

SKRIPSI

**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA
DIDIK DI SMPN 5 DUAMPANUA PINRANG**



OLEH

**NURHAYAH
NIM. 18.1700.007**

**PROGRAM STUDI TADRIS IPS
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

**PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA
DIDIK DI SMPN 5 DUAMPANUA PINRANG**



OLEH

**NURHAYAH
NIM: 18. 1700. 007**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS IPS
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Aplilaksi Kahoot Sebagai Media
Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS
Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang

Nama Mahasiswa : Nurhayah

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1700.007

Fakultas : Tarbiyah

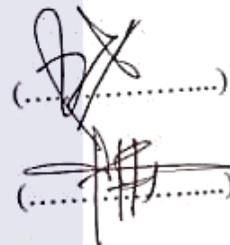
Program Studi : Tadris IPS

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Fakultas
Tarbiyah No.2014 tahun 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama : Dr. Ahdar, M. Pd. I
NIP : 19761230 200501 2 002

Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, M. Si.
NIP : 19720304 200312 1 004



Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah,


Dr. Zulfah, M. Pd. 7

NIP: 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Aplilaksi Kahoot Sebagai Media
Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS
Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang

Nama Mahasiswa : Nurhayah

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1700.007

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris IPS

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Fakultas
Tarbiyah No. 2014 Tahun 2021

Tanggal Kelulusan : 01 Februari2023

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Ahdar, M. Pd. I.

(Ketua)

(.....)

Muhammad Ahsan, M.Si.

(Sekertaris)

(.....)

Drs. Amiruddin M, M. Pd.

(Anggota)

(.....)

Hasmiah Herawaty, M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

✓ Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Zulfah, M. Pd.

NIP: 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

الرحيم الرحمن الله بسنم

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, hidayah, dan taufik-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salahsatu syarat untuk menyelesaikan studidan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis hanturkan terimah kasih yang setulus-tulusnya kepada ibunda Cando dan ayahanda Bakhtiar, saudara dan keluarga tercinta berkat dukungan dan doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I dan bapak Muhammdad Ahsan, M.Si. Selaku pembimbing I dan pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah di berikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana Pendidikan yang positif bagi mahasiswa di IAIN Parepare.
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd. I selaku ketua program studi tadaris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan sekaligus pembimbing atas segala pengabdianya yang telah memberikan pembinaan, motivasi serta semangat kepada mahasiswa IPS fakultas tariyah.

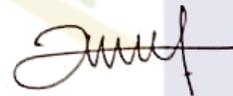
4. Bapak/Ibu dosen studi Tadris IPS yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Bapak Dr. Firman, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah mendidik, memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.
6. Teman-teman seangkatan dan adik-adik mahasiswa prodi Tadris IPS Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan juga seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu.

Penulis tak lupa mengucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT, berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan Rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi ksempurnaan skripsi ini.

Parepare, 27 Maret 2023
5 Ramadhan 1444H

Penulis



Nurhayah
NIM.18.1700.007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURHAYAH
NIM :18.1700.007
Tempat/ Tgl.Lahir : Salubone, 19 Oktober 2000
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya diri sendiri. Apabila ada dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau hasil karya orang lain kecuali tulisan yang sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 2 November 2022

Penilis,



NURHAYAH
NIM.18.1700.007

ABSTRAK

Nurhayah. *Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Di Smpn 5 Duampanua Pinrang* (di bimbing oleh Dr. Ahdar dan Muhammad Ahsan).

Penerapan aplikasi kahoot termasuk salah satu media yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran serta juga dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pengevaluasian dan mempermudah peserta didik dalam meningkatkan meningkatkan minat belajar IPS peserta didik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang di gunakan yaitu *pre-experimental design (nondesigns) dalam bentuk one-group posttest design*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) menganalisis hasil belajar peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.(2) mengetahui apakah aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar belajar IPS peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukka bahwa Berdasarkan data analisis uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi dari data pretes dan post test yaitu 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), artinya ada peningkatan hasil belajar IPS setelah menggunakan aplkiasi kahoot sebagai media untuk evaluasi. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar ips peserta didik dapat meningkat

KATA KUNCI, Penerapan Aplikasi Kahoot, Meningkatkan Minat Belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBINGBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Kegunaan penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	5
B. Tinjauan Teori	7
1. Hasil Belajar	7
2. Aplikasi Kahoot.....	16
3. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	24
4. Pengertian Pembelajaran IPS	29

	5. Penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi	30
	C. Kerangka pikir	35
	D. Hipotesis	35
BAB III	METODE PENELITIAN	36
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
	B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
	C. Populasi dan Sampel	37
	D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	39
	E. Definisi Operasional Variabel	40
	F. Instrumen Penelitian	41
	G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
	A. Deskripsi Hasil Penelitian	50
	B. Pengujian Pesrsyaratan Analisis Data	51
	C. Pengujian Hipotesis	53
	D. Pembahasan Hasil penelitian	53
BAB V	PENUTUP	58
	A. Simpulan	58
	B. Saran	59
	.DAFTAR PUSTAKA	I
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

NO. TABEL	JUDUL TABEL	HALAMAN
2.1	Kerangka Berfikir	34
3.1.	Data siswa kelas VIII SMPN 5 DUMPANUA Pinrang	37
3.2.	Sampel siswa kelas VIII SMPN 5 DUMPANUA Pinrang	38
3.3.	Kisi-Kisi Instrumen	40
3.4.	Kriteria Reabilitas Instrument	43
3.5.	Tabel Kategori Skor Hasil Belajar Peserta Didik	44
4.1.	Deskripsi Nilai Pre-Test	47
4.2.	Distribusi Frekuensi Nilai Pretest	48
4.3.	Deskripsi Nilai Post Test	49
4.4	Distribusi Frekuensi Nilai Post Test	49
4.5.	Uji Normalitas Data	50
4.6.	Uji Homogenitas Varian	51
4.7.	Uji Hipotesis	52

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar
1	Tampilan Awal Kahoot
2	Tampilan Pilihan Akun
3	Tampilan Pilihan Akun Yang Dapat Di Gunakan Logging
4	Tampilan Pilihan Level Kahoot
5	Tampilan Untuk Mengetahui Nilai
6	Tampilan Untuk Pembuaran Soal
7	Tampilan Untuk Memulai Game
8	Tampilan Nilai Peserta
9	Sketsa Kerangka Berfikir
10	Histogram <i>Pre-Test</i>
11	Histogram <i>Post-Test</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
1	Lampiran Instrument Penelitian	VI
2.	Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	XI
3.	Lampiran Uji Valitas	XXI
4.	Lampiran Hasil Uji Validitas	XXII
5.	Lampiran Uji Tingkat Kesukaran	XXV
6.	Lampiran Uji Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda	XXVI
7.	Lampiran Hasil Pretes Dan Postes	XXVII
8.	Lampiran Uji Normalitas Dan Homogenitas	XXIX
9.	Lampiran Uji Hipotesis	XXIX
10.	Lampiran Diagram Batang Pretes Dan Postes	XXX
11.	Lampiran Surat Izin Mneliti Dari IAIN Parepare	XXXI
12.	Lampiran Surat Izin Meneliti Dari Kabupaten Pinrang	XXXII
13.	Lampiran Surat Keterangan Selesai Meneliti Dari SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang	XXXIII
14.	Lampiran Dokumentasi	XXXIV
15	Biografi Penulis	XXXV

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2013 tentang tujuan pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhi, salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru.¹ Guru merupakan faktor komponen pendidikan dan pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang guru.

Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dengan menggunakan buku-buku paket dan media dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada ketetapan penggunaan buku paket dan media pendidikan yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar dan kondisi peserta didik itu sendiri.

Sejalan tujuan Undang - Undang diatas, guru sebagai tulang punggung dalam pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam pencapaian keberhasilan pendidikan. Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan pendidikan nasional yang tercantun dalam kompetensi guru dan dosen. Seorang guru harus mempunyai sikap profesional dan memiliki kompetensi untuk memenuhi tuntutan perkembangan dunia pendidikan yang semakin maju.²

¹ Didaktif: jurnal ilmiah PGSD STKIP Subang, ISN Cetak: 2477-5673 ISNN Online: 2614-722x volume VI Nomor 01, juni 2020

² <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jem>

Guru yang profesional harus mempunyai tiga tugas pokok yang meliputi mendidik, mengajar dan melatih peserta didiknya. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan peserta didik. Profesionalisme seorang guru merupakan suatu keharusan dalam mewujudkan sekolah berbasis teknologi informasi dan komunikasi.³

Kemajuan ilmu pengetahuan menyebabkan pendidikan semakin maju, oleh sebab itu guru yang berperan sebagai pengajar dalam menyampaikan ilmu pengetahuan diuntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer, laptop dan android yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.⁴ Penggunaan android merupakan teknologi yang bisa dikatakan sangat dekat dengan siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk merangsang kemampuan-kemampuannya dikegiatan pembelajaran.

Peran media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting dalam proses pembelajaran, salah satu fungsinya yaitu dapat menarik perhatian atau menghilangkan kebosanan siswa, dengan adanya media berbasis android ini pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.⁵

Untuk menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran guru dapat menggunakan media Kahoot, dimana kahoot itu sendiri merupakan media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis atau tidak berbayar yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa.

³ Dana ratify suwardi/economic education analysis jurnal 1(2) (2012)

⁴ Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1, Februari 2018

⁵ Rian Muhammad, "penggunaan media pembelajaran berbasis android" (Jakarta: Pustaka Belajar, 2010)

Aplikasi Kahoot! berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi Kahoot! ini sangat mudah dilakukan, Kahoot! dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan.⁶

Selain itu, dalam pengembangan aplikasi Kahoot! mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari. Menurut pendapat yang lain Kahoot! Juga dapat mempengaruhi perubahan perkembangan sosial emosional siswa dalam kemampuannya berkolaborasi dan berkompetisi.⁷

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran IPS di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang kegiatan evaluasi pembelajarannya masih belum dapat dikatakan sepenuhnya maksimal. Kegiatan evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih memakai cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya melalui tes tulis. Kegiatan pembelajaran ini di mulai dengan guru membuat soal, guru membagikan soal, siswa kemudian mengerjakan soal tersebut, selanjutnya guru mengoreksi jawaban siswa dan yang terakhir guru membagikan hasil nilai yang diperoleh oleh siswa. Kegiatan evaluasi yang seperti ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan berdampak pada evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif.

Permasalahan diatas diperlukan suatu solusi untuk dapat mengatasinya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan salah satu inovasi yang dapat mendukung optimalisasi dalam evaluasi pembelajaran yang efektif, karena teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan didalamnya. Pemanfaatan dan

⁶ Chairuddin Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 4 Tahun 2021 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071 -1649 *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa*-Ndhira Aisyah Retno Dewi

⁷ <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jem>

penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang?
2. Apakah aplikasi Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis hasil belajar peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang.
2. Mengetahui apakah aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik SMPN 5 DUANPANUA Pinrang

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan ilmiah dan ilmu pendidikan bagi guru dan inovasi penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPS.
 - b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Untuk memberikan nilai tambah khazanah keilmuan dalam meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.
 - b. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan, pembinaan, dan pengembangan serta menjadi bahan masukan bagi pendidik dan dapat

dijadikan sebagai bahan renungan bagi pendidik serta menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Peneliti Relevan

Dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, terdapat penelitian-penelitian yang membahas tentang media evaluasi pembelajaran berbentuk *online*, namun penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitiannya yang membahas mengenai "Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang".

Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu skripsi karya Clara Ayu Setya Kurniawati Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2019 yang berjudul "*Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirajo Wonogiri*" pada penelitian ini memiliki fokus untuk mengkaji penerapan media pembelajaran *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri. Dari data yang telah tersedia dan dianalisis dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengimplementasian aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran tematik kelas V sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸

Kedua, penelitian skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2018 yang berjudul "*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*". Dalam skripsi ini

⁸Clara Ayu Setya Kurniawati, *Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirajo Wonowangi*", Skripsi Sarjana Pendidikan, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019) h. 67. t.d

penelitiannya terfokuskan pada pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot bagi kelas X pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan data-data yang telah di peroleh bahwasanya pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot melalui tahap pengembangan instrument tes, telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapatkan hasil akhir sebesar 82%, ahli media sebesar 83%, dan ahli Bahasa sebesar 81%, maka dapat di simpulkan bahwa aplikasi kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.⁹

Ketiga, penelitian skripsi oleh Dimas Amirullah Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Tahun 2020 Yang Berjudul "*Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*" berdasarkan hasil analisis dan hasil uji hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi lebih efektif dikarenakan terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang berarti bahwa ada pengaruh dari penggunaan kahoot, yang mana terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.¹⁰

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti jika di dibandingkan dengan beberapa peneliti di atas yaitu dalam hal ini peneliti ingin mengetahui peningkatan hasil belajar IPS peserta didik menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi kelas VIII SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang yang akan di ukur melalui kegiatan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Sehingga dapat di simpulkan dari beberapa penelitian di atas, topik pada penelitian ini yaitu terfokuskan pada penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

⁹ Cahya Kurnia Dewi, "*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X*" Skripsi Sarjana Pendidikan, (Lampung:UIN Raden Intan,2018)h.144 t.d

¹⁰Dimas Amrullah, "*Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah*", Skripsi Sarjana Pendidikan, (Semarang: Unuversitas Negeri Semarang: 2020) h.84 t.d.

B. Tinjauan Teori

a. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Berbicara pembelajaran maka yang menjadi sorotan dan orientasi yang utama tertuju pada kualitas pesertadidik sebagai output dalam proses pembelajaran. Pembelajaran khususnya di Indonesia masih dipandang rendah pola pembelajarannya dibandingkan dengan negara-negara maju, kita sebut negara Malaysia yang dulu mereka banyak berguru di Indonesia, namun saat sekarang Malaysia jauh lebih maju sektor pembelajarannya di banding negara kita, bahkan model dan teori pembelajaran mereka jauh lebih unggul telah menggunakan model-model yang variatif dalam proses belajar mengajarnya. Masalahnya dimana? Ya ada beberapa masalah penting yang akan menjadi pekerjaan rumah bagi semua pemerhati pendidikan. Pendidikan dianggap maju oleh sebagian masyarakat yaitu di antaranya, mutu pendidikannya tinggi, pembayarannya mahal, siswa yang sering ikut olimpiade. Beberapa predikat mutu sekolah telah dilebelkan oleh masyarakat, seperti sekolah unggulan, sekolah *full day*, sekolah alam, sekolah bertaraf internasional dan sekolah-sekolah yang mengkombinasikan pendidikan agama dan pendidikan umum semi pesatren istilahnya. Mana lagi istilah model pendidikan *home schooling* dan *school plus*, kesemuanya ini mengharapakan aspek mutu yang akan diraihinya.¹¹

Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang di peroleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut para ahli hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang di akibatkan karena adanya proses kegiatan belajar mengajar, baik berupa perubahan dalam aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik.¹²

¹¹ Ahdar Ahdar, Wardana Wardna, "belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis" CV. Kaaffah Learning Center, 2019

¹² Shintalismi, Yulia. "perubahan hasil belajar kognitif ips menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan stad pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah mutihan wets" (Yogyakarta: UNY 2012) Hhal. 13

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹³

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.¹⁴

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹⁵

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹⁶ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

¹³ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121

¹⁴ Muhammad Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.

¹⁵ Mulyono Abdurrahman, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

¹⁶ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 30.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar menerangai tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.¹⁷

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu Pendidikan dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan sebagai berikut:

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar sering kali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis Pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu difikirkan ketetapan penentuan siswa pada kelompok yang sesuai.¹⁸

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktifitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom,

¹⁷Dimiyanti dan Mudjino, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2009), h.200

ranah kognitif itu terdapat enam jenis jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan /hafalan/ ingatan), *comphrehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintesis), *evaluation* (penilaian).¹⁹

b. Ranah Afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Karthewohl dan kawan-kawan dalam buku yang berjudul *taxsonomyof educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan berhubungan sosial.²⁰

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Adapun enam tingkatan keterampilan, yaitu: Gerakan reflek (keterampilan pada Gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kempuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill*, melalui keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti Gerakan ekspresi dan interpretatif.²¹

¹⁹ Mulyadi, *evaluasi Pendidikan pengembangan model evaluasi Pendidikan agama di sekolah*, (UIN-Maliki Pres, 2010), hlm. 3.

2. Kriteria atau indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar adalah alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau suatu kegiatan. Agar dapat mengukur hasil belajar maka diperlukan adanya indikator-indikator sebagai acuan untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang. Indikator hasil belajar diantaranya sebagai:

1. Keterampilan intelektual

Merupakan kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya, keterampilan-keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui simbol-simbol atau gagasan-gagasan.

2. Strategi kognitif

Dalam hal ini, siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini mampu mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berfikir, dan berperilaku.

3. Sikap

Yaitu perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

4. Informasi Verbal

Pengetahuan verbal disimpan sebagai jaringan proposisi-proposisi, dalam hal ini guru dapat memberikan berupa pertanyaan kepada siswa untuk melatih siswa dalam menjawab secara lisan dan menggambar.

5. Keterampilan Motorik

Tidak hanya mencakup kegiatan fisi, melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual. Untuk mengetahui seseorang memiliki kapabilitas

keterampilan motorik, kita dapat melihatnya dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot, serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.²²

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang umum sekali, hasil belajar dapat di klasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (effectiveness)
- b. Efisiensi (efficiency)
- c. Daya Tarik (appeal).²³

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “ tingkat kesalahan”, 2) kecepatan untuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya yang digunakan. Daya Tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya Tarik pembelajaran erat sekali dengan daya Tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin.S Blomm dengan

²² Suardi, *Model Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Belajar di Sekolah*, (Yogyakarta: Prama Ilmu 2020)

²³ Purwanto, *evaluasi hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm.42.

taxonomy of education objectives membagi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, psikomotorik.²⁴

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:²⁵

a. Faktor internal terdiri dari:

1) Faktor internal terdiri dari:

- a.) Faktor jasmaniah
- b) Faktor psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari:

- a.) Faktor keluarga
- b) Faktor sekolah
- c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:²⁶

1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

- a) Aspek fisiologis
- b) Aspek psikologis

2) Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor lingkungan sosial
- b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

²⁴ Burhan Nurgianto, *Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah*, (Yogyakarta: BPF, 1988), hlm.42.

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 3.

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132.

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.²⁷

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal:

- 1) Faktor internal siswa
 - a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

²⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru, 2001), h. 39.

b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

b) Faktor instrumental yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

4. Tingkat Keberhasilan Belajar

Pembelajaran merupakan inti dan muara segenap proses pengelolaan Pendidikan. Kualitas sebuah lembaga Pendidikan hakikatnya diukur dari kualitas proses pembelajarannya, disamping output dan outcome yang dihasilkan. Oleh karena itu kriteria mutu dan keberhasilan pembelajaran seharusnya dibuat secara rinci, sehingga benar-benar dapat diukur dan diamati. Namun kenyataannya, membuat kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran tidaklah mudah mengukur produktivitas dan kualitas pada bidang pekerjaan lainnya.

Pembelajaran melibatkan unsur siswa dengan segala karakteristiknya, mulai dari latar belakang keluarga, lingkungan, ekonomi, kemampuan, motivasi, dan sebagainya. Selain itu perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui sebuah proses pembelajaran juga tidak nampak dan sulit diukur, terutama pada dimensi nilai dan sikap.

Kejelasan kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran bukan saja akan memperjelas target dalam setiap tahapan pembelajaran, namun sekaligus juga meningkatkan accountability guru. Idalnya, setiap guru dan kepala sekolah memiliki kemampuan Menyusun kriteria dan indikator keberhasilan pembelajaran sesuai dengan bidang tugas masing-masing.

Keberhasilan pembelajaran, mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam suatu materi ajar sebelum pindah kemateri ajar selanjutnya.

Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan guru dan siswa, dengan demikian pemahaman terhadap kriteria keberhasilan belajar, standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum penting dipahami oleh pengawas kriteria keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian prestasi belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan yang merincikan penguasaan konsep atau keterampilan yang dapat diamati dan diukur

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap hari perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Penegtahuan
- b. Pengertian
- c. Kebiasaan
- d. Keterampilan
- e. Apresiasi
- f. Emosional
- g. Hubungan sosial
- h. Jasmani
- i. Etis atau budi pekerti
- j. Sikap.²⁸

Hasil belajar yang di capai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala factor yang terkait. Tingkat keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- b. Baik sekali/optimal apabila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
- c. Baik/minimal apabila bahan di kuasai hanya 60-75%
- d. Kurang apabila bahan yang di kuasai kurang dari 60%.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa factor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang di alami siswa dan akhirnya dapat di capai prestasi belajar yang optimal.

5. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.²⁹ Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses

²⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), h. 30.

²⁹ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 3.

belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

b. Aplikasi Kahoot

1. Pengertian aplikasi kahoot

Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan *platfrom* Pendidikan berbasis kuis-kuis pembelajaran menarik yang dapat di akses menggunakan internet.³⁰ Jika disederhanakan, kahoot adalah *game* edukasi berbasis *website* yang mudah di akses secara *online* dan tidak dipungut biaya dalam penggunaannya, dapat dimainkan dengan menggunakan laptop ataupun PC oleh pengajar dan peserta didik melalui *smarphone*, harapan adanya aplikasi ini yaitu agar menjadikan suasana pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak bosan karena peserta didik dapat bermain dan belajar. Sehingga media Kahoot

³⁰ Natalia Cristiani,dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, (Sukabumi: CV. Jejak Anggota, IKAPI, 2019) h.5

adalah suatu alat bantu yang berupa aplikasi game kuis yang dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran guna menyampaikan pesan dan mencapai satu tujuan yang telah dibuat.

2. Manfaat aplikasi kahoot

Aplikasi kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang *worth it* untuk diterapkan didalam kelas kerana memiliki tampilan yang menarik dan unik, berikut merupakan manfaat yang di dapatkan oleh guru dan peserta didik:

1. Sebagai sarana penunjang bagi guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran agar kelas menjadi lebih hidup dan tidak terkesan monoton.
2. Sebagai jembatan bagi guru untuk dapat menambah wawasan didunia teknologi, menambah kreativitas dan inovasi sehingga dapat mengikuti perkembangan di zaman milenial seperti saat ini.
3. Bisa menjadi sarana bagi guru untuk dapat menilai perkembangan pemahaman peserta didik.
4. Guru dapat memilih fitur yang tepat untuk dijadikan kuis dalam pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik, ada pilihan ganda, *polling*, memilih jawaban yang benar dan salah, soal esai dan *puzzle*.
5. Peserta didik dapat mengetahui ada aplikasi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
6. Peserta didik akan lebih bersemangat dalam menjawab soal kuis karena kahoot memiliki tampilan yang menarik.
7. Peserta didik dapat menggunakan media internet dengan lebih baik melalui pengaksesan aplikasi kahoot dan tentunya menjadi kegiatan yang bermanfaat.

3. Keunggulan aplikasi kahoot

Dari manfaat yang tertulis diatas, aplikasi ini juga memiliki banyak keunggulan dalam pengaplikasiannya, berikut merupakan keunggulan dari aplikasi kahoot:

1. Membangkitkan suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif karena peserta didik bisa bermain sambil belajar.

2. Menambah wawasan peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai media dalam kegiatan belajar.
3. Dapat menjadi media evaluasi bagi pendidik kepada peserta didik.
4. Menjadi media belajar yang memiliki tampilan menarik sehingga dapat menambah antusias belajar peserta didik.
5. Dapat diakses dengan mudah secara online dan tidak dipungut biaya.
6. Terdapat banyak fitur atau pilihan game bagi peserta didik.³¹

4. Kekurangan aplikasi kahoot

Dari segala keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi kahoot, tentu tidak terlepas dari kekurangan yang ada dalam penggunaan aplikasi ini, adapun kekurangannya sebagai berikut:

1. Tidak semua pendidik yang bisa update mengikuti perkembangan teknologi sesuai zaman.
2. Tidak seluruh sekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang guru dalam mengaplikasikan kahoot ketika di kelas, seperti tidak memiliki LCD proyektor.
3. Pilihan jawaban hanya terbatas pada 4 poin saja dan teksnya juga terbatas tidak bisa terlalu panjang.
4. Terbatasnya waktu jam mengajar di kelas.
5. Dalam memainkannya harus memiliki koneksi internet.
6. Kepadatan jadwal guru dalam kesehariannya sehingga tidak selalu dapat memiliki waktu untuk merancang kuis pembelajaran dengan kahoot.³²

5. Fitur aplikasi kahoot

Adapun fitur yang dimiliki oleh aplikasi kahoot diantaranya yaitu:

- a. Fitur pembuat
 1. Guru dapat mengatur waktu pengerjaan kuis (mengatur *timer*)

³¹ Aulia Rara, Blog: "Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan, dan Kelebihan)", (Universitas Negeri Surabaya: 2019)

³² Guidesy, Blog Artikel: "Kahoot Apa Itu: Kelebihan, Kekurangan dan FAQ", Guidesy.Net - A Place To Share Computer Tips, Facebook, iPhone-Android Tips. Specializing In Consulting And Evaluating Technology Products.

2. Dapat memilih dari beberapa template secara manual, kemudiandi simpan dan dapat diedit kembali.
 3. Dapat menulis pertanyaan secara manual, kemudiandi simpan dan dapat di edit kembali.
 4. Dapat menyisipkan audio, gambar maupun video dari youtube kedalam pertanyaan.
 5. Tersedia fitur untuk menggabungkan beberapa soal menjadi satu wadah (berupa *course*).
 6. Dalam satu game guru dapat menggabungkan beberapa macam soal.
 7. Kahoot juga menyediakan banyak pilihan gambar dengan kualitas yang HD dari *library* kahoot.
- b. Fitur bermain *game* (*game play*)
1. Membuat game sesuai dengan potensi dan minat siswa, kahoot dapat dimainkan dengan mudah didalam kelas, laboratorium, perpustakaan ataupun dirumah.
 2. Pembuatan soal dapat *mensetting* waktu pengerjaan soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal atau dapat di sama ratakan.
 3. Game dapat dimainkan oleh siswa secara individu tau kelompok.
 4. Guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa ketika menjawab kuis teka-teki (*puzzle*) dan pilihan ganda (*multiple choice*).
- c. Laporan dan analitik
1. Guru dapat mengunduh hasil jawaban dari peserta didik yang dilaporkan dalam bentuk spreadsheet.
 2. Menyediakan askes untuk mengetahui statistic atau pembelajaran.
 3. Laporan pembelajaran dapat dibagikan dengan guru lain.
 4. Aplikasi kahoot ini di anjurkan untuk di gunakan sebagi tes per individu.
- d. Berbagi dan organisasi
1. Terdapat fitur untuk menambahkan penggunaan kahoot yang alin sehingga dapat mengakses dalam game yang sama.

2. Dapat membagikan game untuk peserta didik melalui platform Pendidikan yang lain seperti *google classroom* dan *microsoft teams*.
3. Tersedia fitur untuk menggolongkan game-game yang telah di ubah pada folder yang topiknya sesuai ataupun beda topik.³³

Langkah-langkah sebelum guru menggunakan aplikasi kahoot yaitu, guru harus mendaftarkan akun dengan beberapa tahap yang harus dilakukan oleh guru yaitu:

1. Guru masuk ke web kahoot.com terlebih dahulu. Maka akan tampil seperti pada gambar 1. Yang merupakan tampilan awal kahoot. Bagi pemula maka harus klik “*sign up*”



Gambar 1. tampilan awal kahoot

2. Setelah di klik “*sign up*” akan tampil seperti gambar 2. Karena dalam penelitian ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, maka guru harus memilih pada kotak bertuliskan “*teacher*”

³³ Ibid., Guidesy, Blog Artikel: “Kahoot Ap Aitu: Fitur, Kelebihan, Kekurangan dan FAQ”



Gambar 2. Tampilah polihan akun

3. Tahap selanjutnya adalah, guru memasukkan email dan password atau bisa memilih salah satu dari ketika pilihan seperti gambar 3 yang nantinya menjadi akun dari guru.



Gambar 3. Tapilah pilihan akun yang dapat di gunakan login

4. Jika sudah memasukkan alamat email dan passwaord, akan muncul pilihan untuk guru memilih level kahoot yang akan di gunakan.



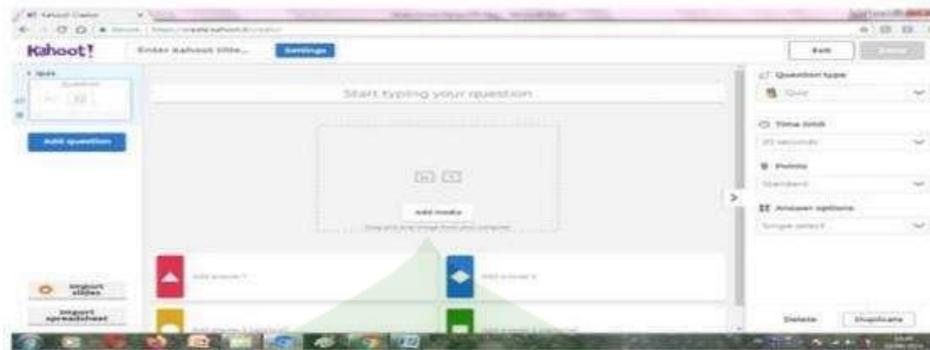
Gambar 4. Tampilan pilihan level kahoot

5. Pada halaman utama dari kahoot yang berisi berbagai pilihan ikon yang dapat di gunakan oleh guru.
 - a. Disebelah kiri terdapat identitas lengkap dari pemilik akun yaitu guru.
 - b. Ketika guru akan membuat soal maka harus memilih ikon “*create*”
 - c. Sedangkan ikon “*libray*” merupakan ikon yang berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.
 - d. Untuk ikon “*Reports*” merupakan tempat untuk mengetahui hasil nilai yang di peroleh oleh siswa setelah mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 5. Tampilan untuk mengetahui nilai

6. Di halaman membuat soal. Yang didalamnya terdapat beberapa ikon yang nantinya digunakan untuk mengatur soal yang dibuat.
 - a. *Question type* merupakan ikon yang di dalamnya terdapat beberapa pilihan model soal yang dapat di gunakan.
 - b. *Time limit* digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan per item soal.
 - c. *Points* digunakan untuk menentukan poin yang digunakan per item soal.
 - d. Jika soal telah di buat, maka klik “*Done*” maka otomatis soal akan tersimpan.



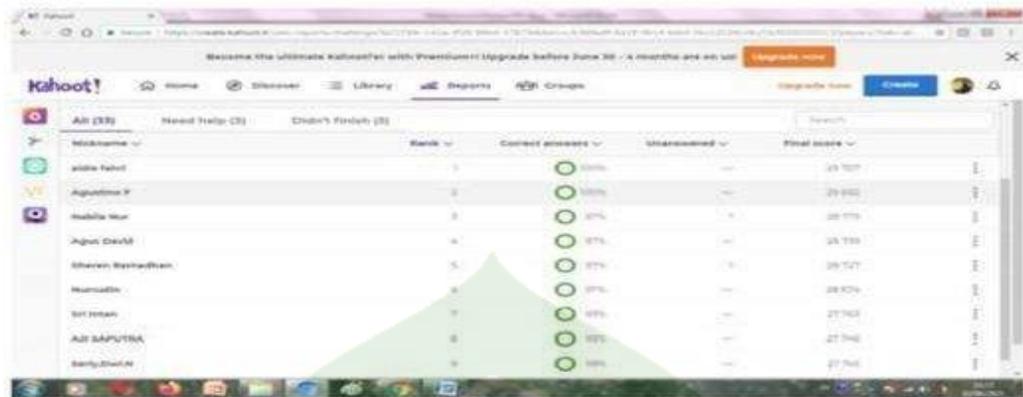
Gambar 6. Tampilan untuk pembuatan soal

7. Soal yang sudah di buat dan disimpan dapat dipilih pada ikon “*library*”. Ketika guru akan membagikan soal maka klik pada ikon “*play*”. Maka akan muncul link dan pin dari soal yang bisa di kirim kepada siswa.



Gambar 7. Tampilan untuk memulai game

8. Nilai dari siswa dapat dilihat pada ikon “*reports*” maka akan tampil seperti gambar di bawah ini:



Username	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
adila fahri	1	100%	0	25.707
Agustina P	2	100%	0	25.682
habiba Nur	3	87%	1	25.179
Jagus Dauli	4	87%	1	25.139
Mareen Rismadhin	5	87%	1	25.127
Nurmalin	6	87%	1	25.124
Siti Lina	7	87%	1	27.768
ADJ SAPUTRA	8	87%	1	27.762
Sary Dauli	9	87%	1	27.762

Gambar 8. Tampilan nilai peserta

Sedangkan langkah-langkah menggunakan aplikasi kahoot untuk siswa cukup membuka web “kahoot.it”. yang kemudian langsung memasukkan PIN yang telah dikirim oleh guru.

- a. PIN dimasukkan pada kolom tertulis “*game PIN*” sesuai dengan PIN yang telah dikirim guru



- b. Dan kemudian akan muncul kolom yang harus di isi identitas dari siswa secara individual. Dan soal evaluasi sudah bisa di kerjakan oleh siswa.



c. Pengertian evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai suatu komponen, maka evaluasi tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen yang lain. Evaluasi sering juga disebut penilaian, penilaian merupakan alat untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan.³⁴ Dalam kegiatan pembelajaran, evaluasi mempunyai peran sangat penting, melalui evaluasi guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan ataupun kegagalan kegiatan yang di selenggarakan, sehingga guru dapat menentukan tindakan selanjutnya ke arah yang lebih jelas.

Dalam ilmu evaluasi Pendidikan, ada terdapat banyak model yang bisa digunakan untuk mengevaluasi program. Walau berbeda tetapi memiliki satu tujuan yaitu menyediakan bahan bagi pengambilan keputusan dan menentukan tindak lanjut suatu program.³⁵ Dengan demikian evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, berdasarkan pertimbangan dan karakteristik tertentu sebagai bentuk pertanggung jawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran.

³⁴ Slamet, "pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar" UNS, Jawa Tengah, oktober 2017.

³⁵ Heryanto, "evaluasi pembelajaran konsep manajemen". UNY, Yogyakarta, 2020.

Proses belajar siswa dapat dievaluasi dengan memahami bagaimana perkembangan dari hasil dan prestasi yang didapatkan siswa. Selain itu, juga perlu dilakukan perbandingan dengan tingkat usia kelompoknya. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk memenuhi tuntutan atau merupakan proses refleksi dari program belajar. Oleh karena itu, kedalaman evaluasi program belajar siswa akan ditentukan oleh kebutuhan laporan. Namun, secara umum, guru mampu membuat format evaluasi yang dapat membantu menjelaskan informasi tentang pencapaian tujuan belajar atau kompetensi agar guru mampu mengelola program belajar siswanya.³⁶

Dalam melaksanakan evaluasi terdapat pertimbangan untuk menentukan nilai suatu program yang sedikit banyak mengandung unsur subjektif. Evaluasi dengan demikian memerlukan data hasil pengukuran dan informasi hasil penilaian yang multidimensi, dan antara lain mencakup dimensi kemampuan, kreativitas, sikap, minat, keterampilan, dan lain-lain. Evaluasi juga dimaknai sebagai suatu proses pengumpulan, analisis, dan penafsiran yang sistematis untuk menetapkan sampai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seperti yang dinyatakan dalam kurikulum.³⁷

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar siswa dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Adapun fungsi penilaian hasil belajar menurut Djuwita adalah sebagai berikut:

1. Fungsi formatif, yaitu penilaian untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan program dalam satuan bahan pelajaran pada suatu bidang studi tertentu. Tujuannya adalah untuk mengetahui hingga dimana penguasaan peserta didik tentang materi yang telah di ajarkan dalam suatu program satuan pelajaran.

³⁶ Ridwan abdullah Sani, Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm . 202

³⁷ Ismet Basuki dan Hariyanto, Asesmen Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 9

2. Fungsi sumatif, yaitu penilaian yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik yang telah selesai mengikuti pembelajaran dalam satu semester atau akhir tahun. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan program bahan pelajaran dalam satu semester atau akhir tahun pada suatu unit pendidikan tertentu serta untuk menentukan kenaikan kelas dan penentuan lulus tidaknya peserta didik.
3. Fungsi diagnostik, yaitu penilaian yang dilakukan terhadap hasil penganalisan tentang keadaan belajar peserta didik baik yang merupakan kesulitan-kesulitan atau hambatan yang ditemui dalam situasi belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk membantu kesulitan atau mengatasi hambatan yang dialami peserta didik waktu mengikuti kegiatan pembelajaran pada suatu bidang studi atau keseluruhan program pembelajaran.³⁸

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran berkaitan dengan cakupan objek evaluasi itu sendiri. Mengingat begitu luasnya cakupan bidang pendidikan, dapat didefinisikan kedalam tiga cakupan penting, yaitu evaluasi pembelajaran, evaluasi program, dan evaluasi sistem. Hal ini sesuai dengan Pasal 27 ayat 2 UURI No.20 Tahun 2003, evaluasi dilakukan terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan pada jalur formal dan non formal untuk semua jenjang satuan jenis pendidikan.³⁹

Tujuan dari evaluasi dalam pendidikan dibagi menjadi umum dan khusus secara umum, tujuan evaluasi adalah :

- a. Untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan bukti mengenai taraf perkembangan atau kemajuan yang dialami oleh peserta didik, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

³⁸ Ilyas Muhammad Ismail, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Kota Depok: PT RAJAGRAPINDO PERSADA, 2020).

³⁹ Ilyas Muhammad Ismail, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Kota Depok: PT RAJAGRAPINDO PERSADA, 2020.) hlm 8.

b. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah :

a. Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa adanya evaluasi maka tidak akan muncul motivasi atau rangsangan pada diri peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi masing-masing.

b. Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

Sedangkan yang menjadi tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

a. Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa adanya evaluasi maka tidak akan muncul motivasi atau rangsangan pada diri peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasinya masing-masing.

b. Untuk mencari dan menemukan factor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.⁴⁰

Adapun fungsi evaluasi pembelajaran menurut Chabib Thohha dilihat dari kepentingan masing-masing pihak adalah sebagai berikut:

1. Fungsi evaluasi bagi guru adalah untuk :
 - a. Mengetahui kemajuan belajar peserta didik.
 - b. Mengetahui kedudukan masing-masing individu peserta didik dalam kelompoknya.
 - c. Mengetahui kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran.
 - d. Memperbaiki proses belajar-mengajar.
 - e. Menentukan kelulusan peserta didik.
2. Bagi peserta didik, evaluasi berfungsi untuk:

⁴⁰ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, h.16-17

- a. Mengetahui kemampuan dan hasil belajar
 - b. Memperbaiki cara belajar.
 - c. Menumbuhkan motivasi dalam belajar.
3. Bagi sekolah, evaluasi berfungsi untuk:
- a. Mengukur mutu hasil pendidikan.
 - b. Mengetahui kemajuan dan kemunduran sekolah.
 - c. Membuat keputusan kepada peserta didik.
 - d. Mengadakan perbaikan kurikulum.
4. Bagi orang tua peserta didik, fungsi evaluasi adalah untuk:
- a. Mengetahui hasil belajar anaknya.
 - b. Meningkatkan pengawasan dan bimbingan serta bantuan kepada anaknya dalam usaha belajar.
 - d. Mengadakan pemilihan jurusan atau jenis sekolah lanjutan bagi anaknya.
5. Adapun fungsi evaluasi bagi masyarakat dan pemakai jasa pendidikan adalah untuk :
- a. Mengetahui kemajuan sekolah.
 - b. Ikut mengadakan kritik dan saran perbaikan bagi kurikulum pada sekolah tersebut.
 - c. Lebih meningkatkan partisipasi masyarakat dalam usahanya membantu lembaga Pendidikan

d. Pengertian pembelajaran IPS

Nursid Sumaatmaja, menyatakan pengertian IPS tidak berbeda dengan studi sosial. Studi sosial merupakan bidang pengkajian (bukan bidang keilmuan) gejala masalah sosial di masyarakat. Kedudukan IPS sebenarnya berinduk pada Ilmu Sosial artinya kerangka kerja IPS menggunakan teori, konsep dan prinsip yang berlaku pada Ilmu Sosial untuk melakukan pendekatan, analisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial.

Menurut Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu

sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, dsb) yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan pengertian IPS adalah studi sosial yang mempelajari-mengkaji segi praktis gejala dan masalah kehidupan sosial di masyarakat meliputi kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, ilmu politik dan sejarah. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2009: 19) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hidayati menerangkan bahwa materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/ pengadaptasian bagian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial terdiri dari:

5. Manusia, tempat, dan lingkungan.
6. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
7. Sistem sosial dan budaya.
8. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hidayati menerangkan bahwa materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/ pengadaptasian bagian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial terdiri dari:

1. fakta, konsep, generalisasi dan teori,
2. metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu sosial, dan
3. keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi
4. penyelidikan ilmu-ilmu sosial.
5. Materi

e. Penerapan Aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi Dalam Meningkatkan hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran IPS

Pendidikan merupakan suatu proses penting yang dilaksanakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, melalui pendidikan akan melahirkan revolusi-revolusi baru di bidang keilmuan sehingga kemudian dapat terbentuk sumber daya manusia yang ikut andil dalam perkembangan kualitas di segala bidang dalam kehidupan. Dalam perkembangan kualitas pendidikan sendiri tentu tidak terlepas dari komponen yang penting didalamnya yaitu penerapan kurikulum pendidikan yang diterapkan saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda bangsa yang aktif, kreatif, inovatif dan berdaya saing tinggi, maka dari itu diperlukan faktor yang menunjang terlaksananya tujuan tersebut yaitu kreativitas guru ketika proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan inovasi baru didalamnya yang kemudian akan memunculkan respon aktif peserta didik, dimana kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain.⁴¹

Kreativitas guru dalam proses kegiatan belajar merupakan faktor yang sangat penting, sebab apabila guru dapat menerapkan hal-hal baru pada saat penyampaian materi maka yang dirasakan oleh peserta didik adalah muncul semangat baru atau keinginan belajar peserta didik menjadi lebih kuat, akan tetapi dalam penerapan hal baru tersebut guru juga harus bisa menyesuaikan dengan bakat dan minat belajar peserta didik, maka dari itu dibutuhkan sikap inovatif dari pendidik. dengan potensi yang dimiliki guru kemudian menghadirkan kualitas pembelajaran yang baik tentunya dilaksanakan secara sistematis. Kreativitas guru dapat dilaksanakan dalam banyak hal salah satunya yakni melalui kegiatan evaluasi pembelajaran, dimana dalam hal ini guru menilai sejauh mana pemahaman siswa pada materi pelajaran yang sudah disampaikan, proses penilaiannya menggunakan soal-soal tes yang kemudian jawabannya dijadikan sebagai tolak ukur pembelajaran. Kegiatan evaluasi merupakan

⁴¹ Saidana Saniyyah El Qory, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo", *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022), h. 64. t. d.

hal yang harus dilaksanakan karena dari dilakukannya kegiatan evaluasi akan diperoleh jawaban berupa tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan, kegiatan evaluasi merupakan proses untuk mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi data agar diketahui tingkat pencapaiannya, dengan adanya kegiatan evaluasi akan membantu guru dalam upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di zaman modern ini.

Di era milenial ini kreativitas guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, dimana kemajuan teknologi saat ini telah berkembang pesat, apalagi pada tahun 2020 setelah menyebarnya wabah virus yang menyerang banyak Negara salah satunya di Indonesia, yang menyebabkan terjadinya perubahan pada seluruh sistem kegiatan masyarakat khususnya pada bidang pendidikan, yang mulanya diadakan secara daring kemudian dirubah menjadi PTM terbatas dan saat ini sudah dinormalkan kembali menjadi luring namun harus tetap mengikuti protokol kesehatan. Pada saat ini guru dituntut untuk kembali mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar setelah yang terjadi pada dua tahun terakhir, salah satunya yakni dengan menerapkan media atau aplikasi dalam kegiatan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media atau aplikasi yang diterapkan yaitu untuk mengevaluasi prestasi belajar siswa berupa alat yang dirancang secara sistematis oleh guru, sehingga kemudian memudahkan proses kegiatan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan aktif. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan guru sebagai media evaluasi dalam pembelajaran yaitu aplikasi Kahoot, yang mana aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game kemudian didalamnya disajikan banyak pilihan template kuis pembelajaran yang dapat dipilih sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

Aplikasi kahoot merupakan salah satu *platform* pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran dengan game interaktif, sehingga dalam pelaksanaannya dapat menghasilkan interaksi positif antara peserta didik dan gurunya. Dimana didalamnya terdapat beberapa pilihan template kuis yaitu kuis pilihan ganda (*multiple choice*), *choice true and flase*, *polling*, *puzzle*, memilih

jawaban yang benar dan salah, kemudian dalam soal kuis pada aplikasi kahoot ini tidak hanya menggunakan soal teks saja melainkan juga dapat menyisipkan gambar, audio atau video yang berasal dari youtube. Dengan adanya aplikasi kahoot ini pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas terasa lebih menyenangkan dan fresh karena biasanya kegiatan evaluasi hanya mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket belajar. Jika dalam proses pembelajaran peserta didik merasa senang maka otomatis akan menjadi stimulus bagi peserta didik agar selalu bersemangat dalam menimba ilmu. Sejatinya pembelajaran merupakan proses atau suatu usaha dalam berfikir, melalui pembelajaran peserta didik dapat mengolah serta meningkatkan cara berfikirnya, Kegiatan berfikir memfokuskan pada proses mencari hingga menemukan pengetahuan baru yang didapatkan melalui interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada pemberian materi pelajaran akan tetapi yang diutamakan yaitu potensi peserta didik dalam menciptakan pengetahuannya sendiri (*self regulated*),⁴² dapat diartikan bahwa dengan proses pembelajaran dapat menstimulasi peserta didik agar bisa mengeksplorasi serta mengkonfirmasi suatu problematika dengan cara berfikirnya sendiri. Hal ini termasuk dalam aspek kognitif yang dimiliki oleh masing-masing individu.

Aspek kognitif atau pengetahuan sendiri merupakan sasaran dalam pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan. Pengetahuan diperoleh dari serangkaian aktivitas mulai dari mengingat atau mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan. Jika dikaitkan dengan mata pelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif pada peserta didik maka yang menjadi jawabannya ialah mata pelajaran IPS. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik dapat mengkaji dengan cermat pada materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS, kemudian peserta didik tidak hanya memiliki pengetahuan sebatas mengetahui teorinya saja namun juga hingga berada pada tahap

⁴² Chusnul Chotimah, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran...* h. 51.

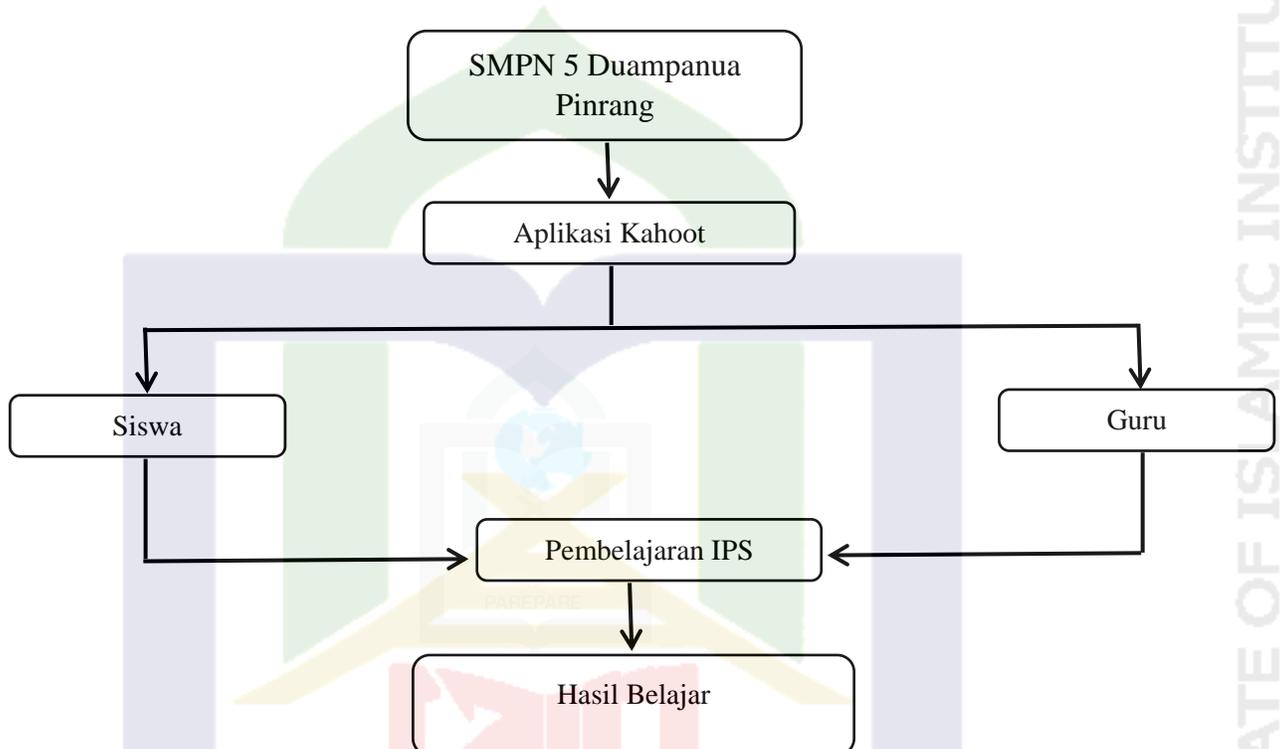
peserta didik mampu menciptakan pengetahuannya sendiri yang disampaikan dengan bahasa yang diolah dari masing-masing individu.

Bentuk realisasinya dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu ketika penyampaian dan pengulangan kembali mengenai materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN dan pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan di dalam kelas tidak semata-mata hanya menggunakan metode ceramah, namun juga memberikan evaluasi dengan menjawab kuis-kuis kahoot yang mana disini peserta didik dituntun untuk memahami materi secara kontekstual, yakni agar peserta didik dapat menganalisis dan mengaitkan pembahasan materi yang diajarkan dengan realiasi contoh sikap dalam kehidupan sehari-sehari, juga sebagai rangsangan agar peserta didik mampu membuat kesimpulan-kesimpulan dari pemahamannya setelah diberikan evaluasi tersebut. Hal ini dilakukan agar kegiatan evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPS tidak terkesan monoton dan itu-itu saja, guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta evaluasi dengan aplikasi kahoot ini dapat meningkatkan dan menumbuh kembangkan aspek kognitif peserta didik dalam hal mengingat, memahami, membuat contoh penerapan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan pemahamannya sendiri dari materi yang telah dipelajarinya, sehingga mereka mampu mengolah cara berfikir mulai dari tahap yang paling dasar hingga tahap yang paling tinggi.

PAREPARE

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian sangatlah diperlukan sebagai pedoman atau acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat membantu peneliti untuk fokus pada masalah yang hendak di teliti



D. Hipotesis

Hipotesis adalah pertanyaan yang masih lemah kebenarannya. Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga harus di uji secara empiris. berdasarkan judul penelitian yang peneliti angkat maka hipotesis yang di ajukan adalah:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan minat belajar IPS setelah di terapkan aplikasi kahoot

H_1 : Terdapat peningkatan minat belajar IPS setelah di terapkan aplikasi kahoot

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design (nondesigns) dalam bentuk One-Grup Pretest Posttest Design*. ”Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui”.⁴³

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa, metode penelitian kuantitatif itu dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan dan membuat laporan penelitian secara mendetail.⁴⁴

Dalam penelitian kuantitatif eksperimen ini memiliki ciri khas tersendiri. Dalam hal ini “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.⁴⁵ Adapun pengembangan desain dari penelitian eksperimen ini adalah dengan cara melakukan satu kali tes awal (pre-tes)

⁴³ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet IV; Jakarta: Rineka Cita, 2004), h. 105.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107.

sebelum adanya perlakuan (treatment) dan setelah itu dilakukan tes kedua lagi (post-test).⁴⁶

Desain yang digunakan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Dimana:

O₁: Pemberian pre-test, untuk mengukur prestasi belajar kognitif sebelum diberikan evaluasi menggunakan kahoot

X: Pemberian perlakuan yaitu penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi

O₂: Pemberian post-test, untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan evaluasi menggunakan kahoot

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan penelitian dengan tujuan memperoleh data yang berasal dari subjek penelitian. Adapun yang menjadi tempat penelitian adalah SMPN 5 Duampanua Pinrang yang berada di kelurahan Data Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, (menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah luas dimana didalamnya terdapat objek dan subjek yang memiliki value dan ciri khas tertentu untuk dapat diteliti oleh

⁴⁶Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Cet, 4; Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014), h 115.

peneliti kemudian dapat diperoleh hasil akhirnya⁴⁷. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang yang berjumlah 38 siswa, namun dikarenakan adanya keterbatasan dalam penelitian maka peneliti menentukan jumlah sampel yang bertujuan sebagai representasi dari populasi yang ada.

Tabel 3.1. Data siswa kelas VIII SMPN 5 DUMPANUA Pinrang

NO	KELAS	JUMLAH
1.	VIII. A	19
2.	VIII.B	19
Jumlah Populasi		38

Sumber Data: Bagian Tata Usaha pada SMPN 5 Duampanua Pinrang

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang ditentukan untuk diteliti, sehingga kemudian dapat membantu peneliti untuk memperoleh kesimpulan secara umum dari data yang telah didapatkan⁴⁸. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa apabila jumlah subjek kurang dari 100 maka lebih baik menggunakan semua sampel yang ada sehingga penelitiannya menjadi studi populasi, namun jika jumlah subjek dalam populasinya itu banyak, maka peneliti dapat menentukan sampel mulai dari 10%, 15%, 20%, 25% atau bahkan lebih.⁴⁹ Populasi dalam penelitian ini sebanyak 38 siswa dari dua kelas (VIII.1- VIII.2), maka sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu semua kelas VIII, karena jumlah subjek kurang dari 100, dalam hal ini sampel didapatkan dari semua kelas VIII. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *probability sampling* yaitu teknik sampling dengan setiap anggota populasi memiliki peluang sama dipilih menjadi sample dengan kata lain, semua anggota tunggal dari populasi memiliki peluang sama, dengan teknik *random*

⁴⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...* h. 131

⁴⁸ Ibid., h. 132.

⁴⁹ Ibid., h. 134.

sampling, yaitu setiap anggota populasi yang berpartisipasi dalam sampling memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel.

Table.3.2 Sampel siswa kelas VIII SMPN 5 DUMPANUA Pinrang

NO	KELAS	JUMLAH
1.	VIII	38

Sumber Data: Bagian Tata Usaha pada SMPN 5 Duampanua Pinrang

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat dilakukan di sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajarannya. Dimana metode observasi adalah metode penelitian yang berlaku dengan cara mengamati objek kajian dalam konteksnya, dalam metode observasi ini peneliti bisa melakukan pengamatan dengan cara terlihat langsung bisa pula dengan cara tidak langsung.

2. Tes

Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua jenis tes sebagai teknik untuk mengukur penguasaan peserta didik yaitu:

a. Pre-test

Pre-test sering dikenal dengan tes awal, jenis tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik. Dalam penelitian ini *pre-test*

berfungsi untuk memperoleh data tentang bagaimana minat belajar IPS peserta didik kelas VII sebelum di terapkan aplikasi kahoot

b. *Post-test*

Post-test sering dikenal dengan tes akhir, akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik. Jadi *post-test* dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana minat belajar IPS peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.⁵⁰ Pada penelitian ini dokumentasi di gunakan untuk memperoleh data yang di perlukan seperti data guru, data peserta didik, data sekolah, serta foto kegiatan pembelajaran di kelas pada saat pelaksanaan penelitian.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian merupakan suatu konsep yang memiliki nilai yang bervariasi atau dapat berubah-ubah, dapat dikatakan variabel merupakan suatu ciri khas atau nilai pada suatu objek yang memiliki variasi tertentu, kemudian nantinya diteliti dan dapat diambil kesimpulan.⁵¹ Berdasarkan judul yang telah di pilih oleh penulis yakni penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang, maka variabel di bagi menjadi 2 yaitu:

a. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan

⁵⁰ S Nasution, metode research(PenelitianIlmiah), (cet,II,Jakarta;BumiAksana,2011)

⁵¹ Nila Kesumawati, Pengantar Statistika Penelitian, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 10.

karena aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan aktif partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hal yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar, baik itu melalui pengalaman maupun melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa terutama pada kemampuan kognitifnya setelah siswa menerima perlakuan dari guru melalui soal-soal yang diberikan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen diartikan sebagai alat atau suatu komponen penting dalam penelitian, instrumen dapat dimaknai seperangkat tes yang berfungsi sebagai alat pengumpulan data atau bahan yang diolah dalam penelitian. Melalui instrumen akan memudahkan peneliti dalam mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang kemudian akan dituangkan dalam butir-butir soal pada instrument.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu soal pre-test, dan soal post-test, kedua hal ini merupakan serangkaian tes atau soal-soal tertulis yang dibuat untuk mendapatkan jawaban dari objek yang diteliti, juga untuk mendapatkan data penelitian, soal yang dibuat yaitu berupa pilihan ganda dimana pada masing-masing soal memiliki jawaban benar beserta point nya.

Tabel. 3.3. Kisi-kisi instrumen

No.	Indikator soal	Level kognitif	Bentuk soal	Nomor soal
1.	Peserta didik diminta untuk menyebutkan kondisi geografis dan karakteristik negara-negara ASEAN	C1	Pilihan Ganda	1,2,3,5
2.	Peserta didik diminta untuk menunjukkan bentuk-bentuk kerja sama dan upaya meningkatkan kerja sama antara negara-negara ASEAN	C1	Pilihan Ganda	6,7,8
3.	Peserta didik diminta untuk menjelaskan pengaruh ruang dan interaksi antar ruang terhadap	C2	Pilihan Ganda	4

	keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik dan Pendidikan.			
4.	Peserta didik diminta untuk menganalisis pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial.	C4	Pilihan Ganda	10,11,9
5.	Peserta didik diminta untuk menentukan pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas	C3	Pilihan Ganda	13
6.	Peserta didik di minta untuk menganalisis pengaruh interaksi sosial terhadap integrase dan konflik	C4	Pilihan Ganda	12,14,15

1. Uji Instrumen penelitian

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test*. *Pre test* diberikan pada saat sebelum perlakuan, sedangkan *post test* digunakan setelah perlakuan. Sebelum tes tersebut dipakai untuk mengumpulkan data, maka tes tersebut harus di uji cobakan dahulu untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini subjek uji validitas adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 38 siswa.

Dalam sebuah penelitian, terdapat dua hal yang utama dalam mempengaruhi kualitas penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data.⁵² Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berujuk pada validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berujuk pada ketepatan cara-cara yang yang digunakan untuk mengumpulkan data.

2. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validiy* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.⁵³ Validitas butir soal uraian dihitung dengan menggunakan rumus point biserial :

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017).

⁵³Ovan & Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Cet. I; Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020).

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial

M_p = skor rata-rata untuk butir yang di jawab benar

M_t = Skor rata-rata dari skor total.

SD_t = deviasi standar dari skor total.

p = proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang di uji validitasnya.

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang di uji validitasnya.⁵⁴

Berikut ini kriteria penafsiran indeks korelasi yang dapat digunakan sebagai patokan dalam pengujian validitas instrumen sebagai berikut:

Untuk menyelesaikan peneliti menggunakan software IBM SPSS Statisticc Versi 26 dengan kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka item instrument dikatakan valid, pada tingkat signifikasi = 5%. Pengujian validitas tiap butir menggunakan rumus point biserial dengan bantuan IBM SPSS Statistics Versi 26.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan adalah untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur.⁵⁵ Realibilitas adalah kecakapan suatu instrumen sehingga dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Rumus *Alpa Cronbach* ini di gunakan untuk menentukan apakah suatu instrument penelitian reliabel atau tidak dan dengan bantuan SPSS 26, yaitu:

⁵⁴ Sudaryono, et al., eds., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

⁵⁵ Syamsul Bahri & fahkry Zamzam, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-AMOS Pengujian dan Pengukuran* (Cet. I; Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama), 2014).

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Setelah mengetahui hasil validitas data dari kedua variabel, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas data, yang dilakukan dengan *Software* SPSS versi 26. Untuk menentukan tingkat *reliabel* suatu instrumen menggunakan rumus *Alfa Cronbach*, dengan kriteria instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila koefisien reliability (r_{hitung}) > 0,60.⁵⁶

Tabel. 3.4. Kriteria reabilitas instrument

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,90-1,00	Reabilitas sangat tinggi
0,70-0,90	Reabilitas tinggi
0,40-0,70	Reabilitas sedang
0,20-0,40	Reabilitas rendah

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data mengenai penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik yakni dengan melalui uji statistika pada hasil perolehan nilai pre-test dan post-test, dimana hal ini memiliki

⁵⁶Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h.57.

tujuan agar bisa menganalisis lebih lanjut dan menguji hipotesis penelitian. Untuk menentukan tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh yakni :

$$\text{Skor yang dicari} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$$

Setelah didapatkan skor hasil belajar peserta didik maka skor tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel. 3.5. Kategori Skor hasil Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Rentang
1.	Sangat Tinggi	81-100
2.	Tinggi	61-80
3.	Sedang	41-60
4.	Rendah	21-40
5.	Sangat Rendah	<21

Hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik ini selanjutnya penulis menyajikan data dan menganalisis data dengan mencari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, standar definisi dan uji *paired* sampel T-tes melalui *SPSS 26 for Window*.

4. Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptif merupakan Teknik analisis data yang bertujuan untuk mencari harga rata-rata (mean), median, modus, standar devisi, nilai maksimum, dan nilai minimum. Analisis deskriptif ini di sajikan dalam bentuk tabel, distribusi frekuensi dan divasualisasikan menggunakan histogram⁵⁷.

5. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis data dibutuhkan untuk mengetahui apakah analisis data untuk uji hipotesis bisa dilanjutkan atau tidak.⁵⁸ Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametrik antara lain dengan menggunakan t-test untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian, dan t-test untuk dua

⁵⁷ Kadir, *ststistika terapan, konsep contoh dan analisis data dengan program spss dalam penelitian*, cet, III (Jakarta:PT Raja grafindo persada,2016) h.300-301

⁵⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & karya ilmiah*, h.174

sampel.” Pengujian statistik parametrik mensyaratkan data tiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal dan kelompok yang dibandingkan homogen.⁵⁹ Adapun uji hipotesis yang akan digunakan peneliti dalam uji statistik parametrik ini adalah t-test untuk satu sampel yang biasa juga disebut dengan *paired t-test*. Sebelum uji t-test tersebut maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang berdistribusi dalam penelitian apakah normal atau tidak. Apabila data dikatakan normal, maka data tersebut terfokus pada nilai mean dan median.⁶⁰ Uji normalitas yang digunakan dalam analisis data ini ialah one-sample kolmogorov-smirnov test. Dasar penetapan keputusan didasarkan atas dua kemungkinan yaitu sebagai berikut: a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel berdistribusi normal, b) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data hasil penelitian dari dua buah sebaran data atau memiliki variansi yang sama atau tidak. Sehingga melalui uji homogenitas ini dapat menunjukkan bahwa data yang diperoleh homogen. Untuk mengetahui data hasil peneliti memiliki variansi yang sama atau homogen maka dapat dilihat dari nilai signifikan lebih dari 0,05.⁶¹ Untuk menentukan homogen tidaknya suatu data, maka kriteria yang berlaku antara lain: (1) jika signifikansi yang diperoleh lebih $> 0,05$, maka H_0 ditolak H_1 diterima dan (2) jika signifikansi yang diperoleh lebih $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

⁵⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif,kualitatif, RAD)

⁶⁰Udjana, Metode Statistika (Bandung: Tarsito, 2005), h. 37.

⁶¹ Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, Panduan Modern Penelitian kuantitatif,(Bandung: ALFABETA, cv.2016)h.199

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ialah prosedur yang berisi aturan menuju suatu keputusan apakah akan menerima atau menolak hipotesis. Untuk menguji hipotesis penelitian ini menggunakan rumus uji *t dua sampel – free learning* dengan bantuan SPSS.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Uji statistik: *t-tes 2 sample berkorelasi*

Kriteria pengujian : (1) jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima ,
(2) jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian, seperti olah data dan informasi melalui tes dan dokumentasi yang terkait dengan lokasi penelitian yakni SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang. Dalam pengambilan data melibatkan responden yaitu peserta didik, data yang diambil melalui penerapan *aplikasi kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan peneliti dalam mengekspresikan variabel penelitian ini.

Hasil tes yang diuraikan pada bab sebelumnya bahwa fungsi pengambilan data *Pre-test* dan *Post-test* ini untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dihubungkan dengan hasil belajar.

1. Hasil belajar IPS peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi

Perolehan data mengenai hasil belajar peserta didik didapatkan melalui pemberian tes kepada siswa kelas VIII di SMPN 5DUAMPANUA Pinrang. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot.

Setelah dilakukan pengolahan terhadap nilai pre-test di peroleh data sebagai berikut:

Tabel. 4.1. Deskripsi nilai pre-test

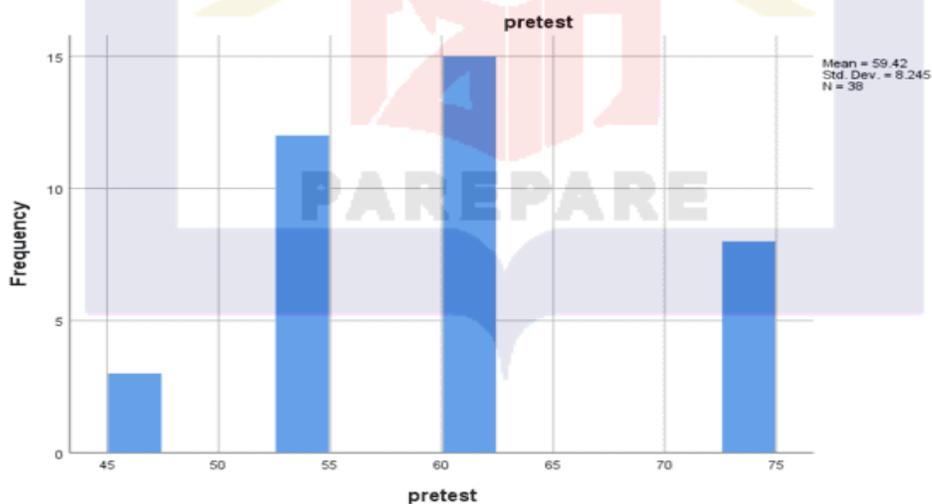
Deskripsi nilai pretest	
Data	Pretes
Jumlah peserta didik	38
Nilai maksimum	73
Nilai minimum	46
Nilai rata-rata	59,42
Standar deviasi	8,245

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat di lihat nilai rata-rata hasil pretest adalah 59,42

Tabel. 4.2. distribusi frekuensi nilai pretest

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASI
46-52	3	8%
53-59	12	32%
60-72	15	39%
73-80	8	21%

Gambar. Histogram Hasil Pretest



Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram di atas, terdapat 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 46-52, 12 peserta didik yang mendapatkan

nilai pada interval 53-59, 15 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 60-72, dan 8 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-80.

2. hasil belajar IPS peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi

Setelah dilakukan pengolahan terhadap nilai post test di peroleh data sebagai berikut:

Tabel. 4.3. Deskripsi nilai post test

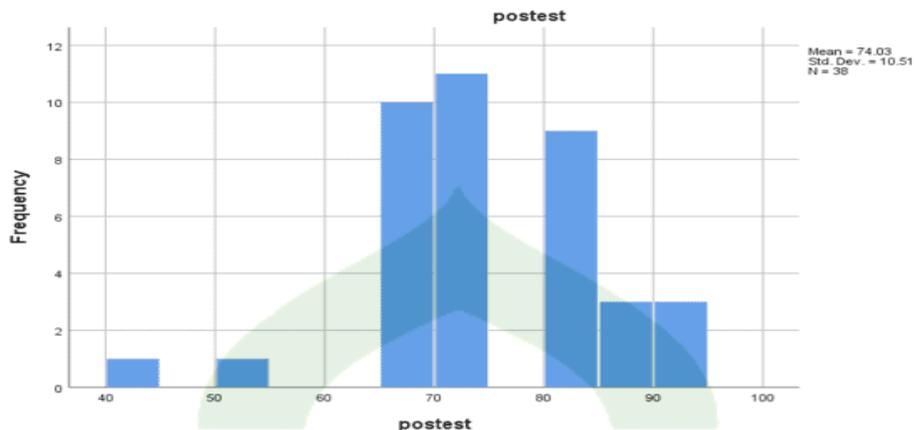
Deskripsi nilai post test	
Data	Postest
Jumlah peserta didik	38
Nilai maksimum	93
Nilai minimum	40
Nilai rata-rata	73,03
Standar deviasi	10.510

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat di lihat nilai rata-rata hasil post test adalah 73,03

Tabel 4.4. distribusi frekuensi nilai post test

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASI
40-52	1	3%
53-65	1	3%
66-72	10	26%
73-79	11	29%
80-85	9	24%
86-92	3	8%
93-100	3	8%

Gambar. Histogram Hasi post test



Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram diatas, terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 40-52, 1 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 53-65, 10 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 66-72, 11 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-79, 9 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 80-85, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 86-92, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 93-100.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Sebelum analisis data dilakukan terkait meningkat atau tidaknya penerapan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas data. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran data. Untuk meperoleh hasil uji normalitas, peneliti menggunakan one-sample kolmogorov-smirnov test SPSS 26. Dasar penetapan keputusan didasarkan atas dua kemungkinan yaitu sebagai berikut: a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel berdistribusi normal, b) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel tidak berdistribusi normal.

Table. 4.5. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.00
	Std. Deviation	10.214
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.112
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji normalitas data diketahui nilai signifikansi 0,063 > 0,05 maka dapat di simpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varian

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene statistic* melalui SPSS 26. Untuk menentukan homogen tidaknya suatu data, maka kriteria yang berlaku antara lain: (1) jika signifikansi yang diperoleh lebih > 0,05, maka H_0 ditolak H_1 diterima dan (2) jika signifikansi yang diperoleh lebih < 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berikut uji homogenitas varian:

Table 4.6. Uji Homogenitas Varian

Test of Homogeneity of Variances			
	df1	df2	Sig.
Pretest	1	74	.286
Posttest	1	74	.335

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas pada baris pretes diketahui nilai sig = 0.286 dan pada baris posttest diketahui nilai sig = 0,335 dimana nilai sig.

Baik *pre-test* maupun *post-test* lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen.

C. Uji Hipotesis

Untuk langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis melalui SPSS 26. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun Kreteria diterimah atau tidaknya suatu hipotesis yaitu :

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Uji statistik: *paired sample T-test*

Kriteria pengujian : (1) jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
(2) jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima

Tebel 4.7. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-14.605	14.808	2.402	-19.472	-9.738	-6.080	37	.000

Berdasarkan tabel di atas pada kolom sig. (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0,000 < 0,05$) sehingga disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun kesimpulannya bahwa Pengevaluasian pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober sampai pada bulan November 2022, penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 oktober 2022 di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang. pembelajaran dilakukan selama 2 X 45 menit yang dimulai pada pukul 09.00- 10.30 wib. Guru dan siswa berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran, menata tempat duduk, menanyakan keadaan siswa dan mengabsensi siswa. Guru membagikan soal pretes untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran problem based learning. Guru dan siswa melakukan tanya jawab berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial dan pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas. Guru menjelaskan contoh-contoh pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial dan pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas kemudian memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisa contoh-contoh pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial dan pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas.

Setelah itu kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 25 oktober 2022, pembelajaran dilaksanakan selama 2 X 45 menit pada pukul 11.00-12.30. pembelajaran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan beberapa pengaruh interaksi sosial terhadap integrasi dan konflik, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menganalisis mengenai pengaruh interaksi sosial terhadap integrasi dan konflik. Setelah itu kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Pertemuan ketiga di lakukan pada tanggal 3 november 2022, pembelajaran di lakukan selama 2 X 45 menit pada pukul 09.00- 10.30 wib. Pembelajaran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di pelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan mengenai kondisi geografis dan karakteristik negara-negara ASEAN dan bentuk-bentuk kerja sama dan upaya meningkatkan kerja sama antar negara ASEAN. Setelah itu kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah di pelajari.

Pertemuan ke empat dilakukan pada tanggal 12 november 2022, pembelajaran di lakukan selama 2 X 45 menit pada pukul 09.00- 10.30 wib. Pembelajaran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di pelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan mengenai pengaruh ruang dan interaksi antar ruang terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik dan Pendidikan. Setelah itu kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal post test dengan menggunakan aplikasi kahoot.

Hasil belajar IPS peserta didik sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi masih kurang. Hasil yang di peroleh oleh peserta didik ternyata masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang, berdasarkan hasil analisis yang di peroleh data nilai pretest mengenai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik nilai rata-ratanya, 59,42, nilai maksimumnya 73, nilai minimumnya 46 dan nilai standar deviasi 8,245. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram diatas, terdapat 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 46-52, 12 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 53-59, 15 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 60-72, dan 8 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-80. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan awal dalam pembelajaran ips peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS masih kurang.

hasil belajar peserta didik sesudah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik

Adapun hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi pada materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN dan pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan kelas VIII telah di olah pada analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPS sebanyak 38 peserta didik. Selanjutnya setelah rangkaian proses pembelajaran dilakukan maka selanjutnya melakukan post test menggunakan aplikasi kahoot dan data yang diperoleh adalah untuk nilai rata-rata di peroleh 74,03, nilai maksimum di peroleh 93, nilai minimum di peroleh 40 dan adapun untuk nilai standar devisi di peroleh nilai 10,510.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram diatas, terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 40-52, 1 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 53-65, 26 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 66-72, 11 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-79, 9 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 80-85, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 86-92, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 93-100.

Berdasarkan data analisis uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi dari data pretes dan post test yaitu 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), artinya ada peningkatan hasil belajar IPS setelah menggunakan aplkiasi kahoot sebagai media untuk evaluasi. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar ips peserta didik dapat meningkat.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Kedua, penelitian skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2018 yang berjudul "*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*". Dalam skripsi ini penelitiannya terfokuskan pada pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot bagi kelas X pada

mata pelajaran matematika. Berdasarkan data-data yang telah di peroleh bahwasanya pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot melalui tahap pengembangan instrument tes, telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapatkan hasil akhir sebesar 82%, ahli media sebesar 83%, dan ahli Bahasa sebesar 81%, maka dapat di simpulkan bahwa aplikasi kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan penelitian yang di lakukan oleh Clara Ayu Setya Kurniawati Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2019 yang berjudul *"Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri"* pada penelitian ini memiliki fokus untuk mengkaji penerapan media pembelajaran *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran tematik dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri. Dari data yang telah tersedia dan dianalisis dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengimplementasian aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran tematik kelas V sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik masih kurang. berdasarkan hasil analisis yang di peroleh data nilai pre test mengenai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik nilai rata-ratanya, 59,42, nilai maksimumnya 73, nilai minimumnya 46 dan nilai standar deviasi 8,245. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram diatas, terdapat 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 46-52, 12 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 53-59, 15 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 60-72, dan 8 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-80. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan awal dalam pembelajaran ips peserta didik sebelum penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS masih kurang.
2. hasil belajar peserta didik sesudah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dapat meningkat hal ini dapat di lihat dari nilai rata-rata di peroleh 74,03, nilai maksimum di peroleh 93, nilai minimum di peroleh 40 dan adapun untuk nilai standar devisi di peroleh nilai 10,510, dan juga dapat di lihat pada tabel distribusi frekuensi dan diagram diatas, terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 40-52, 1 peserta didik yang mendapatkan nilai pada interval 53-65, 26 peserta didik yang

mendapat nilai pada interval 66-72, 11 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 73-79, 9 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 80-85, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 86-92, 3 peserta didik yang mendapat nilai pada interval 93-100. Berdasarkan data analisis uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi dari data pretes dan post test yaitu 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), artinya ada peningkatan hasil belajar IPS setelah menggunakan aplikasi kahoot sebagai media untuk evaluasi. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar ips peserta didik dapat meningkat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai:

1. Guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran.
2. Guru di harapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, seperti aplikasi kahoot, sehingga dalam proses pembelajaran siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik kedepannya.
3. Guru diharapkan lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
4. Siswa harus lebih aktif lagi dan menumbuhkan sikap positif seperti menumbuhkan minat belajar, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Ahdar, Wardana Wardana, "belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis" CV. Kaaffah Learning Center, 2019
- Aulia Rara, Blog: "Media Kahoot (Pengertian, Kelemahan, dan Kelebihan), (Universitas Negeri Surabaya: 2019)
- Burhan Nurgianto, *Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, 1988)
- Cahya Kurnia Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X" Skripsi Sarjana Pendidikan, (Lampung: UIN Raden Intan, 2018)
- Chusnul Chotimah, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*
- Clara Ayu Setya Kurniawati, *Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirjo Wonowangi*, Skripsi Sarjana Pendidikan, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019)
- Dimas Amrullah, "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah", Skripsi Sarjana Pendidikan, (Semarang: Universitas Negeri Semarang: 2020)
- Dimiyanti dan Mudjino, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2009),
- Dwi Hartanti, *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypcrmedia*, "proseding seminar Nasional: kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 (2019) ISBN: 9788-5323-4-0.
- Guidesy, Blog Artikel: "Kahoot Apa Itu: Kelebihan, Kekurangan dan FAQ", *Guidesy.Net- A Place To Share Computer Tips, Facebook, Iphone-Android Tips. Specializing In Consulting And Evaluating Technology Products.*

- Ibid., Guidesy, Blog Artikel:”Kahoot Ap Aitu: Fitur, Kelebihan,Kekurangan dan FAQ”
- Ilyas Muhammad Ismail, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Kota Depok: PT RAJAGRAPINDO PERSADA, 2020).
- Ilyas Muhammad Ismail, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Kota Depok: PT RAJAGRAPINDO PERSADA, 2020.)
- Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Cet, 4; Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014),
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & karya ilmiah*,
- Kadir, *ststistika terapan, konsep contoh dan analisis data dengan program spss dalam penelitian*, cet, III (Jakarta:PT Raja grafindo persada,2016) h.300-301
- Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Alumni,1979)
- Lukman Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima,2008)
- Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet IV; Jakarta: Rineka Cita, 2004),
- Mulyadi, *evalusi Pendidikan pengembangan model evaluasi Pendidikan agama di sekolah*, (UIN-Maliki Pres, 2010),
- Natalia Cristiani,dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, (Sukabumi: CV. Jejak Anggota, IKAPI, 2019)
- Nila Kesumawati, *Pengantar Statistika Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017)
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004),
- Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesido, Cet.Vi,2006)
- Omear Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

- Ovan & Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Cet. I; Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020).
- Purwanto, *evaluasi hasil belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)
- Ridwan abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014)
- S Nasution, *metode research(PenelitianIlmiah)*, (cet,II,Jakarta;BumiAksana,2011)
- S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,Cet III, 2007)
- Saidana Saniyyah El Qory, “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo*”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022)
- Sudaryono, et al., eds., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif,kualitatif, RAD)*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu*
- Sumarsono,*pembimbingan guru membuat kuis online kahoot! Dengan Cambro*, (Yogyakarta: Deepublish,Cet I, 2019)
- Syamsul Bahri & fahkry Zamzam, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-AMOS Pengujian dan Pengukuran*(Cet. I; Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama)
- Udjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005)



LAMPIRAN

LAMPIRAN I Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telp. (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA : NURHAYAH
NIM : 18.1700.007
FAKULTAS : TARBIYAH
**JUDUL : PENERAPAN APLIASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
EVALUASI DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK DI SMPN 5
DUAMPANUA PINRANG**

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

I. PETUNJUK PENGISIAN

1. Tulislah nama dan kelas pada bagian identitas
2. Bacalah setiap pernyataan dengan baik dan teliti
3. Pilihlah salah satu jawaban a,b,c dan d
4. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda benar

II. IDENTITAS

1. Nama :
2. Kelas :
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

SOAL PILIHAN GANDA

1. Negara yang berbentuk geografis *protruded* dan penduduknya mayoritas ras mongol yaitu.....
 - a. Myanmar
 - b. Thailand
 - c. Laos
 - d. Vietnam
2. Negara yang terletak paling utara ASEAN yaitu.....
 - a. Thailand
 - b. Myanmar
 - c. Filipina
 - d. Kamboja
3. Bentuk karakteristik budaya yang di akibatkan perbedaan iklim kawasan negara-negara ASEAN yaitu.....
 - a. Cara berpakaian
 - b. Cara berbicara
 - c. Upacara perkawinan
 - d. Pola makan
4. Negara ASEAN yang kegiatan perekonomiannya tidak didukung oleh pertanian adalah.....
 - a. Indonesia
 - b. Malaysia
 - c. Singapura
 - d. Laos
5. Manakah dari negara-negara ASEAN berikut yang memiliki iklim subtropis.....
 - a. Myanmar
 - b. Laos
 - c. Filipina

- d. Vietnam
- 6. Kerja sama yang diadakan para menteri pada pertemuan Defence Ministers Meeting (ADMM) membahas bidang.....
 - a. Sosial
 - b. Pendidikan
 - c. Politik
 - d. Budaya
- 7. salah satu bentuk kerja sama antara negara-negara ASEAN di bidang pendidikan yaitu.....
 - a. *ASEAN commission on the promotion and protection of the rights of women and children*
 - b. *ASEAN council teachers convention*
 - c. *ASEAN tourism agreement*
 - d. *Defence ministers meeting*
- 8. Salah satu bentuk kerja sama dibidang politik antar negara-negara ASEAN adalah.....
 - a. Membangun pupuk urea di malaisia
 - b. Menanggulangi penyalagunaan narkotika
 - c. Melaksanakan festival seni ASEAN
 - d. Membentuk pusat informasi pariwisata
- 9. Pak amir mengajar SMA sebagai guru. Setelah beberapa tahun, ia kini menjabat sebagai wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Kasus ini merupakan contoh mobilitas.....
 - a. Horizontal
 - b. Antargenerasi
 - c. Vartikal naik
 - d. Vartikal turun
 - e. Geografis

10. Faktor pendorong bagi kelompok masyarakat tidak mampu untuk melakukan mobilitas sosial adalah.....
- Status sosial
 - Keadaan ekonomi
 - Pendidikan rendah
 - Situasi politik
11. Dibawah ini contoh faktor pendorong mobilitas sosial pada penyebab struktural adalah.....
- Seorang anak yang memiliki sikap ulet dan tekun
 - Sorang anak yang melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi
 - Seorang anak yang migrasi ke daerah lain kerana adanya konflik
 - Seorang anak yang memiliki keluarga kerajaan
12. Dibawah ini yang bukan cara untuk meningkatkan integrase sosial yang baik adalah....
- Memathi norma-norma yang berlaku
 - Menyesuaikan gaya hidup hedonis
 - Berpegang teguh pada nilai-nilai sosial
 - Menyesuaikan dengan budaya sekitar
13. Keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memiliki dampak positif kecuali.....
- Potensi dalam bidang pariwisata
 - Bangsa menjadi lebih luwes
 - Objek kajian budaya internasioal
 - Ikut kegiatan sosial masyarakat
14. Berikut ini adalah factor yang mempengaruhi cepat cepat lambatnya proses integrase , kecuali.....
- Homogenitas kelompok
 - Heterogenitas kelompok

- c. Mobilitas geografis
 - d. Besar kecilnya kelompok
15. Integrasi sosial dalam kehidupan dapat terwujud dengan adanya.....
- a. Tidak ada kesalahpahaman antar kelompok
 - b. konsensus
 - c. masyarakat yang melanggar norma
 - d. kebutuhan masyarakat sulit di cukupi



LAMPIRAN II RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****NAMA SEKOLAH : UPT SMP NEGERI 5 DUAMPANUA PINRANG****MATA PELAJARAN : IPS****KELAS/SEMESTER : IX (SEMBILAN)****MATERI POKOK : INTERAKSI KERUANGAN DALAM
KEHIDUPAN DI NEFARA- NEGARA ASEAN****SUB MATERI : INTERAKSI ANTAR NEGARA-NEGARA
ASEAN****ALOKASI WAKTU : 2 X 45 MENIT****A. KOMPETENSI INTI**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi,gotong royong) santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan lam dalam jangkauan pergaulan dan keberdayaan
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi , seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam rana konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca, menghitung,menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori kebangsaan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN**KOMPETENSI**

- 1 Menyebutkan kondisi geografis dan karakteristik negara-negara anggota ASEAN
- 2 Menyebutkan , bentuk-bentuk kerja sama, dan upaya meningkatkan kerja sama antar negara ASEAN
- 3 Menyebutkan pengaruh ruang dan interaksi antar ruang terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik dan Pendidikan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti serangkain pembelajaran diharapkan:

1. Peserta didik dapat menyebutkan kondisi geografis dan karakteristik negara-negara anggota ASEAN
2. Peserta didik dapat menyebutkan makna kerja sama, bentuk-bentuk kerja sama, dan upaya meningkatkan kerja sama antar negara ASEAN
3. Peserta didik dapat menyebutkan pengaruh ruang dan interaksi antar ruang terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik dan Pendidikan.

D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan: Sainifik
2. Metode: Diskusi, Penugasan
3. Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL)

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**1. MEDIA**

- Buku paket IPS kelas VIII
- smarphone dengan kuota internet
- alat tulis (kertas, pulpen)

2. SUMBER BELAJAR

- Kementrian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia 2018, buku siswa kelas VIII mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (ips)

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan berdoa sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai 2. Guru dan siswa, mengingat kembali pelajaran tentang mengenal negara-negara ASEAN 3. Guru memberitahukan kepada siswa tentang materi pelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat ini yaitu interaksi antar negara-negara ASEAN 4. Guru memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi 	10 menit

<p>Inti</p>	<p>dasar, dan tujuan pembelajaran</p> <p>5. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</p> <p>1. Guru mereshfresh ingatan peserta didik dengan melakukan tanya jawab mengenai materi-materi sebelumnya</p> <p>2. Guru melanjutkan materi pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan tugas kepada peserta didik dengan menggunakan media kahoot di akhir pembelajaran</p> <p>1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan</p>	<p>60 Menit</p>
--------------------	---	------------------------

<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<p>tentang materi tentang interaksi antar negara-negara ASEAN</p> <p>2. Guru menyampaikan materi selanjutnya kepada siswa</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan doa syukur dan mengucapkan salam.</p>	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>
---	--	--

G. PENILAIAN HASIL BELAJAR

<p>1. Penilaian sikap: keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas</p>
<p>2. Penilaian pengetahuan: pilihan ganda</p>
<p>3. Penilaian keterampilan: unjuk kerja pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.</p>

NAMA SEKOLAH : SMP NEGERI 5 DUAMPANUA PINRANG
MATA PELAJARAN : IPS
KELAS/SEMESTER : VIII (DELAPAN)
MATERI POKOK : PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP
KEHIDUPAN SOSIAL DANKEBANGSAAN
SUB MATERI : MOBILITAS SOSIAL
ALOKASI WAKTU : 2 X 45 MENIT

A. KOMPETENSI INTI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi,gotong royong) santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan lam dalam jangkauan pergaulan dan keberdayaan 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi , seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam rana konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan rana abstrak (menulis, membaca, menghitung,menggambar, dan mengarang)sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori kebangsaan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN
KOMPETENSI
<ol style="list-style-type: none"> 1 Menyebutkan Pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial 2. Menyebutkan Pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas 3. Menyebutkan Pengaruh interaksi sosial terhadap integrasi dan konflik

C. TUJUAAN PEMBELAJARAN

1. peserta didik dapat menyebutkan pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial
2. peserta didik dapat menyebutkan pengaruh interaksi sosial terhadap pluritas
3. peserta didik dapat menyebutkan pengaruh interaksi sosial terhadap integrasi dan konflik

D. PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan: Sainifik
2. Metode: Diskusi, Penugasan
3. Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL)

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. MEDIA

- Buku Paket IPS kelas VIII
- smarphone dengan kuota internet
- alat tulis (kertas, pulpen)

2. SUMBER BELAJAR

- Kementrian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia 2018, buku siswa kelas VIII mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (ips)
- Sumber lain dari internet

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan berdoa sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru dan siswa, mengingat kembali pelajaran tentang mengenal negara-negara ASEAN 3. Guru memberitahukan kepada siswa tentang materi pelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat ini yaitu mobilitas sosial 4. Guru memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran 5. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran 	
--	--	--

<p>Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mererefresh ingatan peserta didik dengan melakukan tanya jawab mengenai materi-materi sebelumnya 2. Guru melanjutkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan tugas kepada peserta didik menggunakan media kahoot di akhir pembelajaran 	<p>60 Menit</p>
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi tentang mobilitas sosial 2. Guru menyampaikan materi selanjutnya kepada siswa 3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan 	<p>11 menit</p>

	doa syukur dan mengucapkan salam.	
--	-----------------------------------	--

G. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian sikap: keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan disiplin waktu dalam mengerjakan tugas
2. Penilaian pengetahuan: pilihan ganda
3. Penilaian keterampilan: unjuk kerja pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.



LAMPIRAN III Uji Validitas

No	R _{hitung}	Keterangan
1	0,604	Valid
2	0,329	Valid
3	0,093	Tidak Valid
4	0,884	Valid
5	0,089	Tidak Valid
6	0,619	Valid
7	0,419	Valid
8	0,726	Valid
9	0,955	valid
10	0,498	valid
11	0,559	Valid
12	0,424	valid
13	0,886	Valid
14	0,622	valid
15	0,813	valid

LAMPIRAN IV Hasil Uji Validitas

No	Nama Peserta	No butiran soal															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	Ahmad	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12
2.	Asriadi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	12
3.	Handrik	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12
4.	Aden	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
5.	Alwi	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12
6.	Ikram	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11
7.	Ikhsan	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11
8.	Ilham	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	11
9.	Rizal	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12
10.	Rapi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	11
11.	Zaenal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13
12.	Adelia	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	12
13.	Fitriani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
14.	Intan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
15.	Rahmi	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13

16.	Maulidia	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
17.	Rasmi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11
18.	Reni	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
19.	Sitti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	11
20.	Arham	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12
21.	Maulana	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11
22.	Arfandi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10
23.	Asruddin	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	10
24.	Kaisar	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12
25.	Muhlis	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13
26.	Reski	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10
27.	Aditia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
28.	Sulfians ya	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11
29.	Yusuf	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10
30.	Aulia	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	11
31.	Bunga	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10
32.	Nurul	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	6
33.	Amelia	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10
34.	Sarita	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	8

35.	Seftina	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10
36.	Suci	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	10
37.	Tasya	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10
38.	Sahrul	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	10
R _{hitung}		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	,	
		6	3	0	8	0	6	4	7	9	4	5	4	8	6	8	
		0	2	9	8	8	9	1	2	5	9	5	2	8	2	1	
		4	9	3	4	9	1	9	6	5	8	9	4	6	2	3	
Validitas		V	V	T	V	T	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
				V		V											

LAMPIRAN UJI TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA SOAL

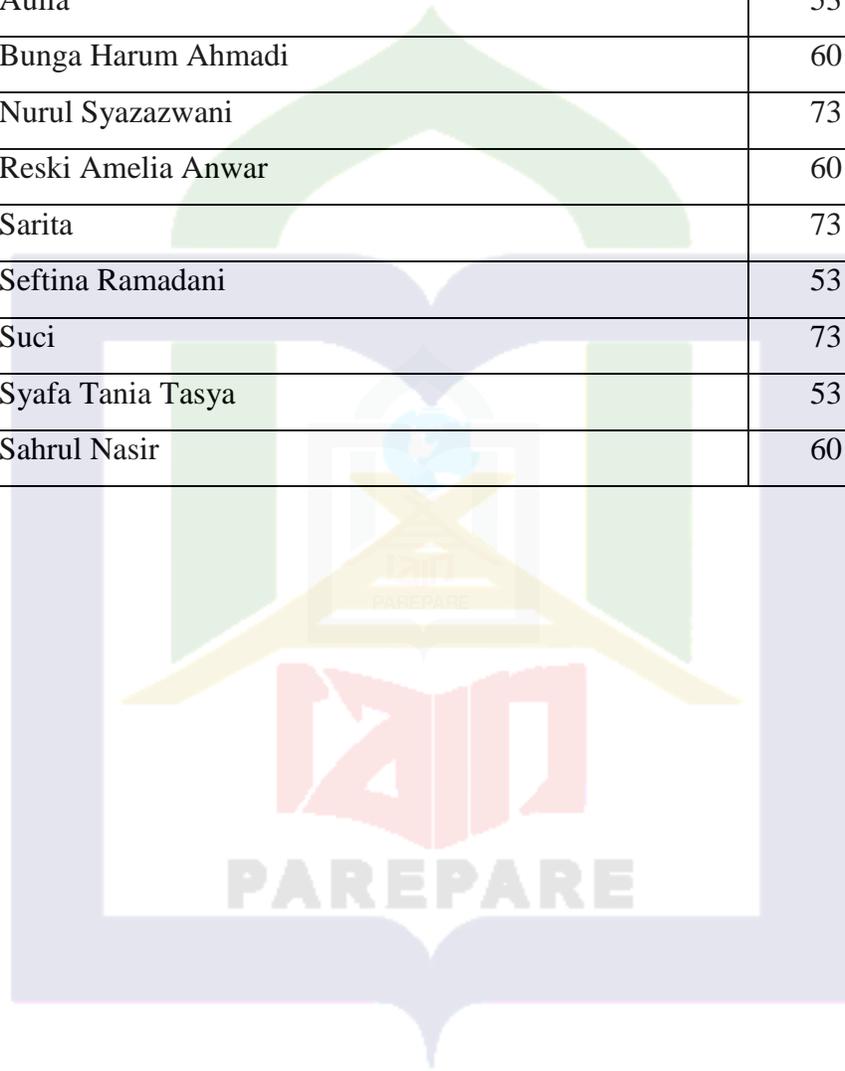
TINGKAT KESUKARAN	INTERPRESTASI ATAU PENAFSIRAN TK
0,00-0,15	Sangat Sukar
0,16-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-0,85	Mudah
0,86-1,00	Sangat Mudah
DAYA PEMBEDA	INTERPRESTASI ATAU PENAFSIRAN DP
0,70-1,00	Baik Sekali (Digunakan)
0,40-0,69	Baik (di gunakan)
0,20-0,39	Cukup (Boleh di gunakan Dengan Perbaikan)
0,00-0,19	Jelek (Tidak bisa di gunakan)

NO	DAYA PEMBEDA	INTERPRESTASI ATAU PENAFSIRAN DP
1.	0,60	Baik
2.	0,32	Cukup
3.	0,09	Jelek
4.	0,88	Baik
5.	0,08	Jelek
6.	0,69	Baik
7.	0,41	Baik
8.	0,72	Baik
9.	0,95	Baik sekali
10.	0,49	Baik
11.	0,55	Baik
12.	0,42	Baik
13.	0,88	Baik sekali
14.	0,62	Baik
15.	0,81	Baik sekali

LAMPIRAN HASIL PRETES DAN POSTES PESERTA DIDIK

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-Test	Nilai Postest
1.	Ahmad Faris Rizuan	60	80
2.	Asriadi La Baba	73	80
3.	Handrik	53	80
4.	Muh. Aden Ami	60	73
5.	Muh. Alwi	46	80
6.	Muh. Ikram	53	73
7.	Muh. Ikhsan. S	60	73
8.	Muh. Ilham	46	73
9.	Muh. Rizal	53	80
10.	Muhammad Rafi	60	73
11.	Zaenal	73	86
12.	Adelia Fadlia Sandi	53	80
13.	Cahaya Fitriani	53	93
14.	Intan Lestari	60	93
15.	Nur Rahma Karim	46	80
16.	Nurul Maulidia	60	86
17.	Rasmi Rauf	53	73
18.	Reni Wildan Usman	53	93
19.	Sitti Munawwarah Jupri	60	73
20.	Ahmad Ahram Dani	73	80
21.	Ahmad Maulana	60	73
22.	Arfandi Ramli	53	66
23.	Asruddin Baba	60	66
24.	Kaisar	60	80
25.	Muh. Muhlis	73	86

26.	Muh. Rezki	53	63
27.	Muh. Resky Aditya	60	73
28.	Muh. Sulfiansyah	60	73
29.	Muh. Yusuf Fahriansya	73	66
30.	Aulia	53	73
31.	Bunga Harum Ahmadi	60	66
32.	Nurul Syazazwani	73	40
33.	Reski Amelia Anwar	60	66
34.	Sarita	73	53
35.	Seftina Ramadani	53	66
36.	Suci	73	66
37.	Syafa Tania Tasya	53	66
38.	Sahrul Nasir	60	66



LAMPIRAN V Uji Normalitas dan Homogenitas

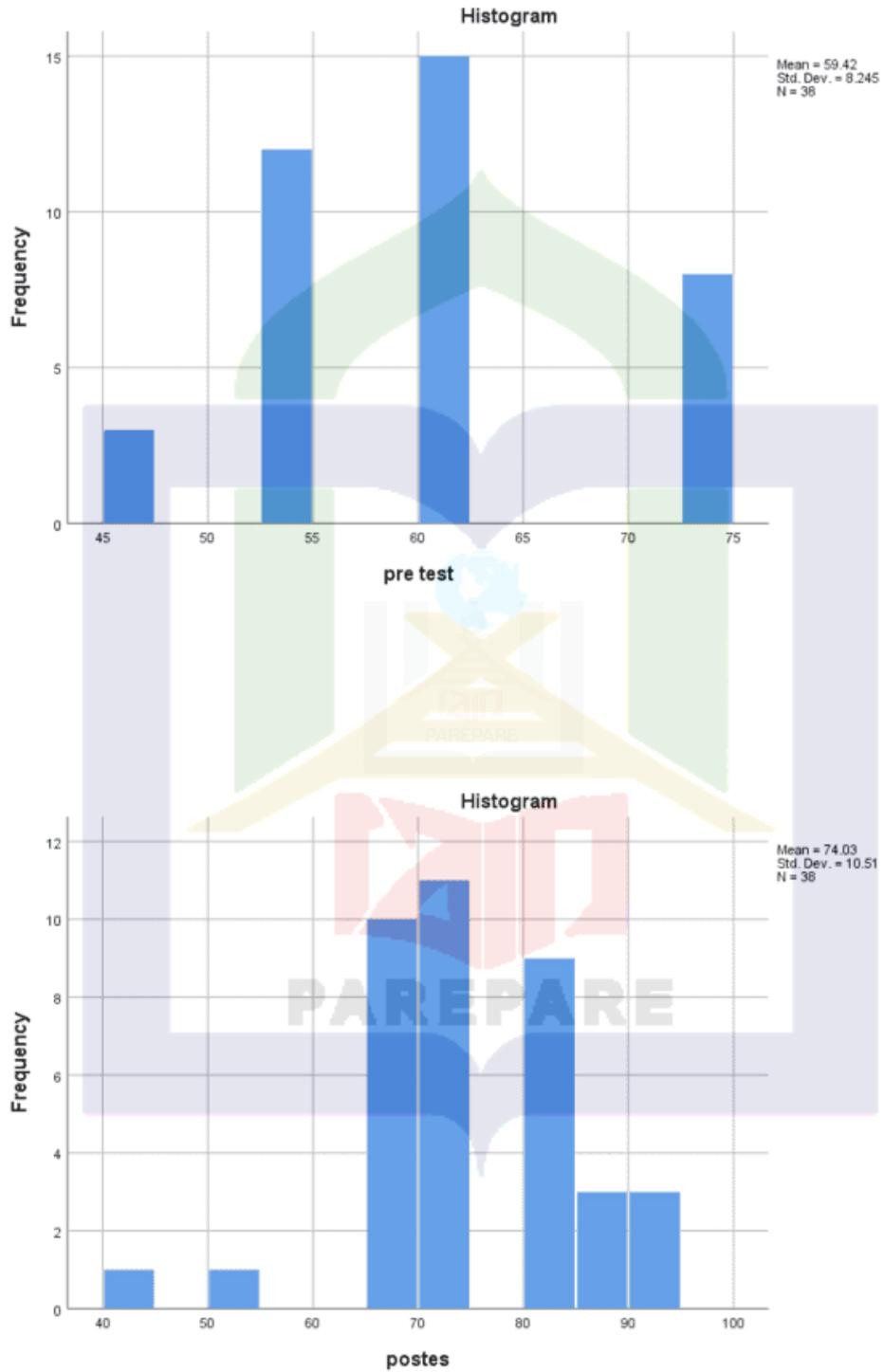
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.00
	Std. Deviation	10.214
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.112
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Test of Homogeneity of Variances			
	df1	df2	Sig.
Prete	1	74	.286
Sposte	1	74	.335

LAMPIRAN VI Hipotesis

Paired Samples Test										
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	pre test - post test	-14.605	14.808	2.402	-19.472	-9.738	-6.080	37	.000	

LAMPIRAN VII Diagram Batang *Pre-test dan post-tes*



LAMPIRAN VIII Surat izin meneliti dari IAIN Parepare



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jl. Sudi Bekki No. 36, Samping Lapangan MCK, Kecamatan Tana Toraja, Kabupaten Parepare, Sulawesi Selatan 91113
 Telp. (0412) 210111, 210112, 210113
 Email : iainparepare@gmail.com

Nomor : B.4170/tn.39.5/1/PP/00.9/10/2022
 Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
 Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Pinrang
 C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 di:
 Kab. Pinrang

Assalamu Alaikum Wr. Wb

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare

Nama	: Nurhayah
Tempat/Tgl. Lahir	: Salubone, 19 Oktober 2000
NIM	: 18.1700.007
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Data, Kec. Duampanua, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Peserta Didik Di SMPN 5 Duampanua Pinrang"**. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober sampai bulan November Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Parepare, 07 Oktober 2022
 Dekan I,



- Tembusan :
1. Rektor IAIN Parepare
 2. Dekan Fakultas Tarbiyah

LAMPIRAN IX Surat Izin Meneliti dari Pemerintah Kabupaten Pinrang



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
Nomor : 503/0546/PENELITIAN/DPMPPTSP/10/2022

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 17-10-2022 atas nama NURHAYAH, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

- Mengingat :
1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan :
1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 1621/R/T.Teknis/DPMPPTSP/10/2022, Tanggal : 17-10-2022
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0546/BAP/PENELTIAN/DPMPPTSP/10/2022, Tanggal : 17-10-2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 08 SOREANG, PAREPARE
 3. Nama Peneliti : NURHAYAH
 4. Judul Penelitian : PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS PESERTA DIDIK DI SMPN 5 DUAMPANUA PINRANG
 5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
 6. Sasaran/target Penelitian : PESERTA DIDIK (KELAS VIII)
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Duampanua
- KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 17-04-2023.
- KETIGA** : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 17 Oktober 2022



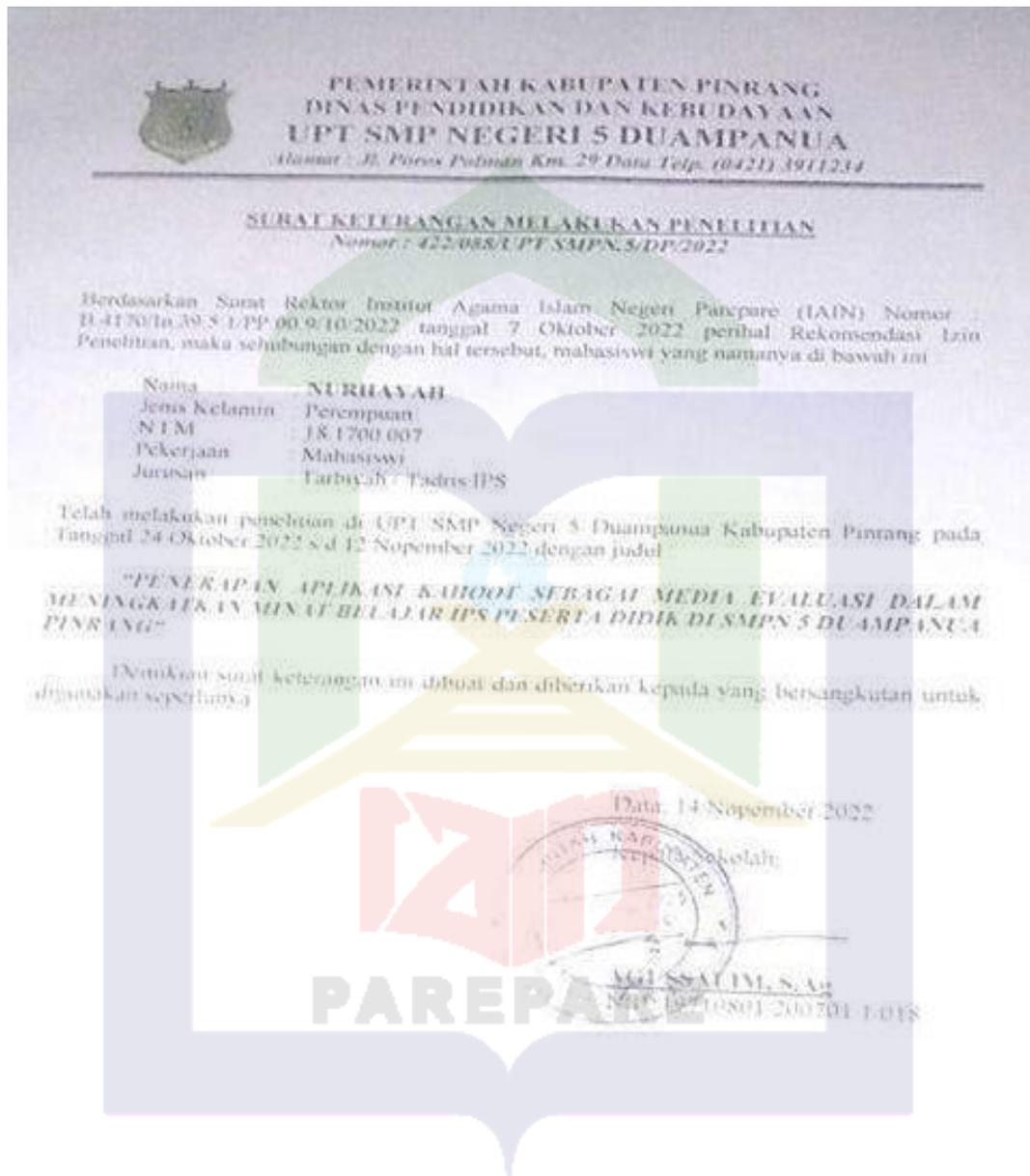
Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

LAMPIRAN X Surat keterangan selesai meneliti dari SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang



LAMPIRAN XI Dokumentasi



BIODATA PENULIS



NURHAYAH, Penulis lahir di Salubone tanggal 19 Oktober 2000. Anak ke- dua dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Bakhtiar dan Cando. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 585 Padang Ma'bud pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 8 Pinrang pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2018.

Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang berada di parepare yaitu IAINP Parepare. Penulis mengambil program strata satu program studi TADRIS IPS. Selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare, Penulis juga bergabung di salah satu organisasi kampus yaitu PERKEMI Dojo IAIN PAREPARE dari tahun 2018 Hingga saat ini.

Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yakni “Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Utuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Peserta Dididik Di SMPN 5 DUAMPANUA Pinrang.