



**PEMANFAATAN APLIKASI PLICKERS DALAM EVALUASI
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 DUKUHTURI
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
Husna Sholiha
NIM 3101414010

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia
Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 3 Desember 2019

Pembimbing Skripsi I



Drs. Ba'in, M.Hum.

NIP 19630706 199002 1 001

Pembimbing Skripsi II



Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850509 201504 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.

NIP 19611121 198601 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 2 Januari 2020

Penguji I



Arif Purnomo, S.Pd., S.S., M.Pd.

NIP 19730131 199903 1 002

Penguji II



Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850509 201504 1 001

Penguji III



Drs. Ba'in, M.Hum.

NIP 19630706 199002 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



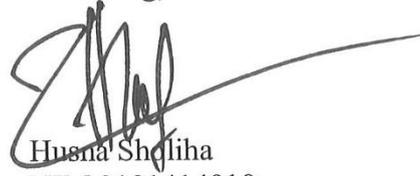
Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.

NIP 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 November 2019



Husna Sholihah
NIM 3101414010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Setiap apa yang manusia lakukan saat ini apapun itu, akan berdampak di masa yang akan datang. Maka lakukanlah yang terbaik.

Persembahan:

Abi, Umi, Kakak, dan Adik-adikku yang senantiasa melangitkan doa-doa dan memberikan dukungan moral maupun material

Sahabat-sahabatku; Cit Pompong, Nia Pompong, Ciki Pompong, dan Naufal Al Hijri yang selalu memberikan motivasi, semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini

SARI

Sholiha, Husna. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019.* Skripsi. Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Bain, M. Hum. dan Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Plickers, IPS

Kehadiran teknologi komputer dan kemajuan internet sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran dengan media komputer akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah maupun melakukan evaluasi pembelajaran, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Salah satu perangkat lunak dengan komputer yang dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran adalah aplikasi Plickers. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian bersifat interaktif. Meliputi wawancara mendalam, observasi dan studi dokumen. Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data teknik analisis data dengan analisis interaksi yang langkah-lagkahnya mulai dari pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan pemanfaatan aplikasi Plickers cukup baik, karena adanya respon positif dari siswa dan motivasi belajar meningkat. Namun disini guru belum begitu mahir memanfaatkan aplikasi teknologi, karena baru awal menggunakan aplikasi Plickers. Disamping itu adanya keterbatasan perangkat pendukung pemanfaatan aplikasi Plickers.

Kemudian terdapat beberapa tahap dalam pemanfaatan aplikasi Plickers pada tes maupun ulangan harian IPS Sejarah yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, dimulai dari pembuatan akun, mencetak kartu plickers serta menginput nama siswa dan soal-soal ke aplikasi plickers semuanya dilakukan dengan baik oleh guru meskipun menghabiskan waktu cukup lama karena baru di awal. Selain itu keterbatasan koneksi internet juga sedikit menghambat penginputan soal-soal ke aplikasi Plickers.

Setelah penelitian ini dilakukan siswa diharapkan agar dapat mendengarkan instruksi guru dengan benar agar jawaban yang dipilih oleh siswa dapat terekam dengan baik sehingga tidak terjadi kesalahan. Selain itu, guru diharapkan agar dapat terus melaksanakan ulangan harian secara inovatif dan kreatif salah satunya dengan menggunakan aplikasi Plickers, karena selain membantu guru dalam menskor nilai siswa dengan cepat dan benar, guru pun akan semakin mahir menggunakan aplikasi teknologi ini. Kemudian sekolah sekiranya perlu memikirkan untuk penyediaan sarana prasarana yang memadai sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

ABSTRACT

Sholiha, Husna. 2020. "The Utilization of Plickers Application in Social Sciences Learning Evaluation in Junior High School 1 Dukuhturi, Academic Year 2018/2019". Final Project. History Department. Faculty of Social Science. Universitas Negeri Semarang. Adviser I Drs. Ba'in, M.Hum., Adviser II Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Evaluation, Plickers Application, Social Sciences

The presence of computer technology and internet advancements are very supportive in the development of instructional media. Learning with computer media will greatly assist students in understanding history learning material and evaluating learning, because with computers it is possible to present interesting, effective and efficient forms of learning. One of the software with computers that can help in the development of learning media is the Plickers application. This study aims to determine the evaluation process of social sciences learning by using the Plickers application in Junior High School 1 Dukuhturi.

The type of research was descriptive qualitative. Data collection techniques used in the study were interactive. It included in-depth interviews, observation and document study. The data validity checking technique in this study used data triangulation techniques, a data analysis technique with interaction analysis which steps start from data collection, data reduction, data presentation, and verification. The results showed that the evaluation of Social Science learning especially History by using the application of Plickers was quite good, because of the positive response from students and increased learning motivation. However, the teacher was not yet adept at utilizing the technology of the application, since it was the first time using Plickers. Besides, there were limitations to the supporting devices to use Plickers.

Then there were several stages in the utilization of the Plickers on the subject test and daily tests of History which were preparation and implementation. In the preparation stage, starting from creating an account, printing Plickers card and inputting student names and questions into Plickers, everything was done well by the teacher even though it took a long time since it was the first time. Besides, the limitations of the internet connection slightly inhibited the input of questions to the Plickers.

After this research is conducted, students are expected to be able to listen to the teacher's instructions correctly so that the answers chosen by the students could be recorded properly so that no errors would occur. In addition, the teacher is expected to be able to continue to carry out daily tests in an innovative and creative way by using the Plickers, because, in addition to assisting teachers in scoring students' grades quickly and correctly, teachers will be increasingly adept at using this technology application. Then the school should consider providing adequate infrastructure so that it can facilitate the teaching and learning process so that learning objectives can be achieved.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul “Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhhuri Tahun Ajaran 2018/2019”. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sejarah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan memperlancar penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Bain, M.Hum dan Syaiful Amin, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, petunjuk, motivasi, semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sejarah yang telah memberikan bekal dalam penyusunan skripsi ini.

6. Civitas Akademika SMP Negeri 1 Dukuhturi yang berpartisipasi dalam penelitian, selaku informan yang telah membantu dengan sepenuh hati dalam memberikan data-data yang dibutuhkan peneliti selama masa penelitian.

Penulis menyadari bahwa yang telah penulis sampaikan masih banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun untuk skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 11 November 2019



Husna Sholiha

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN KELULUSAN.....	2
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
SARI	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Batasan Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	2
A. Deskripsi Teoritis	2
B. Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Latar Penelitian.....	39
C. Fokus Penelitian	39
D. Sumber Data.....	40
E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Uji Keabsahan Data	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	48
B. Hasil Penelitian.....	53

C. Pembahasan.....	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	111
A. Simpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	116

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 2 Profil Pendidikan Sekolah.....	145
Lampiran 3 Denah Sekolah.....	147
Lampiran 4 Tata Tertib Guru dan Siswa.....	148
Lampiran 5 Lembar Soal Ulangan.....	152
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	163
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah-satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun afektif yang menyangkut nilai dan sikap (Sadiman dkk, 2007: 2).

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Sehingga dengan demikian, mendorong pertumbuhan dan perkembangannya ke arah suatu tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dalam bentuk kurikulum dan metode pengajaran (Hamalik, 2011: 80).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar (Suryani dan Leo Agung, 2012: 134).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Kemudian menurut Asih (2016) dalam (Sutomo, 2018: 4) dalam kajiannya mengutarakan bahwa motivasi belajar siswa akan cepat berkurang ketika penggunaan metode pada proses pembelajaran terlalu monoton yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab, adapun media yang digunakan adalah dengan hanya menggunakan media gambar yang dirasa kurang menarik bagi siswa. Maka

dari itu, seorang pengajar sejarah perlu melakukan terobosan baru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan pada dasarnya, kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu: 1) kemampuan merencanakan pengajaran, 2) kemampuan melaksanakan proses belajar mengajar, dan 3) kemampuan mengevaluasi/penilaian pengajaran (Suryosubroto. 2009: 21). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pada proses pembelajaran, terdapat tiga komponen atau tahap-tahap yang harus dilalui, berupa perencanaan, proses belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Winarno dalam Suryosubroto (2009: 29) pada hakikatnya bila suatu kegiatan direncanakan terlebih dahulu maka tujuan kegiatan tersebut akan lebih terarah dan lebih berhasil. Itulah sebabnya seorang guru harus memiliki kemampuan dalam merencanakan pengajaran. Seorang guru sebelum mengajar hendaknya merencanakan program pengajaran, membuat persiapan pengajaran yang hendak diberikan. Setelah membuat sebuah perencanaan, maka selanjutnya adalah proses belajar mengajar. Maksud dari pelaksanaan proses belajar mengajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Jadi, pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Setelah melakukan perencanaan pengajaran dan proses belajar mengajar, maka hal yang selanjutnya dilakukan oleh guru adalah melaksanakan evaluasi

pembelajaran. Menurut Sudjana (1991: 111), untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Kita mengetahui bahwa proses belajar dan mengajar adalah proses yang memiliki tujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu, tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar. Untuk melakukan penilaian hasil belajar ini, terdapat dua jenis alat penilaian yang bisa digunakan, yakni berupa tes dan nontes. Kemudian dalam praktiknya, penilaian berupa tes terdiri dari tiga bentuk, yaitu tes lisan, tulisan dan tindakan. Secara umum, tes tulisan terdiri dari dua jenis, yaitu *multiple choice* dan *essay*. Pada *multiple choice* para peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih jawaban yang dianggap benar, biasanya satu dari beberapa pilihan yang tersedia. Sedangkan pada *essay* peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan berupa uraian/penjelasan dengan menggunakan kata/kalimat sendiri. Oleh karena itu, sifatnya sangat subjektif. Namun demikian, bentuk tes ini dapat menilai proses mental yang tinggi, terutama dalam hal kesanggupan menyusun jawaban, berekspresi, kesanggupan menggunakan bahasa, dan lain-lain.

Pada sisi penilaian, bentuk tes *multiple choice* lebih mudah untuk diolah karena jawaban dari para peserta didik lebih jelas, apakah itu A, B, C, atau D. Jika jawaban

yang benar adalah B, maka peserta didik yang menjawab A, C, dan D sudah pasti dianggap salah. Berbeda dengan *essay* jawaban dari masing-masing individu biasanya bervariasi dan dari jawaban tersebut kita bisa mencoba memahami pola pikir peserta didik dan juga terkadang kita dapat menilai kreatifitas seorang peserta didik dari jawabannya.

Hal-hal yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran sejarah, Rokhman, dkk (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan. Kehadiran teknologi komputer dan kemajuan internet sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran dengan media komputer akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah maupun melakukan evaluasi pembelajaran, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Salah satu perangkat lunak dengan komputer yang dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran adalah aplikasi Plickers. Plickers adalah alat yang sangat sederhana yang memungkinkan guru untuk melakukan pengumpulan data penilaian formatif kapanpun tanpa perlu perangkat peserta didik.

Aplikasi Plickers hadir dalam rangka memudahkan guru untuk melakukan tes tulisan bentuk *multiple choice* dengan sederhana dan cepat. Belum banyak guru yang mengetahui dan mampu untuk memanfaatkan aplikasi ini. Kemudian di sisi lain, penulis menemukan bahwa di SMP Negeri 1 Dukuhturi, pembelajaran IPS dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai macam kreasi dalam

pelaksanaannya. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penulis dengan metode wawancara dan analisis lapangan pada mata pelajaran IPS, guru merasa bahwa peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi jika metode pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi. Bermula dari kondisi inilah, guru IPS berinisiatif untuk memanfaatkan aplikasi Plickers dalam mata pelajaran IPS materi Sejarah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis kemudian melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi?
2. Apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

- a. Proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi;
- b. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

- a. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberi sumbangsih pemikiran ilmiah terhadap referensi maupun sumber bagi penelitian yang lebih lanjut, dalam lingkup penelitian yang lebih luas dalam hal penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi terutama dalam evaluasi pembelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat menambah khasanah pustaka kependidikan serta memberikan sumbangan informasi tentang penggunaan metode pembelajaran kreatif yang selanjutnya dapat memberi motivasi penelitian tentang masalah sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pengetahuan dan wawasan kepada guru tentang manfaat aplikasi Plickers dalam evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhuri.

2) Bagi Peserta Didik

Adanya penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan refleksi diri bagi peserta didik terutama dalam hal pemanfaatan aplikasi Plickers pada proses evaluasi pembelajaran IPS yang dapat memberikan pengetahuan lebih mendalam.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam meningkatkan teknologi media pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan tidak hanya pada mata pelajaran IPS saja, namun juga pada mata pelajaran lain dalam rangka menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah pengertian dalam judul penelitian ini, dan agar tidak meluas pembahasan dalam penelitian ini sehingga penelitian ini tetap berada pada pengertian yang dimaksud dalam judul, maka perlu adanya batasan istilah. Adapun batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata manfaat yang artinya guna atau faedah (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sementara pemanfaatan berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan disini diartikan sebagai suatu perbuatan yaitu berkegiatan memanfaatkan aplikasi Plickers dalam proses evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

2. Aplikasi Plickers

Plickers adalah alat bantu pembelajaran berupa aplikasi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan. Plickers menyediakan sistem untuk mengelola kuis untuk tes, ulangan, atau evaluasi dan dapat langsung dilihat hasilnya. Model menjawab soal dikemas secara berbeda karena memanfaatkan jaringan internet dan *smartphone*. Siswa diberikan kartu untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Media plickers dapat diakses di alamat www.plickers.com. Aplikasi Plickers dalam penulisan ini dimanfaatkan sebagai alat bantu pada proses evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

3. Evaluasi Pembelajaran IPS

Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau erat hubungannya dengan masa kini (Widja, 1989:23). Pengajaran sejarah memiliki fungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu tertentu. Sehingga pelajaran

sejarah akan dapat membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan (Didit, 2018: 8).

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki peran mengaktualisasikan dua unsur pembelajaran dan pendidikan. Unsur pertama adalah pembelajaran (*instruction*) dan pendidikan intelektual (*intellectual training*). Unsur kedua adalah adanya pembelajaran dan pendidikan moral bangsa dan *civil society* yang demokratis dan bertanggung jawab pada masa depan bangsa (Isjoni, 2007: 12).

Proses pembelajaran pada hakikatnya memiliki tiga poin penting didalamnya, yakni berupa perencanaan pengajaran, proses belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Pada proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari yang namanya media dan alat bantu pembelajaran. Aplikasi Plickers merupakan alat bantu pembelajaran yang menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran, maka proses pembelajaran pada penulisan ini menekankan pada poin ketiga, yaitu pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran penting dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau tidak. Sehingga pada penulisan ini istilah proses evaluasi pembelajaran IPS terbatas hanya pada kegiatan evaluasi atau ulangan pada mata pelajaran IPS materi Sejarah di SMP Negeri 1 Dukuhturi tahun ajaran 2018/2019.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

Deskripsi teori pada penelitian ini adalah Belajar, Media Pembelajaran, Aplikasi, dan Pembelajaran IPS.

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dari tidak tahu menjadi sedikit tahu, dari sedikit tahu menjadi banyak tahu, jika proses tersebut dilaksanakan secara maksimal maka akan menjadi paham, sehingga dapat dikatakan jika belajar adalah usaha meningkatkan kualitas baik wawasan pengetahuan atau potensi diri (Farida Hasan, 2016: 10). Hamdani dalam buku Strategi Belajar Mengajar (2011: 20) menyatakan terdapat pengertian belajar dari beberapa ahli, diantaranya adalah dari Cronbach, belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Begitu juga dengan *Crow and Crow*, belajar adalah upaya perolehan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap baru. Thursam Hakim mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang dimaksud

adalah bertambahnya kualitas dan kuantitas seorang dalam berbagai bidang. Hamdani menyimpulkan jika belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Ada pula pendapat menurut Slameto (2013: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, tetapi tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Saiful dan Aswan (2013:38) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Belajar tidak selamanya memerlukan kehadiran seorang guru, seperti halnya penggunaan media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara individu, misalnya media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan komputer. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu upaya seseorang yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku atau penampilan, melalui serangkaian kegiatan dan dapat diperoleh melalui pengalaman serta tidak selalu memerlukan kehadiran seorang guru.

b. Hasil Belajar

Menurut William Burton (dalam Hamalik, 2013: 31-32), hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas, dan

keterampilan yang bersifat kompleks atau tidak sederhana dan dapat berubah-ubah atau tidak statis yang diterima oleh siswa apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Gagne (dalam Sudjana, 2013: 45-46) menjelaskan bahwa hasil belajar terdiri dari *verbal information* (informasi verbal), *intelektual skill* (keterampilan intelektual), *cognitive strategy* (sisasat kognitif), *attitude* (sikap), dan *motor skill* (keterampilan motorik), kemudian menurut Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2013: 46), hasil belajar mencakup tiga bidang, yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sudjana (2013: 50) mengemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar tersebut:

- 1) Bidang Kognitif

Sudjana (2013: 50-52) menjelaskan bidang kognitif terdiri dari enam tipe hasil belajar yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi. Cakupan dalam tipe hasil belajar pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya factual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dll. Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.

2) Bidang Afektif

Sudjana (2013: 53) mengemukakan bahwa bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Bidang afektif terdiri dari beberapa tingkatan yaitu *receiving/attending*, *responding* (jawaban), *valuing* (penilaian), organisasi, dan karakteristik nilai atau internalisasi nilai. *Receiving* adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada peserta didik, baik dalam bentuk masalah situasi maupun gejala. *Responding* adalah reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. *Valuing* adalah berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Tingkatan organisasi adalah pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Tingkatan karakteristik nilai adalah keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

3) Ranah Psikomotorik

Sudjana (2013: 54) mengemukakan hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang). Selain itu Sudjana juga mengungkapkan ada enam tingkatan keterampilan yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik, dan lain-lain
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2013: 54). Oleh karena itu, pada penelitian ini pula lebih menekankan aspek hasil belajar kognitif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman (20016: 6) menjelaskan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Rohani (1997: 1) menjelaskan pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses komunikasi harus diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan siswa. Melalui proses

komunikasi inilah pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Dalam proses komunikasi dapat terjadi perbedaan persepsi sehingga perlu sarana untuk membantu proses komunikasi yang disebut media.

Sedangkan Smaldino et.al (2005:9) dalam Singgih Yuntoto (2015: 15) menjelaskan media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara. Media merupakan segala hal yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerima. Contoh dari media adalah video, televisi, diagram, materi cetak, program komputer dan instruktur. Media dapat dianggap sebagai media pembelajaran apabila bertujuan untuk menyampaikan pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan belajar. Masih terkait pada pengertian media pembelajaran, Arsyad (2002: 3) menjelaskan media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi visual dan verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media merupakan alat yang digunakan untuk membantu pengguna sebagai perantara dalam mempermudah proses komunikasi. Sedangkan media pembelajaran berarti segala perantara yang dapat digunakan untuk mempermudah proses komunikasi dalam proses pembelajaran, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

Menurut Achsin (1986) dalam Aulia Nastiti (2015: 1), media pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan membangkitkan motivasi serta rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Suyanto, 2004 dalam Aulia Nastiti, 2015:1).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum media menurut Arsyad (2002: 6-7) yaitu: 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik (*hardware*) suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera. 2) Pengertian non fisik (*software*) kandungan pesan yang terdapat pada perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan. 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada penekanan visual dan audio. 4) Media pendidikan mempunyai pengertian alat bantu program belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa

dalam proses pembelajaran. 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil atau perorangan. 7) Sikap, pembuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

c. Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran menurut Kamp dan Dayton (Arsyad, 2002: 22) sebagai berikut: 1) Menyampaikan pembelajaran lebih baku. 2) Pembelajaran lebih menarik. 3) Pembelajaran lebih interaktif. 4) Lama waktu pembelajaran yang dapat dipersingkat. 5) Kualisa hasil pembelajaran dapat ditingkatkan. 6) Pengajaran dapat diberikan dimana saja dan kapan saja. 7) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran. 8) Peran guru menjadi lebih positif.

Sedangkan Dale (Arsyad, 2002: 24) menjelaskan media pembelajaran mempunyai manfaat seperti: 1) Meningkatkan rasa saling pengertian di dalam kelas. 2) Tingkah laku siswa menjadi lebih baik. 3) Meningkatkan motivasi siswa. 4) Memberikan kesegaran dan variasi pengalaman belajar. 5) Hasil belajar lebih bermakna. 6) Meningkatkan hasil belajar dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi siswa. 7) Memberikan umpan balik kepada siswa. 8) Memperkaya pengalaman siswa dengan konsep-konsep yang baru. 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa. 10) Membantu siswa membangun konsep dan gagasan.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sadiman dkk (2009: 28) membagi media pembelajaran menjadi 3 yaitu media grafis (visual), media audio, dan media proyeksi diam. Media grafis merupakan media yang terdiri dari gambar grafis seperti symbol, garis, foto, sketsa, grafik, dan kartun. Media audio adalah media yang menggunakan suara, yang termasuk media audio seperti radio, perekam pita magnetik dan lab bahasa. Media proyeksi diam adalah media ditampilkan menggunakan alat seperti film bingkai, media transparansi, film, televisi, video, dan game simulasi.

3. Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian diatas, ada banyak pengertian dari kata aplikasi yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli:

- a) Menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.
- b) Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai

untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan.

- c) Menurut Harip Santoso, Aplikasi merupakan sebuah kelompok file (*class, form, report*) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktifitas tertentu yang saling berkaitan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya dalam rangka memudahkan aktifitas penggunanya. Aplikasi sebagai salah satu bukti kemajuan teknologi di era sekarang dapat membantu dan memudahkan pekerjaan-pekerjaan manusia.

Aplikasi Plickers merupakan salah satu media pembelajaran berupa perangkat lunak atau *software* yang merupakan sebuah aplikasi dalam menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran yang diciptakan pada tahun 2015 dan merupakan alat sederhana yang memungkinkan guru mengumpulkan data penilaian formatif kapanpun tanpa perlu perangkat siswa (www.plickers.com). Aplikasi ini terhubung pada perangkat *smartphone* guru, komputer yang ditampilkan pada siswa, dan sebuah jaringan internet. Klasifikasi yang dikemukakan oleh Kochhar menunjukkan bahwa aplikasi Plickers merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran.

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dengan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik itu potensi yang bersumber dari dalam siswa itu sendiri seperti bakat, minat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sanjaya, 2008:26).

Pendapat Rifa'i (2012:159-161) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pembelajaran, diantaranya: (1) tujuan, merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran setelah komponen siswa sebagai subjek belajar; (2) subyek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek; (3) materi pelajaran, juga merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran; (4) strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran, merupakan alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu

penyampaian pesan pembelajaran; (6) penunjang, seperti fasilitas belajar buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

a.) Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS. Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009:7).

Definisi IPS atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Pelajaran IPS di Indonesia disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Pendapat di atas juga sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto (dalam Mehakati, 2017: 680) yang menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.

Somantri (dalam Sapriya, 2009: 11) mendefinisikan pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut Somantri istilah penyederhanaan digunakan pada PIPS pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik.

b.) Tujuan Pembelajaran IPS di SMP

Tujuan utama dari pembelajaran IPS yakni menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Tujuan IPS di Indonesia merupakan wahana pencapaian tujuan pendidikan nasional, seperti yang tercantum di dalam ketetapan MPR Nomor II/MPR/1983 tentang GBHN, yang berbunyi sebagai berikut: “Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila, bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air, agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Suprayogi, 2011: 12).

Tujuan IPS menurut *National Council of the Social Studies* (NCSS) yaitu “...*help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world*”. Hal ini diperkuat dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran IPS yaitu: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Ginanjari 2017: 121).

Suprayogi, dkk. (2011: 14) menyebutkan pembelajaran IPS bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Hilda Taba (dalam Suprayogi dkk., 2011: 10) menyebutkan bahwa tujuan IPS sebagai berikut:

- 1.) Pengetahuan dasar meliputi konsep dasar, seperti: interdependensi, perubahan budaya, kerja sama dan sebagainya; ide utama yang menggambarkan generalisasi; fakta yang spesifik.
- 2.) Proses berpikir pembentukan konsep, pengembangan generalisasi secara induktif; penerapan prinsip-prinsip siswa belajar bagaimana memperoleh pengetahuan (fakta, konsep, generalisasi).
- 3.) Sikap, perasaan, dan kepekaan meliputi: kemampuan menempatkan diri dengan masyarakat yang beda kebudayaan, rasa aman mengeluarkan pendapat, sikap keterbukaan, kesiapan menerima perubahan, toleransi, dan tanggap terhadap nilai-nilai demokrasi serta kemanusiaan.
- 4.) Keterampilan: keterampilan akademik, dan kemampuan untuk dapat bekerja sama.

c.) Landasan Pendidikan IPS

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangannya, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Bagaimana dan mengapa struktur disiplin ilmu tersebut dibangun dan dikembangkan, serta kemana arah, tujuan dan sasaran pengembangan dilakukan oleh masyarakat ilmiahnya. Landasan-landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi: landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologi, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religius (Sapriya, 2009: 15).

1.) Landasan Filosofis, memberi gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu (aspek ontologis); bagaimana cara, proses, atau metode membangun dan mengembangkan pendidikan IPS hingga menentukan pengetahuan manakah yang dianggap benar, sah, valid, atau terpercaya (aspek estimologis); apa tujuan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ini dibangun, dikembangkan dan digunakan, atau apakah

manfaat dari pendidikan IPS ini (aspek aksiologis). Keberadaan landasan-landasan ini telah dan akan memperkokoh *body of knowledge* pendidikan IPS untuk eksis dan berkembang lebih luas lagi.

- 2.) Landasan Ideologis, dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan: (1) bagaimana keterkaitan antara *das sein* pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan *das sollen* pendidikan IPS, (2) bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan fraksis etika, moral, politik dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan pendidikan IPS.
- 3.) Landasan Sosiologis, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori dan prinsip-prinsip pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.
- 4.) Landasan Antropologis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem dan struktur perilaku manusia yang kompleks.

- 5.) Landasan Kemanusiaan, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat penting karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.
- 6.) Landasan Politis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari pendidikan IPS.
- 7.) Landasan Psikologis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologisnya.
- 8.) Landasan Religius, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi seluruh bangunan pendidikan IPS.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Sejarah (studi tentang manusia beserta perkembangannya yang melewati abad-abad keberhasilan) dapat dikatakan berasal dari manusia itu sendiri. Sehingga dapat dikatakan bahwa sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan,

serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau (Abdurahman, 1999: 3). Pengertian pembelajaran dan pengertian sejarah yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu aktivitas belajar mengajar, dimana seorang guru menerangkan pada siswanya tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus.

Mata pelajaran sejarah menurut Aman (2011: 5), secara rinci memiliki 5 tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; (2) melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan; (3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau; (4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dari masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; (5) menumbuhkan kesadaran peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Ruang lingkup pembelajaran sejarah diawali dari masa lampau, dan membuat masa kini sebagai tempat berlabuh dan persinggahan untuk ke masa depan. Berbagai peristiwa seperti perang, revolusi, berdirinya dan jatuhnya kerajaan, keberuntungan dan kemalangan para pendiri kekaisaran dan juga rakyatnya merupakan kajian sejarah. Sejarah adalah ilmu yang komprehensif. Studi sejarah yang pada awalnya terbatas pada hikayat, berabad-abad kemudian menjadi sejarah umum peradaban manusia, yang melukiskan keberhasilan manusia dalam setiap aspek kehidupan politik, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, religi, seni, dan lain-lain, dan pada berbagai tingkatan lokal, regional, nasional, dan internasional (Kochhar, 2008:16-17).

Kurikulum 2013 tidak lagi menggunakan Standar Kompetensi seperti pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 (KTSP 2006) dalam setiap materi mata pelajaran. Akan tetapi, diganti dengan Kompetensi Inti (KI) yang terdiri dari kompetensi sikap spiritual (KI1), sikap sosial (KI2), pengetahuan (KI3), dan keterampilan (KI4).

B. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat topik yang diangkat dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa rujukan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan ini ditinjau dari beberapa aspek, yaitu sebagai berikut.

Pertama, artikel yang ditulis oleh Junaidi Fery Lusianto yang berjudul “Pengembangan Historical Pocketbook Berbasis Sistem Android pada Materi Sejarah Pra Aksara Kelas VII SMP sebagai Sumber Belajar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sumber belajar IPS Terpadu materi sejarah pra aksara kelas VII di SMP Negeri 3 Batang sebelum dikembangkan buku saku digital, untuk mengetahui pengembangan *historical pocketbook* (buku saku) berbasis sistem android pada materi sejarah pra aksara sebagai sumber belajar untuk kelas VII SMP, dan untuk mengetahui kelayakan *historical pocketbook* (buku saku) berbasis sistem android pada materi sejarah pra aksara sebagai sumber belajar untuk kelas VII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu adanya sumber belajar yang memadukan penggunaan *smartphone* yang dimiliki siswa dengan sumber belajar yang dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar mandiri, sehingga mempengaruhi sumber belajar siswa. Pengembangan buku saku sejarah pra aksara berbasis sistem android materi sejarah pra aksara atau disebut *mobles*, dimulai dengan pembuatan *storyboard*, tombol navigasi, *background* dan gambar-gambar pendukung. Selanjutnya dibuat aplikasi android menggunakan IDE (*Integrated Development Environment*) program pengembang App Inventor 2. Kemudian dilakukan validasi oleh pakar media, materi, dan praktisi pembelajaran. Hasil dari validasi oleh pakar tersebut, dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki, merevisi, dan menambahkan atau mengurangi beberapa komponen dan bagian guna meningkatkan kualitas model produk buku saku sejarah pra aksara

berbasis sistem android atau mobles. Berdasarkan hasil validasi oleh pakar/pakar media, materi, praktisi pembelajaran (guru), berturut-turut dengan prosentase 78.25%, 83%, dan 82,5%. Dari masing-masing pakar/pakar mendapat kategori baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Secara keseluruhan hasil validasi oleh pakar/pakar memperoleh prosentase 81.25% dan berada dalam kategori baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Respon siswa pun positif terhadap modul produk buku saku sejarah berbasis sistem android materi sejarah pra aksara (mobles) sebagai sumber belajar mandiri. Hal ini dibuktikan dari angket respon siswa yang berada diatas kriteria positif yaitu $\geq 65\%$.

Relevansi dalam kajian pustaka yang pertama adalah sama-sama meneliti terkait dengan media pembelajaran berupa aplikasi atau *software* dan penelitian sama-sama dilakukan pada pembelajaran Sejarah. Bedanya, dalam kajian pustaka pertama adalah untuk mengetahui hasil dari pengembangan aplikasi android sebagai sumber belajar, sedangkan peneliti disini ingin mengetahui pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah.

Kedua, artikel yang ditulis oleh Singgih Yuntoto (2015) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari aplikasi android sebagai media pembelajaran kompetensi mengoperasikan

sistem pengendali elektronik. Hasil penelitian menunjukkan navigasi pada aplikasi media pembelajaran ini menggunakan tombol dan *gesture swipe* untuk membuka atau mengganti halaman. Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan dengan baik pada android API level 8 (android 2.2 Froyo) sampai API level 19 (android 4.4 KitKat). Pengoperasian aplikasi media pembelajaran menggunakan APK yang dikirim melalui *bluetooth* atau jaringan internet. Kemudian siswa dapat menginstalnya pada perangkat *smartphone* mereka.

Relevansi dalam kajian pustaka yang kedua adalah sama-sama meneliti terkait dengan media pembelajaran berupa aplikasi atau *software*. Bedanya, dalam kajian pustaka pertama adalah untuk mengetahui hasil dari pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran, sedangkan peneliti disini ingin mengetahui pemanfaatan aplikasi Plickers sebagai media pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Hilda Savista (2017) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Atlas Sejarah Peninggalan Kolonial di Pekalongan terhadap Pembelajaran Sejarah Lokal Siswa Kelas XI IPS di SMAN 2 Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menganalisis bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sejarah lokal dengan materi kekuasaan bangsa Eropa di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; *pertama*, selama ini dalam pembelajaran sejarah lokal belum ditemukan bahan ajar yang sesuai dengan materi perkembangan kekuasaan Bangsa Eropa di Indonesia

yang bersifat kedaerahan. Hal ini juga didukung dengan ketentuan bahwa pada pembelajaran kurikulum 2006 (KTSP) yang menuntut guru untuk mengembangkan KD seluas-luasnya sesuai dengan keunggulan daerah. Siswa juga sangat tertarik saat diajak berdiskusi mengenai bangunan kolonial di Kawasan Budaya Jetayu. Kondisi demikian yang kemudian menjadi faktor perlu dikembangkannya bahan ajar sejarah lokal di SMAN 2 Pekalongan untuk membuat siswa lebih mencintai dan menghargai peninggalan yang terdapat di daerahnya. *Kedua*, bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran sejarah di SMAN 2 Pekalongan adalah atlas sejarah peninggalan kolonial di Pekalongan. Bahan ajar atlas sejarah memuat mengenai kondisi kota Pekalongan pada masa kolonial dan bangunan peninggalan masa pemerintahan VOC dan Hindia Belanda di Pekalongan yang disajikan dengan narasi, peta, dan gambar. Hal tersebut menjadikan bahan ajar yang dikembangkan dapat membangkitkan rasa cinta terhadap daerah pada diri siswa dan dapat menjadi bahan ajar sejarah dalam pembelajaran sejarah lokal di kota Pekalongan.

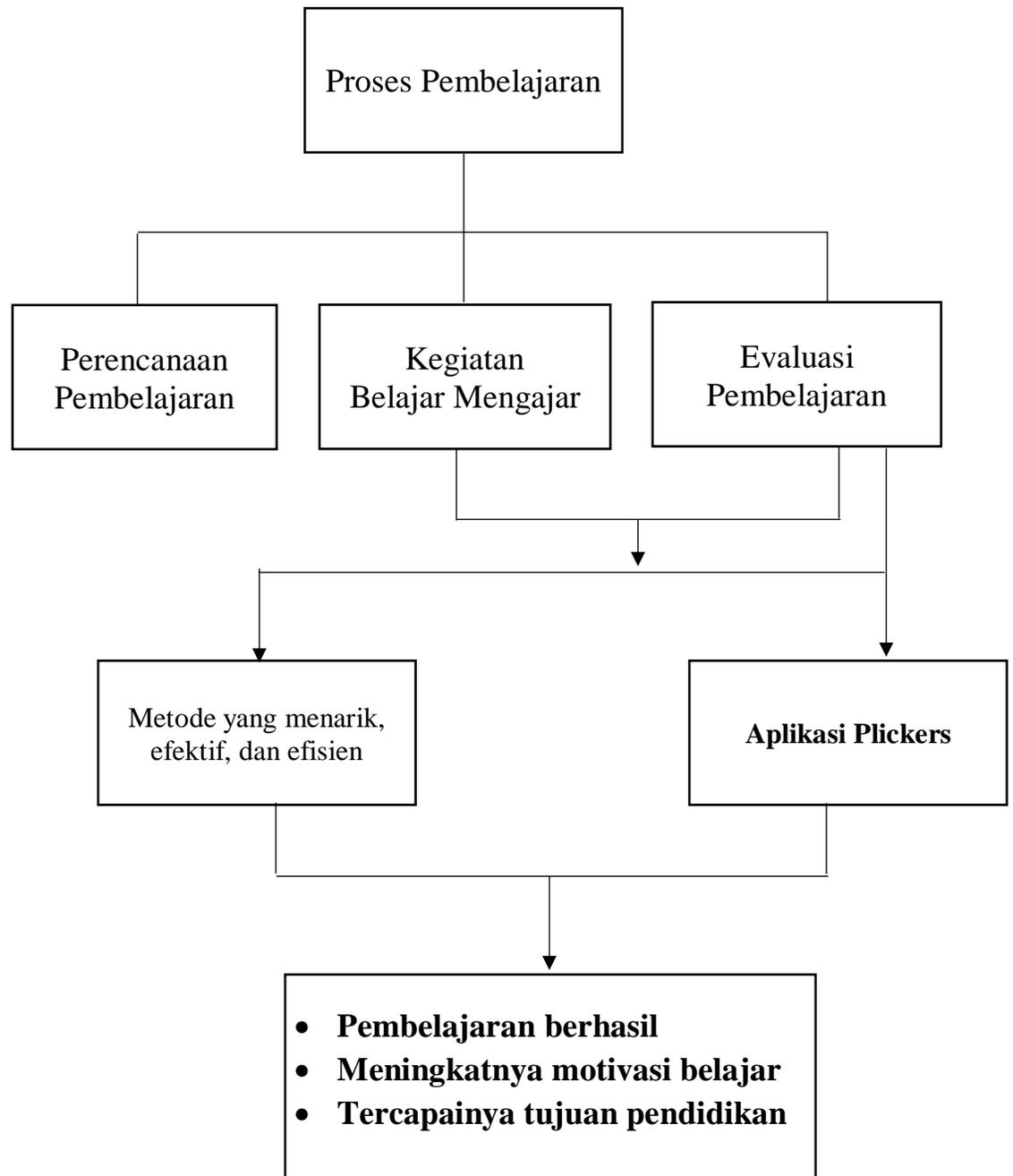
Relevansi kajian pustaka yang ketiga yaitu memiliki kesamaan melakukan penelitian pada pembelajaran sejarah. Perbedaannya terletak pada fokus pada variable yang diteliti, pada kajian pustaka, penelitian dilakukan terhadap hasil pengembangan suatu bahan ajar pada pembelajaran Sejarah, sedangkan peneliti disini fokus melakukan penelitian terhadap pemanfaatan aplikasi Plickers dalam pembelajaran Sejarah.

Keempat, artikel yang ditulis oleh Siti Arafah (2018) yang berjudul “Upaya Guru Mengatasi Hambatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran IPS Materi Sejarah pada Siswa Kelas XI di SLB C Widya Bhakti Semarang”. Penelitian dalam kajian pustaka ketiga dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi guru dalam menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPS materi Sejarah di SLB C Widya Bhakti Semarang, dan juga bertujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisis hambatan-hambatan yang dialami guru di SLB C Widya Bhakti Semarang sekaligus upaya apa yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan tersebut.

Relevansi dari kajian pustaka keempat yaitu memiliki kesamaan pada metode penelitian yang diambil berupa penelitian kualitatif dan metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Perbedaannya adalah pada obyek penelitian, dalam kajian pustaka obyek penelitian adalah membahas terkait implementasi kurikulum dan hambatan, serta upaya yang dilakukan guru pada pembelajaran IPS materi Sejarah di SLB C Widya Bhakti Semarang, sehingga tujuannya pun berbeda, sedangkan peneliti melakukan penelitian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Plickers dalam pembelajaran Sejarah di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran kreatif dan efektif di era sekarang dirasa sangat diperlukan seiring berkembangnya zaman. Tidak hanya pada pemberian materi, namun diperlukan pula inovasi pada evaluasi pembelajaran yaitu pada saat melakukan tes. Aplikasi Plickers sebagai aplikasi berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan PC, Smartphone dan jaringan internet mampu menawarkan proses evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Karena pada dasarnya tercapainya tujuan pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian memerlukan suatu cara pendekatan yang tepat untuk memperoleh data-data yang akurat. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu metodologi penelitian yang harus ada relevansi antara komponen yang satu dengan komponen yang lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi (Moleong, 2009:6).

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, artinya data yang dianalisis bersifat deskriptif fenomena, tidak berupa angka-angka. Data kualitatif ialah data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar. Penelitian kualitatif pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Konsekuensinya, analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta yang ditemukan dan kemudian dapat dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori (Rachman, 2011:149).

Alasan menggunakan metode ini peneliti melihat kenyataan yang ada di lapangan, dengan melihat kondisi yang diamati. Penelitian mencoba menjelaskan, menyelidiki, dan memahami bagaimana proses evaluasi pembelajaran IPS dengan

menggunakan aplikasi Plickers serta pendukung dan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

B. Latar Penelitian

Latar penelitian merupakan tempat penelitian dilakukan, penentuan lokasi penelitian guna memudahkan peneliti dalam mengembangkan dan menyusun data secara lebih tepat dan akurat terhadap subjek yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Dukuhturi, secara geografis SMP Negeri 1 Dukuhturi terletak di lingkungan pendidikan dan masyarakat setempat. SMP Negeri 1 Dukuhturi beralamat di Jalan Raya Kepandean, Dukuhturi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, 52192. Penulis memilih melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Dukuhturi karena penulis menemukan bahwasannya guru IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi hendak menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers pada mata pelajaran IPS materi sejarah, ditambah dengan masih minimnya penelitian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Plickers di sekolah-sekolah.

C. Fokus Penelitian

Penentuan fokus dapat didasarkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi sosial lapangan (Rachman, 2011:155). Fokus penelitian ini sangat membantu penelitian kualitatif dalam membuat keputusan untuk membuang dan menyimpan informasi yang diperolehnya. Berdasarkan konsep di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran
 - a. Kegiatan awal
 - b. Kegiatan inti

- c. Kegiatan akhir
2. Faktor pendukung dan penghambat proses evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers.

D. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland dalam (Moleong, 2007: 157) menyatakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

a. Sumber Data Primer

Sejumlah keterangan atau fakta yang secara langsung diperoleh dalam penelitian. Kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama (Moleong, 2002: 112). Dalam penelitian ini data primer yang digunakan adalah hasil observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini yang merupakan sumber data primer adalah. (1) kepala sekolah, (3) tenaga pendidik (4) peserta didik, (5) guru IPS. Peneliti akan melakukan wawancara langsung kepada sumber yang berbeda, selain itu peneliti juga akan mengamati langsung dalam proses pembelajaran.

b. Sumber Data Sekunder

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan data sekunder dari dokumen. Dokumen adalah setiap bahan tertulis atau film. Sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi (Moleong, 2002: 160). Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah dokumen resmi seperti profil sekolah, data peserta didik, data guru, silabus, RPP, dan hal-hal yang

diperlukan lainnya dalam melengkapi data penelitian di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam rangka penelitian. Pada penelitian ini dalam proses pengumpulan data akan digunakan metode observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

a. Metode Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuisioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden tidak terlalu besar (Sugiyono, 204)

Observasi ini dilaksanakan dalam kurun waktu sekitar satu bulan yaitu pada bulan November 2018. Pada observasi ini peneliti mengamati kondisi dan bagaimana fenomena dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers.

b. Metode wawancara

Menurut Lexy J. Moleong, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan sejumlah pertanyaan, dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (2002: 135). Wawancara dipergunakan untuk memperoleh informasi atau data berupa ucapan, pikiran, gagasan, perasaan, dan kesadaran sosial. Dengan wawancara

diharapkan informasi tentang bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers dapat terungkap dan terekam oleh peneliti secara cermat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang berupa pedoman wawancara yaitu instrumen berbentuk pertanyaan yang diajukan secara langsung kepada informan dan responden di tempat penelitian.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yakni metode pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan permasalahan riset. Metode dokumentasi dapat digunakan sebagai bahan acuan dan data awal dalam melakukan wawancara dengan mengadakan penelusuran lebih jauh tentang fenomena yang terjadi dalam data yang ada melalui observasi dan wawancara sekaligus dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan dari informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara (Arikunto dalam Mahbubi, 2012:12).

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan profil SMP Negeri 1 Dukuhturi, data-data peserta didik, dan hal-hal lain yang dianggap penting dan berhubungan dengan permasalahan penelitian.

F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data sangat mendukung dalam penentuan hasil akhir suatu penelitian, oleh karena itu sangat diperlukan adanya uji keabsahan data untuk memperoleh keabsahan tetap, teknik yang digunakan oleh peneliti adalah teknik

Triangulasi data yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2015:330)

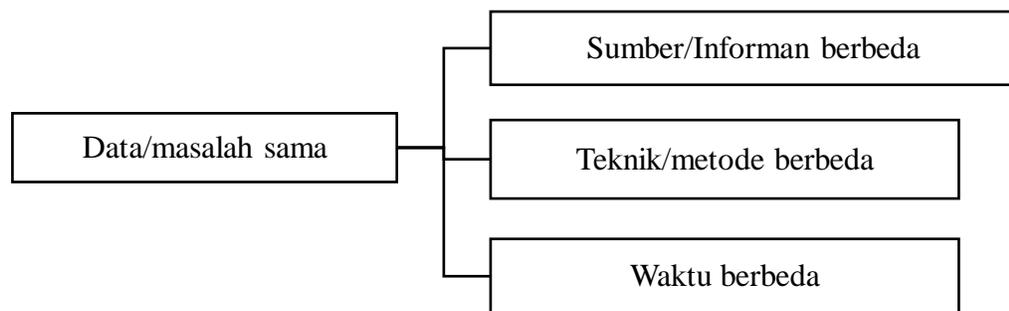
Metode pengukuran data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik pemeriksaan keabsahan data triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif (Moleong, 2002: 178) Hal ini dapat dicapai dengan jalan:

- a. membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil data wawancara.
- b. membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- d. membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang dapat rakyat biasa, orang yang berkependidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan.
- e. membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelima-limanya untuk membandingkan. Peneliti hanya menggunakan:

- 1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- 2) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang
- 3) membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Untuk mendapatkan data yang benar-benar valid, maka model triangulasi yang dilaksanakan adalah dengan cara membandingkan data atau masalah yang sama dengan berbagai sumber/informan, teknik/metode dan waktu yang berbeda. Contohnya dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan antara hasil wawancara beberapa informan, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen untuk mendapatkan keabsahan data. Lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Model Triangulasi
(Dalam Sugiyono, 2015:331)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015:377) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara

interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Dalam model analisis interaktif tersebut terdapat tiga tahapan komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi, ketiga komponen dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Setelah data terkumpul, maka tiga komponen tersebut berinteraksi. Jadi tiga jenis kegiatan analisis dan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif. Dalam metode kualitatif analisis data dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya pengumpulan data. Tahap-tahap analisis data yaitu:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan (Rachman, 2011: 175). Hasil pengumpulan data berasal dari kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang cakupannya masih sangat luas, kemudian menggolongkan atau membuang yang tidak perlu dan tidak sesuai dengan fokus penelitian.

b. Penyajian Data

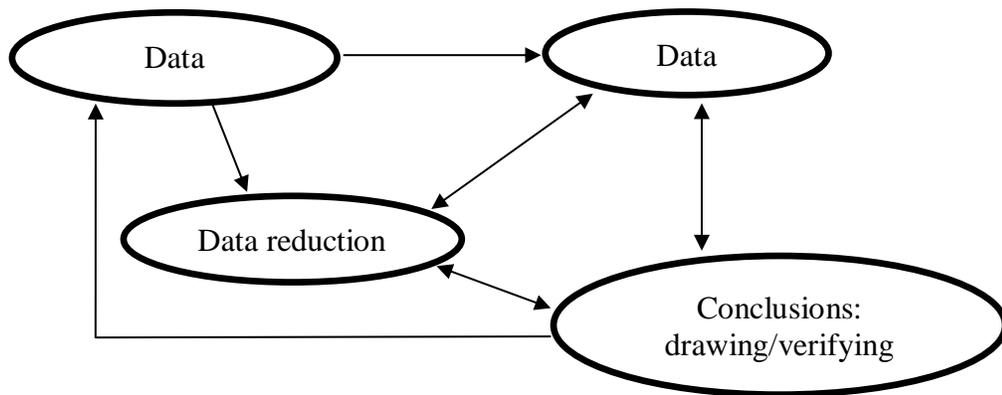
Miles dan Huberman (dalam Rachman, 2011: 177) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data di sini berupa paparan hasil teks dalam paragraf-paragraf dan penggabungan foto hasil

dokumentasi sebagai penunjang dan memperkuat hasil penyajian data yang berasal dari hasil pengamatan dan pengumpulan data penelitian yang diperoleh peneliti selama bulan Februari 2019 dengan menggabungkan informasi-informasi penting dan berguna mengenai proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan adalah suatu proporsi (kalimat yang disampaikan) yang diambil dari beberapa premis (ide pemikiran) dan juga dapat dikatakan sebagai kalimat yang merupakan intisari dari sebuah pembahasan. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung. Sebaliknya bila didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Rachman, 2011: 177).

Dari penjelasan tahapan analisis data di atas, dapat digambarkan dengan skema berikut ini:



Bagan 3.2
Komponen dalam analisis data (*Interactive model*)
(Dalam Sugiyono, 2015:338)

Berdasarkan keterangan di atas maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan validitas data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat, seperti lapangan observasi, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan yang lainnya melalui metode observasi, wawancara, yang didukung dengan studi dokumentasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Dukuhturi merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Kabupaten Tegal, beralamat di Jalan Raya Kepandean, Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Luasan sekolah ini adalah 6.215 m^2 . Sekolah ini dapat dihubungi melalui nomor telepon (0283)-445849, nomor fax (0283)-445849, dan email smpn1dukuhturi@gmail.com, serta memiliki alamat website <http://www.smpn1dukuhturi.com>. SMP Negeri 1 Dukuhturi dengan SK Pendirian tertanggal 1 April 1979 adalah sekolah yang mempunyai kualifikasi nilai Akreditasi A. Sejak tahun 2012, SMP Negeri 1 Dukuhturi dinyatakan sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN) dengan fasilitas yang cukup memadai untuk menunjang implementasi pendidikan dan pembelajaran. Fasilitas tersebut diantaranya 27 ruang kelas terdiri dari 9 ruang kelas VII, 9 ruang kelas VIII, dan 9 ruang kelas IX, terdapat Laboratorium IPA, Laboratorium Bahasa, Laboratorium Multimedia, Laboratorium Komputer, Ruang Koperasi, Ruang Kesenian, Ruang UKS, Ruang Osis, Ruang BK, Ruang Tata Usaha, Ruang Guru, Ruang Kepala Sekolah, Ruang Ibadah (Mushola), dan Ruang Perpustakaan. Terdapat sejumlah

45 guru, 12 tenaga kependidikan, dan sebanyak 925 siswa di sekolah ini pada tahun ajaran 2018/2019.

Sekolah dengan memiliki visi “Mewujudkan insan yang CEKATAN (Cerdas, Kreatif, Aktif, Takwa, dan Andal) menuju Sekolah Berwawasan Global dan Lingkungan”, menjadikan SMP Negeri 1 Dukuhturi tetap berada dalam koridor kebijakan pendidikan nasional. Visi atau citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang harus memperhatikan dan mempertimbangkan potensi yang dimiliki sekolah, juga harapan masyarakat yang dilayani sekolah. Maka dari itu, visi sekolah dirumuskan dengan melibatkan pihak-pihak yang terkait (*stakeholders*) sehingga visi tersebut dapat mewakili aspirasi seluruh elemen yang berkepentingan terhadap sekolah. Indikator dari visi yang digagas oleh SMP Negeri 1 Dukuhturi adalah sebagai berikut:

1. Warga sekolah mengutamakan keunggulan dalam prestasi akademik dan non akademik
2. Warga sekolah senantiasa meningkatkan keterampilan dalam penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
3. Warga sekolah senantiasa meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT.
4. Warga sekolah senantiasa meningkatkan kesadaran untuk berwawasan global dan lingkungan

Selain visi yang telah dipaparkan sebelumnya, SMP Negeri 1 Dukuhturi juga memiliki misi sebagai bentuk penjabaran dari sebuah visi. Terdapat 8 poin misi sekolah yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Kurikulum 2013 dan Silabus Kurikulum 2013 yang berkarakter bangsa serta berorientasi pada pencapaian Prestasi Maksimal pada Siswa dan Sekolah.
2. Mengembangkan nilai-nilai keagamaan dan perilaku akhlak mulia untuk mendasari sikap kedisiplinan.
3. Menumbuhkan kesadaran pada siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya secara aktif melalui kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler sehingga terbentuk kecakapan hidup (*life skill*).
4. Meningkatkan penguasaan dan penerapan berbagai pendekatan pembelajaran dengan *contextual teaching and learning* serta pemanfaatan *Information and Communication Technologies* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna menciptakan pembelajaran bermakna dan bervariasi.
5. Mengembangkan Sarana Prasarana berbasis ICT untuk membiasakan siswa dan guru untuk memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi (komputer dan internet) sebagai salah satu media dan sumber belajar.
6. Melaksanakan 7K (Kebersihan, Keindahan, Kerindangan, Ketertiban, Keamanan, Kekeluargaan dan Kondusif) yang berwawasan lingkungan.

7. Mengimplementasikan model manajemen partisipatorik melalui langkah-langkah yang jelas dalam perencanaan, penorganisasian, pelaksanaan dan kontrol terhadap program yang dikembangkan.
8. Melakukan penggalangan partisipasi masyarakat dan komite sekolah untuk meningkatkan kualitas sekolah.

SMP Negeri 1 Dukuhhuri sebagai sebuah satuan pendidikan memiliki tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar yang mengacu pada tujuan umum pendidikan dasar, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sedangkan sesuai dengan visi dan misi sekolah, tujuan secara khusus dalam kurun waktu 1 tahun kedepan (tahun pelajaran 2018/2019) yang akan dicapai sekolah adalah sebagai berikut:

1. Memiliki dan melaksanakan kurikulum dan SKL sesuai dengan SNP;
2. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang lebih profesional;
3. Tenaga pendidik dan kependidikan mampu menggunakan ICT;
4. MGMP sekolah dapat berjalan secara lebih optimal;
5. Memiliki manajemen sekolah berbasis ICT;
6. Guru melaksanakan proses pembelajaran berbasis ICT.
7. Guru melaksanakan kegiatan pembimbingan Peningkatan Kompetensi Guru.
8. Memiliki standar dan sistem penilaian berbasis ICT, untuk mapel Matematika, IPA, Bahasa Inggris, dan TIK yang meliputi: Silabus, Bahan, Buku Teks Siswa Ajar, Buku Teks Guru, LKS/Student Worksheet, Rencana

Pembelajaran, Software Pembelajaran, Instrumen Evaluasi (Soal-soal Utama, Remedial, dan Pengayaan).

9. Menciptakan *Sekolah Go Green, Go Clean, Dan Go Health*
10. Memiliki siswa yang berprestasi di tingkat Kecamatan atau Kabupaten dan Propinsi:
 - a. Juara Umum POPDA Cabang Pencak Silat Tingkat Propinsi Jawa Tengah.
 - b. Juara Umum KEJURDA Pencak Silat Perguruan TS Propinsi Jawa Tengah
 - c. Juara I Disain Grafis Siswa SMP Tingkat Propinsi Jawa Tengah
 - d. Peringkat I JUMBARA PMR Tingkat Kab. Tegal Tahun 2017/2018
 - e. Pramuka (Juara Umum Ganas Scout Rally Putri dan Juara I Ganas Scout Rally Putra Tingkat Kota - Kabupaten Tegal)
 - f. Juara I POPDA Cabang Bulutangkis Tingkat Kabupaten Tegal
 - g. Regu Pramuka tetap bertahan menjadi juara Umum LT I tk. Kecamatan.
 - h. Regu Pramuka menjadi juara 2 pada LT III tingkat Kabupaten.
 - i. Juara 1 Lomba MAPSI Tingkat Kabupaten.
 - j. Juara 1 Lomba dan Festival Seni Siswa Nasional Tingkat Kabupaten Tegal.
 - k. Minimal 3 Juara I, 3 Juara II dan 3 Juara III POPDA Cabang Pencak Silat Tingkat Karesidenan Pekalongan.
 - l. Peringkat 1 Seleksi OSN Mapel Matematika Tingkat Kabupaten Tegal.
 - m. Peringkat 1 Seleksi OSN Mapel IPA Fisika dan Biologi Tingkat Kabupaten Tegal.
 - n. Peringkat 1 Seleksi OSN Mapel IPS Terpadu Tingkat Kabupaten Tegal.

- o. Peringkat 3 besar dalam kegiatan O2SN Cabang Pencak Silat Tingkat Propinsi Jawa Tengah.
11. Memiliki kemandirian dalam pembiayaan sekolah melalui kerjasama dengan: orang tua, pemerintah, dan pengembangan kewirausahaan sekolah (kantin dan koperasi sekolah).

B. Hasil Penelitian

1. Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Plickers

Evaluasi merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Karena dengan evaluasi seorang guru akan mendapat informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa atau dengan kata lain pendidik akan memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diberlakukan karena adanya desakan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat yang menghendaki adanya peningkatan mutu pendidikan. Inti dari kurikulum ini ada pada upaya penyederhanaan dan tematik integratif yang merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Tujuan kurikulum ini disiapkan adalah untuk mencetak generasi muda yang berkarakter siap dalam menghadapi tantangan masa depan.

Salah satu sekolah yang melaksanakan kurikulum 2013 ini adalah SMP Negeri 1 Dukuhturi. Sekolah ini meskipun luasnya hanya sekitar 6.000an meter persegi, yang dikategorikan termasuk lahan yang sempit untuk kegiatan sekolah, namun sekolah ini termasuk dalam 10 besar sekolah terbaik se-kabupaten Tegal dari sekitar 270 SMP dan pencapaian KKM nya terbilang bagus. (Wawancara , 19 Februari 2019). Menurut seorang guru dari SMP ini yaitu Ibu Sri Sulastri S.Pd selaku Kepala Urusan Kurikulum bahwa di sekolah ini telah melaksanakan kurikulum 2013 sejak tahun 2016, dan dalam pelaksanaannya mengacu pada KTSP dengan menggunakan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum yang diberlakukan yaitu pada kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong siswa aktif. Pada kurikulum 2013, siswa bukan lagi menjadi objek tetapi justru akan menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema yang ada. Dengan adanya perubahan ini, tentunya berbagai standar dalam komponen pendidikan akan berubah, baik standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, maupun standar penilaian. Pelaksanaan di SMP Negeri 1 Dukuhturi ini, sebagai kepala urusan kurikulum pun dalam menjalankan tugas pokok dan fungsinya terdapat standar yang harus dijalankan dibawah kurikulum. Standar tersebut meliputi standar penilaian dan standar proses. Seperti yang dikemukakan Ibu Sri Sulastri, selaku Kepala Urusan Kurikulum di SMP ini, sebagai berikut:

“Jadi dibawah Kurikulum itu ada standarnya (istilah yang digunakan). Pertama ada standar penilaian, dan yang kedua ada standar proses. Standar proses berperan membantu Kurikulum

dalam melaksanakan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), berkaitan dengan waktu pembelajaran, jadwal dan waktu piket, serta pengumpulan perangkat pembelajaran. Jadi, setiap satu semester sekali semua guru wajib mengumpulkan perangkat pembelajaran. Waktu pengumpulan perangkat pembelajaran sendiri dikumpulkan maksimal 2 pekan setelah tahun ajaran baru. Perangkat pembelajaran itu sendiri terdiri dari Silabus, Prota (Program tahunan), Promes (Program Semester), KKM, kemudian RPP.” (Wawancara 19 Februari 2019)

Standar proses menjadi salah satu bidikan pemerintah untuk diperbarui.

Hal ini disebabkan oleh stagnannya guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas selama ini. Dalam beberapa penilaianpun banyak diperoleh fakta bahwa masih banyak guru yang melakukan proses belajar mengajar di kelas menggunakan pendekatan/metode mengajar satu arah, guru masih dominan di kelas. Melalui pendekatan pembelajaran saintifik yang dicanangkan Pemerintah dalam Kurikulum 2013, diharapkan proses pembelajaran di kelas dilakukan guru dengan mengaktifkan siswa secara optimal. Siswa mencari tahu atas ilmu yang dipelajarinya sehingga ilmu pengetahuan itu berdampak pada diri siswa melalui proses pencarian yang dilakukannya sendiri. Sehingga dalam hal ini standar proses sangat membantu kurikulum dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Selain standar proses, unsur penting yang harus dikuasai para guru untuk menjamin kualitas pendidikan adalah melakukan penilaian secara komprehensif sesuai standar nasional pendidikan yang telah ditetapkan. Standar penilaian Pendidikan merupakan kriteria mengenai mekanisme, prosedur dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Sedangkan

penilaian sendiri merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik. SMP Negeri 1 Dukuhhuri ini dalam mencapai suatu kompetensi mengacu pada empat macam indikator penilaian dalam kompetensi inti. Kemudian antara bagian standar proses maupun penilaian mempunyai tugas masing-masing sesuai dengan tupoksinya, seperti yang telah diungkapkan oleh Ibu Sri Sulastri,S.Pd., sebagai berikut ini:

“Ada empat indikator penilaian dalam Kompetensi Inti (KI). Kemudian untuk Standar Penilaian bertugas menyiapkan Buku Daftar Nilai dan juga bertugas mengumpulkan nilai-nilai dari seluruh kelas untuk dilaporkan ke dinas terkait. Standar Penilaian saat ini yang bertugas adalah Ibu Khamidah, S.Pd., sedang Standar Prosesnya saat ini adalah Bapak Lirkatu, S.Ag. Standar Proses bertugas selama KBM berlangsung, jadi segala sesuatu yang ada hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar, masuk dalam Standar Proses. Untuk hasil evaluasi, yaitu ulangan harian, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS), itu dibawah Standar Penilaian. Nah sekarang untuk data-data siswa, semua masuk ke Dapodik. .”(Wawancara 19 Februari 2019)

Kemudian kaitannya dengan penilaian adalah evaluasi. Evaluasi itu berfokus pada apa yang telah dipelajari oleh siswa. Proses evaluasi ini digunakan untuk membuat penilaian tentang kualitas siswa belajar. Evaluasi tidak hanya menilai pengetahuan siswa, tetapi juga dapat mencakup komponen lain kelas seperti kehadiran, partisipasi, dalam kegiatan kelas, diskusi dll. Mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 1

Dukuhturi selama ini yang dilakukan oleh para guru, diungkapkan oleh Ibu Sri Sulastri, S.Pd., seperti berikut ini:

“Evaluasi atau ulangan dilaksanakan beberapa kali, yang pertama, dalam satu bab mata pelajaran dilakukan evaluasi untuk setiap subbab, bentuknya adalah tugas individu dan tugas kelompok. Kemudian dalam satu bab materi itu dilakukan ulangan harian. Ada dua jenis penilaian, pengetahuan yang dilakukan penilaian dari ulangan harian, dan keterampilan, penilaiannya bisa berupa tugas mandiri, tugas produk, tugas proyek, dan tugas portofolio. Hasil-hasil penilaian tersebut kemudian digabung dengan nilai UTS, nilai UAS, baru menjadi nilai final pada rapor. .”(Wawancara 19 Februari 2019)

Kemudian untuk melakukan penilaian kepada siswa perlu diadakan suatu tes. Tes merupakan suatu teknik atau cara dalam rangka melaksanakan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh anak didik, kemudian pekerjaan dan jawaban itu menghasilkan nilai tentang perilaku anak didik tersebut. Terdapat bermacam-macam bentuk tes yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, salah satunya adalah tes tertulis. Tes tertulis merupakan tes yang soal dan jawabannya secara tertulis berupa pilihan ganda (*multiple choice*) dan uraian (*essay*). Dari sisi penilaian, pilihan ganda lebih mudah diolah karena jawaban dari para siswa terlihat jelas. Berbeda dengan uraian, jawaban dari masing-masing siswa biasanya bervariasi dan dari jawaban tersebut, guru bisa mencoba memahami pola pikir dan kreativitas siswa. Penilaian jawaban dari tes uraianpun tidak semudah tes pilihan ganda, sehingga pilihan ganda lebih banyak dipilih untuk tes.

Mengingat saat ini perkembangan teknologi semakin canggih, kurikulum pun juga berubah yang menghendaki siswa menjadi aktif, maka untuk melakukan system evaluasi pun harus mengikuti perkembangan teknologi dan menyesuaikan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013. Ada banyak aplikasi canggih yang digunakan untuk sistem evaluasi pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan aplikasi Plickers. Plickers membantu para pengajar melakukan penilaian secara formatif menggunakan kode.

Proses Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhhuri sebelum menggunakan aplikasi Plickers adalah dengan menggunakan sistem evaluasi pembelajaran secara manual atau tes tertulis dengan menggunakan perangkat alat tulis berupa kertas dan pulpen. Seperti yang diutarakan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., selaku guru IPS sebagai berikut:

“Evaluasi pembelajaran IPS Sejarah disini biasanya untuk ulangan pilihan ganda menggunakan tes tertulis, namun terkadang jika dibutuhkan ada prakteknya juga, tetapi di sekolah ini seringkali menggunakan tes / ulangan tertulis.” (Wawancara 18 Februari 2019)

Namun, dalam faktanya di lapangan diketahui bahwa selama ini proses evaluasi pembelajaran dalam bentuk pilihan ganda yang menggunakan metode manual atau biasa, justru membuat guru mengalami kerepotan dan memakan waktu cukup lama, mulai dari mengetik soal, mencetak soal, melakukan evaluasi/ujian, mengoreksi manual dan menghitung nilai, semuanya serba manual. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., juga selaku guru IPS, berikut ini:

“Sebelum menggunakan aplikasi, biasanya soal sudah saya ketik terlebih dahulu menggunakan lembar soal dan lembar jawab yang sudah saya siapkan. Namun karena cenderung memakan waktu cukup lama, membuat anak-anak menjadi bosan. Ini menjadi persoalan yang pertama. Persoalan yang kedua, guru menjadi repot karena setelah soal diberikan ke siswa dan dijawab maka guru harus mengoreksi sendiri hasil pekerjaannya itu kemudian memasukkan ke daftar nilai, jadi agak mendua kali pekerjaannya. Tetapi jika menggunakan aplikasi Plickers maka akan secara otomatis sudah terevaluasi di jaringan internet itu. Kita, para guru menjadi ringan pekerjaannya dan langsung matang nilainya.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa dalam hal ini guru membutuhkan suatu inovasi atau terobosan baru dalam melakukan sebuah evaluasi pembelajaran di sekolah. Mengetahui masalah tersebut, guru ingin mencoba menggunakan aplikasi Plickers yang telah diketahuinya saat pertemuan MGMP Wilayah Tegal pada tahun 2018, sesuai dengan ungkapan ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., sebagai berikut:

“Ibu mengenal aplikasi Plickers itu kebetulan di MGMP IPS Kabupaten Tegal. Dalam pertemuan itu dikenalkan berbagai media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah menggunakan aplikasi Plickers. Pertemuan MGMP ini dilaksanakan semester satu antara bulan September-Oktober tahun 2018.. Dan kebetulan saya belum pernah melaksanakan/menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa di SMPN 1 Dukuhturi belum pernah melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers, dan baru akan dimulai pelaksanaannya. Terbukti juga dari wawancara beberapa murid sebelumnya belum mengetahui akan diadakan

evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers. Karena biasanya evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan tertulis, dan untuk mendapatkan nilai ulangan yang bagus, maka guru memberitahukan sebelumnya untuk belajar. Dan gurupun juga harus mempersiapkan soal untuk diketik. Hal ini yang membuat tidak efektif dan efisien, sehingga perlu inovasi, apalagi saat ini sudah semakin canggih, semua serba internet, banyak siswapun menggunakan hp android.

Seiring perkembangan teknologi, memang sudah seharusnya digunakan suatu media pembelajaran interaktif untuk mengevaluasi belajar siswa. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sangat penting dilakukan oleh para guru di era sekarang. Kita mengetahui bahwa perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu pesat dan anak muda di era sekarang lah yang banyak mendominasi dan lebih memahami perkembangan tersebut. Jangan sampai para guru kalah dengan para siswa meskipun jika dibandingkan maka hal tersebut tidak dapat disejajarkan terkait dengan kemahiran perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi antara guru dan siswa. Namun jika dilihat dari visi dan misi sekolah, maka sangat jelas bahwa para guru penting mengikuti perkembangan teknologi, seperti yang disampaikan oleh ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi, Tegal:

“Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini menuntut kita untuk maju. Jadi jangan sampai kita ketinggalan jaman dalam proses pembelajaran. Jika kita ketinggalan jaman, nanti kita akan kalah

dengan anak-anak. Selagi kita bisa melaksanakannya, kenapa tidak kita laksanakan. Ini adalah prinsip saya. Jika saya bisa maka akan saya laksanakan” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Berdasarkan dari wawancara tersebut, ada beberapa faktor yang menyebabkan para guru wajib mengikuti perkembangan teknologi. Pertama, berkaitan dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan, berdampak pada siswa yang merasakan dan terdampak teknologi, mau tidak mau guru pun harus turut menyesuaikan pola karakteristik siswa yang tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi. Kedua, ketika terdapat inovasi atau hal yang baru dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan respon siswa dalam proses pembelajaran.

Banyak penelitian telah dilakukan dalam meningkatkan minat dan respon siswa, sebagian besar adalah karena berbagai inovasi. Siswa terbukti merasakan respon baik ketika mendapati proses pembelajaran dengan inovasi, dalam hal ini bisa berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Ibu Sri Sulastri, S.Pd., selaku kepala urusan kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi, Tegal ini menyatakan bahwa para siswa merasa senang, enjoy, tidak merasa kaget karena sudah berjenjang, tinggal melanjutkan (Hasil wawancara, 19 Februari 2019).

Proses pembelajaran inovatif tidak hanya selalu pada proses pemberian materi pembelajaran, namun juga bisa pada proses evaluasi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Plickers. Penggunaan aplikasi ini

lebih menghemat waktu, jadi lebih efisien. Aplikasi ini memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran karena guru tidak perlu menghitung dan merekap hasil penilaian, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., selaku guru IPS di Sekolah ini:

“Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi karena disitu guru tidak perlu merekap hasil penelitian yang sudah otomatis dan nilai langsung bisa keluar, jadi guru-guru diringankan tidak perlu menghitung dan merekap.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

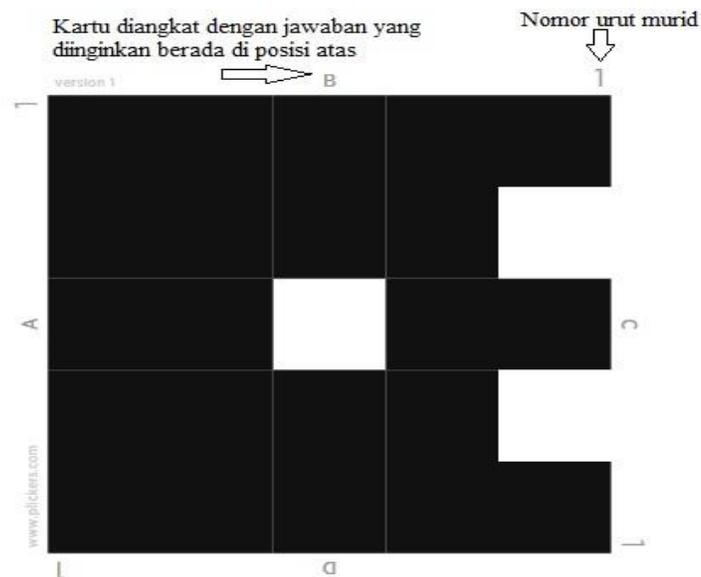
Selanjutnya aplikasi Plickers ini juga hanya menggunakan beberapa perangkat seperti: proyektor LCD, laptop dan HP android. Untuk LCD sudah disediakan di sekolah, laptop kebanyakan dari guru sudah memiliki, dan untuk HP masing-masing siswa pun memiliki, jadi akan mempermudah pelaksanaan evaluasi. Aplikasi Plickers ini juga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, tidak hanya pelajaran IPS saja, karena pada dasarnya soal yang disediakan jenis tesnya standar yaitu pilihan ganda (Hasil wawancara pada tanggal 18 Februari 2019). Untuk persiapan yang harus dilakukan sebelum melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers yaitu dengan belajar sendiri atau kelompok dengan meringkas materi yang akan dievaluasikan, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd sebagai berikut:

“Sebelumnya anak-anak dipersiapkan dengan cara belajar, bisa secara mandiri atau berkelompok. Karena Plickers itu adalah pilihan ganda dan jawabannya sudah ditentukan dengan jawaban singkat, maka anak-anak terlebih dahulu mempelajari dengan

cara membuat ringkasan materi yang akan dievaluasikan. Untuk menghemat waktu biasanya meringkas dengan cara berkelompok.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Lebih lanjut Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd juga menjelaskan secara detail pelaksanaannya, mulai dari membuka web Plickers, mendaftar, serta menginput data siswa dan data soal. Dari masing-masing siswa diberi kartu Plickers sesuai nomor absen masing-masing, dijelaskan langkah-langkahnya, kemudian mempersiapkan LCD. Setelah semuanya siap, guru menampilkan soal/pertanyaan yang telah disediakan dalam akun Plickers dengan LCD di depan kelas. Selanjutnya peserta didik menjawab soal/pertanyaan dengan mengangkat kartu jawaban yang diperoleh dari akun Plickers. Kemudian guru melakukan scan jawaban dengan mengarahkan aplikasi pada gadget/smartphone dengan bantuan kamera pada kartu jawaban yang telah ditunjukkan oleh siswa. Secara otomatis, jawaban akan masuk ke dalam sistem akun Plickers yang telah dibuat. Dalam hal ini berarti Plickers tidak perlu dengan menyediakan komputer untuk masing-masing siswa. Tidak semua sekolah dilengkapi dengan satu komputer untuk satu siswa, dan tidak semua guru bisa membuat program, meskipun terlihat sederhana, namun diperlukan keahlian khusus *programming dan networking*, hanya agar dapat menjalankan sebuah tes. Terkadang banyak alasan, seperti penggunaan komputer yang ribet, mahal, dan jika listrik mati tidak bisa berbuat apa-apa. Hal ini bisa ditepis, karena guru sudah memiliki akun Plickers, yaitu cukup memberikan selebar karton yang dinamakan Plickers Card kepada setiap

siswanya, lalu membacakan pertanyaannya atau menuliskan pertanyaan di papan tulis atau dengan cara lainnya dan meminta para siswa mengangkat Plickers Card tersebut sesuai dengan jawaban yang dipilihnya dan mengarahkan ke guru agar bisa di scan dengan kamera smartphone. Plickers Card memiliki empat sisi dan masing-masing sisinya memiliki label A, B, C, dan D. Pada gambar dibawah ini adalah posisi jika jawaban yang dipilih adalah B oleh siswa dengan nomor urut 1.



Gambar 1. *Plickers Card*
(Dokumentasi penelitian, 19 Februari 2019)

Setelah adanya penjelasan tersebut, siswa mengerti dan mempraktekkannya, dan hasilnya luar biasa, para siswapun sangat senang dan antusias. Sebenarnya di SMP Negeri 1 Dukuhhuri ini, siswanya tergolong cukup bagus nilainya, diatas rata-rata, mudah tanggap sehingga dengan

adanya teknologi barupun tidak gaptek, langsung bisa menyesuaikan dan bisa memahaminya. Menurut salah satu guru yaitu ibu Sri Sulastri, S.Pd. yang merangkap sebagai kepala urusan kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi ini menyatakan bahwa pencapaian KKM di SMP Negeri 1 Dukuhturi ini cukup bagus, seperti dalam pengungkapannya, sebagai berikut:

“Selama ini SMP Negeri 1 Dukuhturi dalam pencapaian KKM terbilang bagus. SMP Negeri 1 Dukuhturi juga termasuk dalam 10 besar sekolah terbaik se-Kabupaten Tegal dari sekitar 270 SMP. Hal ini menjadi salah satu prestasi yang cukup membanggakan bagi sekolah” (Wawancara, 19 Februari 2019)

Jika dilihat pernyataan dari Ibu Sri Sulastri, S.Pd. tersebut, memang sudah sepantasnya jika siswanya cepat memahami dari penjelasan gurunya tentang aplikasi baru yang digunakan dalam pembelajaran, dan mereka cukup antusias mengikutinya, karena memang SMP ini termasuk dalam 10 besar sekolah terbaik se-Kabupaten Tegal dan KKMnya pun terbilang bagus. Berikut pelaksanaan di dalam kelas saat guru melakukan scan jawaban dari Plickers Card yang ditunjukkan para siswa.



Gambar 2. Pelaksanaan Scan Jawaban dengan Plickers Card (Dokumentasi Penelitian, 19 Februari 2019)

Respon baik dapat kita ketahui, salah satunya dari siswa bernama Vira Octaviana Arzen kelas VIII D dalam hasil wawancara mengungkapkan keseruannya mengikuti proses evaluasi pembelajaran aplikasi Plickers dibandingkan dengan proses evaluasi pembelajaran pada umumnya dengan manual menggunakan kertas biasa. Hal serupa juga dialami siswa bernama Riski Panca dari kelas VIII B yang mengaku senang dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers. Berbeda dengan Vira dan Riski, Faqih yang juga merupakan siswa kelas VIII D mengaku biasa saja saat mengikuti proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers. Namun ungkapan ini bukan berarti menunjukkan suatu hal yang buruk, karena pada pertanyaan lain berkaitan dengan keefektifan aplikasi ini, hasil wawancara dengan Faqih menunjukkan ia merasakan bahwa metode guru dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers adalah metode yang lebih praktis dibandingkan dengan metode manual pada umumnya.

Tidak hanya pada kelas VIII D, kelas lain yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B juga mendapatkan kesempatan untuk merasakan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers, karena kelas-kelas tersebut diampu oleh guru IPS yang sama, yakni Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd dan bersamaan dengan penelitian ini berlangsung. Salah seorang siswa bernama Satrio dari kelas VIII A mengaku merasa senang dan terkesan saat mengikuti proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi

Plickers (hasil wawancara pada 19 Februari 2019). Data-data hasil wawancara pada siswa sebagian besar memberikan respon bagus dan positif terhadap penggunaan aplikasi ini. Hal tersebut juga diungkapkan oleh sang guru yakni ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd sebagai pengampu mata pelajaran IPS melihat antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers seperti yang diungkapkannya dalam sesi wawancara yaitu sebagai berikut:

“Ya, memang ketika penggunaan aplikasi Plickers ini anak-anak agak cenderung aktif, kelas menjadi ramai. Tetapi justru karena ramai itu membuat anak-anak menjadi bersemangat, mereka berlomba-lomba untuk mengerjakan tugas atau soal yang diberikan guru.” (Wawancara, 18 Februari 2019)

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa anak-anak merasa senang dengan penggunaan aplikasi Plickers ini, karena mereka ditantang berpikir cepat dalam mengerjakan soal, mereka berfikir sambil belajar bisa bermain juga, makanya mereka menginginkan lagi penggunaan aplikasi ini, bahkan waktu dua jam pelajaran bisa tak terasa, jadi waktu tidak bisa dipatok hingga dua jam pelajaran selesai. Pelaksanaannya dengan membahas langsung tiap soal, sehingga anak/siswa langsung mengetahui benar atau salahnya, jadi suasana kelas dibikin santai, padahal yang mereka kerjakan adalah ulangan. Hal inilah yang membuat anak antusias dan senang mengerjakannya, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., , sebagai berikut:

“Sangat antusias sekali, anak-anak menjadi aktif, anak-anak menginginkan lagi walaupun metodenya beda-beda, maksudnya tidak semua mata pelajaran atau materi/KD harus seperti itu,

tetapi memang harus ada variasinya. Karena kita sebagai guru harus membuat suasana kelas yang menyenangkan” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Dari pengungkapan Ibu Uji tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi aktif dan antusias dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini saat adanya ulangan/tes. Hal ini sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013 yang menghendaki siswa aktif, bukan pasif. Pihak sekolahpun juga merespon positif, sangat mendukung sekali karena ikut melancarkan tujuan Pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini sesuai yang diungkapkan Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd, seperti berikut:

“Kalau pihak sekolah sangat mendukung sekali, karena tujuan dari pemerintah untuk ikut mencerdaskan bangsa, jadi sekolah juga ikut mendukung jika ada guru yang berkreaitif dalam menjalankan akses kegiatan belajar mengajarnya biar tidak gptek.”(Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Menurut Bapak Lukman Hakim S.Pd selaku Kepala Urusan Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 1 Dukuhturi, juga mendukung dari pengungkapan Ibu uji diatas tentang adanya respon positif sekolah termasuk gurunya juga dalam rangka melancarkan tujuan Pemerintah, yang dalam hal ini adalah keterkaitannya dengan pelaksanaan kurikulum 2013 di SMP ini. Beliau mengungkapkan bahwa sekolah selalu berusaha memberikan yang terbaik dan meningkatkan mutu pendidikan.

Benar adanya memang, ketika perkembangan teknologi menjadikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, dan selagi para guru dapat

melakukannya, maka langkah lebih baik dilakukan. Karena, selain mewujudkan visi dan misi sekolah, proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ini berdampak baik pada keberlangsungan pembelajaran dan respon dari siswa yang positif.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Evaluasi Pembelajaran IPS

dengan menggunakan Aplikasi Plickers

Proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers tidak terlepas dengan faktor pendukung dan penghambat dalam keberjalanannya. Menurut Bapak Lukman Hakim, S.Pd selaku kepala urusan sarana prasarana menyatakan bahwa sekolah selalu memberikan yang terbaik untuk meningkatkan mutu pendidikan. Adapun pengungkapannya sebagai berikut:

“Kita mengetahui bahwa kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif, daripada guru. Sehingga dalam pelaksanaannya guru harus kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menjadikan siswa aktif, baik dalam pemberian materi maupun evaluasi. Hal tersebut diperlukan fasilitas penunjang berupa teknologi dan sekolah selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk meningkatkan mutu pendidikan.” (Wawancara, 19 Februari 2019)

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru bersangkutan, yang menjadi faktor pendukung dari terlaksananya proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers yaitu diantaranya dari segi fasilitas

sekolah, seperti ungkapan dari ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd. selaku guru IPS berikut ini:

“Untuk faktor pendukungnya berupa fasilitas sekolah yaitu berupa LCD, karena dulu fasilitas LCD nya banyak, namun karena beberapa ada yang rusak maka terkadang harus cari alternatif lain. Untuk laptop kebanyakan dari guru sudah ada, mereka masing-masing mempunyai laptop sendiri. Kemudian untuk pendukung lainnya tentu saja internet.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Dukungan fasilitas dari sekolah turut serta berperan dalam terlaksananya proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers. Seperti contohnya adalah perangkat LCD proyektor, dan jaringan internet. Meskipun pada sisi lain, jaringan internet terkadang mengalami masalah, sehingga harus melakukan *teathring* atau menggunakan modem yang difasilitasi sekolah, seperti yang diungkapkan oleh Bpk Lukman Hakim, S.Pd., selaku kepala urusan sarana dan prasarana sebagai berikut:

“Untuk jaringan internet, pernah kemarin saat pengisian angket, kebetulan internet sedang bermasalah dan tidak terhubung, sehingga solusinya adalah dengan *teathring* ataupun dengan menggunakan modem yang difasilitasi oleh sekolah.” (Wawancara, 19 Februari 2019).

Untuk perangkat LCD proyektor dan komputer membutuhkan listrik, dan sekolah berusaha untuk mengadakannya, terbukti sekolah berusaha menambah kapasitas listrik, dan jika diperlukan saat listrik padam, sekolah sampai berusaha menyewa genset. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Lukman Hakim, S.Pd., selaku kepala urusan sarana dan prasarana sebagai berikut:

“Setiap tahun, kami selalu mengalami peningkatan dalam bidang teknologi ini, apalagi dengan adanya sistem UNBK maka kapasitas internet dan kapasitas listrik kami tambah. Ada tiga titik untuk internet, sehingga jaringannya bisa menjangkau hampir seluruh bagian sekolah. Bahkan kemarin saat Ujian Nasional, sekolah juga menyewa genset, kalo sewaktu-waktu listrik padam. Sebenarnya untuk genset saat ini sekolah memiliki namun dengan kapasitas yang kecil dan belum memadai.”(Wawancara, 19 Februari 2019)

Jaringan internet dan LCD proyektor ini sekaligus dapat menjadi faktor penghambat ketika ternyata dari pihak sekolah tidak mampu memberikan fasilitas tersebut secara optimal. Hal ini terjadi di SMP Negeri 1 Dukuhturi, fasilitas tersebut diberikan oleh sekolah namun dengan jumlah yang terbatas. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., berikut:

“Terkait dengan IT ke depannya mungkin kalau fasilitas sekolah menyediakan maka para guru pun akan mempraktekkan. Sebenarnya sebelum LCD banyak yang rusak, para guru banyak menggunakan inovasi berbagai metode, apalagi untuk kurikulum 2013 harus komunikasi dengan anak-anak, dan anak-anakpun harus aktif, namun kendalanya adalah jumlah LCD yang bisa digunakan sedikit, karena banyak yang rusak, sehingga jadi berebut. Sehingga menggunakan alternatif lain dalam belajar yaitu dengan praktik. Jadi walaupun tidak menggunakan IT, maka bisa menggunakan kartu yang penting anak-anak aktif, guru tidak harus ngomong terus selama dua jam pelajaran.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Hasil wawancara tersebut menunjukkan di SMP Negeri 1 Dukuhturi masih adanya keterbatasan jumlah LCD, seperti yang diungkapkan oleh Bapak Lukman hakim, S.Pd, selaku kepala urusan sarana dan prasarana. Dengan adanya keterbatasan jumlah LCD saat ini maka guru bisa menggunakan alternatif lain dalam pelaksanaan pembelajarannya, yang

terpenting menyesuaikan kurikulum, yaitu dengan praktek menggunakan kartu Plickers (*Plickers Card*). Metode ini juga menjadikan anak-anak aktif, sehingga guru pun tidak harus berbicara terus selama dua jam pelajaran. Adanya keterbatasan LCD inipun membuat sekolah berfikir dan mencari solusi untuk meningkatkan jumlah LCD di sekolah. Setelah diadakannya rapat dengan para kepala urusan maka untuk tahun ini akan ada penambahan LCD sebanyak 7 unit dan juga adanya penambahan laptop 30 unit untuk melengkapi kekurangan di laboratorium komputer. seperti yang diungkapkan oleh Bapak Lukman Hakim, S.Pd yang menyatakan bahwa lebih baik meningkatkan jumlah LCD untuk membantu kegiatan belajar mengajar, daripada untuk membeli genset yang pemakainnya setahun sekali saat UNBK berlangsung, jika listrik mati. (Wawancara, 19 Februari 2019).

Sebenarnya jika ingin menghendaki pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Plickers ini berjalan dengan baik, maka diperlukan persiapan yang matang. Karena jika tidak dipersiapkan terlebih dahulu, maka akan menjadi kendala waktu dalam proses pembelajaran. Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., berikut ini:

“Untuk kendala berkaitan dengan IT, maka LCD proyekturnya juga harus tersedia, terutama juga harus adanya persiapan. Jadi sebelum pelajaran harus disiapkan terlebih dahulu, karena semisal sudah ada tanda bel masuk kelas, kemudian baru menyiapkan LCD, maka otomatis waktunya tersita, karena fasilitas LCD proyektor disini juga masih terbatas, masih moving

belum ada di setiap kelas.” (Wawancara pada tanggal 18 Februari 2019)

Selain dari segi fasilitas, ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd juga menambahkan bahwasannya hambatan juga dapat terjadi jika guru tidak begitu mahir menguasai internet, dalam hal ini teknologi. Karena kita mengetahui bahwasannya, aplikasi Plickers ini adalah perwujudan dari hasil perkembangan teknologi. Ungkapan inipun juga dikuatkan oleh Ibu Sri Sulastri, S.Pd, selaku kepala urusan kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi, yang menyatakan bahwa:

“Secara umum, hambatannya adalah pada sisi IT (Internet dan Teknologi), terutama pada guru-guru yang sudah tua kurang bisa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan kurikulum 2013 pada kegiatan belajar mengajar, Kenyataannya ada beberapa guru yang menggunakan power point, kemudian ditayangkan menggunakan LCD. Hal ini pastinya butuh persiapan yang cukup ribet, sehingga terkadang membuat guru-guru senior (terutama) mengalami kesulitan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran. Tetapi hal tersebut hanya terjadi pada beberapa guru, kemungkinan jika guru mau belajar, pastinya pelan-pelan akan bisa menggunakannya, seperti saya juga termasuk yang penasaran dan mau belajar, karena kita sebagai guru harus mampu mengikuti perkembangan jaman. Karena Kurikulum 2013 menuntut guru untuk aktif mendampingi siswa, jadi bukan *teacher center* melainkan *student center*, sehingga siswa banyak bekerja, banyak mencari dan mengeksplore.”(Wawancara, 19 Februari 2019)

Selanjutnya Ibu Sri Sulastri, S.Pd juga menyebutkan bahwa guru-guru yang tidak bisa menggunakan IT sama sekali, hanya sekitar 5 % dari keseluruhan jumlah guru di SMP Negeri 1 Dukuhturi, seperti diungkapkan sebagai berikut:

Upaya untuk menangani hambatan saat pelaksanaan pembelajaran adalah dengan banyak belajar dan latihan. Guru-guru yang tidak bisa menggunakan IT (Internet dan Teknologi) sama sekali itu paling hanya sekitar 5% dari keseluruhan jumlah guru sebanyak 47 tenaga guru. Hal tersebut dikarenakan faktor usia. (Wawancara, 19 Februari 2019)

Jadi bagaimanapun kondisinya, dalam hal ini guru harus siap mendampingi murid/siswanya, guru harus belajar dan banyak latihan untuk meningkatkan kompetensinya dan mampu menguasai teknologi, sehingga tidak tertinggal, dan pastinya tujuan pendidikan di SMP Negeri 1 Dukuhturi tercapai.

C. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi, serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS ini. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Negeri 1 Dukuhturi, Tegal.

Secara umum, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2009:28). Perubahan tidak hanya dengan penanaman ilmu pengetahuan tetapi juga dalam hal kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan juga penyesuaian diri (Aman, 2011: 46). Mayer dalam Agung dan Sri (2013: 96) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang

ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang melalui pengalaman, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap, pemahaman, informasi, kecakapan, dan keterampilan berdasarkan pengalaman.

Hal ini senada dikemukakan oleh Slameto (1999) dalam Agung dan Sri (2013: 96) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu perubahan yang terjadi secara sadar yang bersifat kontinyu dan fungsional, perubahan belajar bersifat menetap, bertujuan dan terarah menuju hal-hal yang positif dan aktif sifatnya yang mencakup aspek tingkah laku.

Belajar sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, dimana belajar merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Hal tersebut disesuaikan dengan peraturan undang-undang RI tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan Nasional tentang pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Saat kegiatan pembelajaran, peserta didik diposisikan sebagai subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu inti dari pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan peserta didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga pikiran dan mentalnya sebab belajar hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas belajar (Agung dan Sri, 2013: 99)

Menurut Abidin (2016:6) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dibawah bimbingan, arahan dan motivasi guru. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran bukanlah proses yang didominasi oleh guru. Pembelajaran adalah proses yang menuntut siswa secara aktif kreatif melakukan sejumlah aktivitas sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya.

Menurut Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, tujuan dari kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dipakai di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang bertujuan untuk membangun karakter bangsa (*character national building*), sehingga kompetensi sikap sosial dan spiritual merupakan tujuan utama pendidikan yang harus diajarkan melalui usaha sadar dan

terencana. Kurikulum pendidikan yang dipakai mengisyaratkan keharusan melakukan langkah sesuai kurikulum dalam pembelajaran (Nurjanah, 2017).

Pembelajaran merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan (Siskandar, 2012: 34). Pembelajaran pada seseorang individual terjadi di sepanjang waktu. Didalam pembelajaran terjadi kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan inti pembelajaran. Pembelajaran memaksimalkan perhatian pada bagaimana siswa, bukan pada apa yang dipelajari siswa (Siskandar, 2012: 33).

Dalam proses pembelajaran ada istilah mengajar, mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi atau bahan pembelajaran, tetapi juga dengan dimaknai, yaitu yang pertama proses mengatur situasi lingkungan supaya terjadi proses pembelajaran, yang kedua pembentukan karakter, watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan, yang ketiga sebagai proses pemberdaya potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan pemberdaya tersebut diarahkan untuk merangsang dan mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus agar setiap pribadi maupun menjadi pembelajaran sepanjang hayat serta menciptakan masyarakat gemar belajar Agung dan Sri (2013: 99).

Walaupun istilah yang digunakan adalah “pembelajaran”, dalam implementasinya bukan berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar sebab secara konseptual, pada hakikatnya istilah mengajar itu juga bermakna membelajarkan peserta didik. Mengajar dan belajar adalah dua istilah yang memiliki satu makna yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar adalah suatu aktivitas yang bermaksud mengkondisikan dan membuat peserta didik belajar (Agung dan Sri, 2013: 99). Keterkaitan antara mengajar dan belajar diistilahkan oleh John Dewey sebagai “menjual dan membeli” atau “*Teaching is to learning as selling as to buying*”. Artinya, seseorang tidak mungkin akan menjual kalau tidak ada orang yang membeli yang mengandung makna tidak akan ada aktivitas mengajar apabila tidak membuat seseorang belajar. Dengan demikian, dalam istilah mengajar juga terkandung proses belajar bagi peserta didik. Inilah yang dimaksud dengan makna pembelajaran (Agung dan Sri, 2013: 100).

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa, baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Bloom berpendapat dalam Agung dan Sri (2013: 5) pengembangan kemampuan dalam bidang kognitif yakni kemampuan intelektual siswa, contohnya adalah kemampuan penambahan wawasan dan informasi. Pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit

maupun dalam arti luas, dalam arti sempit adalah pengembangan sikap siswa terhadap bahan dan proses belajar, sedangkan dalam arti luas pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat. Pengembangan perilaku psikomotorik adalah pengembangan kemampuan motorik halus dan kasar, motorik kasar adalah keterampilan menggunakan otot, misalnya keterampilan menggunakan alat tertentu, sedangkan keterampilan motorik halus adalah keterampilan menggunakan potensi otak, misalnya keterampilan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Pembelajaran memiliki beberapa komponen penting. Menurut Sugandi (2005:28) ada enam komponen dalam pembelajaran, meliputi:

1. Tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin diupayakan melalui kegiatan pembelajaran adalah “*instructional effect*” yaitu berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.
2. Subyek belajar, subyek belajar dalam sistem pembelajaran berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku dari subyek belajar.
3. Materi pembelajaran, materi pembelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Maka guru hendaknya memilih dan mengorganisasikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung intensif.

4. Strategi pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan, model – model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dengan Teknik-teknik mengajar yang memanjang pelaksanaan metode mengajar.
5. Media pembelajaran, media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran yaitu media untuk memperbesar benda kecil yang tidak nampak pada mata, menyajikan benda yang jauh, menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan cepat menjadi sederhana.
6. Penunjang, komponen penunjang adalah berupa fasilitas belajar, sumber buku, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi untuk memperlancar dan melengkapi kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri ke arah positif sesuai dengan pengalaman baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku.

Sejarah (*history*) diambil dari kata *historia* yang berasal dari bahasa Yunani. *Historia* berarti “*informasi*” atau “penelitian yang ditujukan untuk

memperoleh kebenaran”. Definisi mengenai sejarah sampai sekarang belum ada yang diterima secara universal. Pengertian-pengertian mengenai sejarah banyak dimunculkan oleh sejarawan (Nurjannah, 2017, 27).

Sejarah adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang asal – usul, perkembangan dan peran masyarakat di masa lampau berdasarkan metodologi tertentu. Menurut Widja (1989: 23) dalam Latief (2018: 18) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari peristiwa masa lampau yang erat hubungannya dengan masa kini.

Sejarah membuat kita mampu memahami kebudayaan masa sekarang melalui penjelasannya tentang asal usul segala sesuatu yang ada, adat istiadat, kebiasaan, dan lembaga-lembaga. Sejarah memberi tahu kita bahwa kebudayaan kita saat ini telah mengalami perkembangan sebagai akibat berbagai pengaruh yang dibawa ke dalam kebudayaan nenek moyang melalui abad-abad yang panjang (Kochhar,2008: 61).

Diperkuat dengan pernyataan Soemanto (1998: 102) dalam Musdad (2015: 250) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan upaya sistematis yang disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar ilmu sejarah. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut terjadi proses interaksi edukatif antara peserta didik yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik yang

melakukan pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran guru sejarah dituntut untuk mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga membantu peserta didik mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Menurut Widja dalam Musdad (2018: 250) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran sejarah dapat dipilih dan dikembangkan sesuai taksonomi Bloom, yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara garis besar sejarah mempunyai tiga kegunaan, yaitu guna edukatif, guna inspiratif dan guna rekreatif. Dalam hubungan dengan guna edukatif dan inspiratif sejarah memiliki kaitan yang sangat erat dengan pendidikan pada umumnya dan pendidikan karakter bangsa pada khususnya. Melalui sejarah dapat dilakukan pewarisan nilai-nilai dari generasi terdahulu ke generasi masa kini. Dari pewarisan itulah akan menumbuhkan kesadaran sejarah, yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk pembangunan watak bangsa. Kedudukannya yang penting dan strategis dalam pembangunan watak bangsa merupakan fungsi yang tidak bisa digantikan oleh mata pelajaran lainnya, karena itu pembelajaran sejarah harus memperhatikan empat pilar pembelajaran sebagaimana telah dideklarasikan oleh Unesco, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together* (Efendi, 2007).

Pembelajaran sejarah sejatinya bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang jati diri peserta didik sebagai bagian dari suatu bangsa. Nilai-nilai yang diperoleh dari sejarah yang ditanamkan melalui proses

pendidikan, memungkinkan setiap siswa untuk memiliki pemahaman diri tentang identitasnya sebagai bagian dari suatu bangsa yang majemuk. Oleh karena itu, penting bagi guru sejarah untuk menanamkan nilai-nilai multikulturalisme, yaitu nilai yang mengakomodasi adanya penerimaan diri terhadap perbedaan kultur, etnis dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Nasution, 2015: 1-2).

Menurut Aman (2011: 35) dalam materi sejarah mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak, dan kepribadian peserta didik, memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Pengajaran sejarah ialah siswa secara dinamis mengamati pengalaman masa lampau dari generasi terdahulu, menemukan konsep-konsep atau ide-ide dasar dalam peristiwa masa lampau yang nantinya diharapkan bisa membekali dirinya dalam menilai perkembangan masa kini dan di waktu yang akan datang (Widya, 1989: 109). Lebih jauh lagi pengajaran sejarah merupakan sumber inspirasi terhadap hubungan antar bangsa dan negara. Anak memahami bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat negara dan dunia (Kasmadi, 1996: 13-14).

Sejarah menyediakan informasi yang penting untuk memahami hal-hal umum dalam bacaan sehari-hari yaitu nama, tempat dan lain-lain. Oleh karena itu, pengetahuan tentang sejarah atau bahkan makna sejarah,

menjadi bagaian dari kesadaran diri terhadap lingkungan (Kochar, 2008: 29). Sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan akhir agar siswanya dapat belajar dari peristiwa masa lampau untuk dijadikan sebagai refleksi bagi masa depan. Dari hal tersebut diharapkan pula sejarah dapat menumbuhkan sikap toleransi, kebangsaan, cinta tanah air dan patriotisme bela negara sebagaimana tercantum dalam cakupan dari pokok mata pelajaran sejarah (Latief, 2018: 19).

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang telah lama menduduki posisi penting di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkat pendidikan. Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Fokus utama pelajaran sejarah adalah pada kajian sistem sosial, kebangkitan dan pertumbuhannya dan bentuk-bentuk baru yang menggantikannya, dan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan budaya (Nurjannah, 2017: 31)

Kuntowijoyo dalam Subagyo (2010: 55) menyebutkan kegunaan sejarah terkait dengan proses penanaman nilai, proses pendidikan, *liberal education*. Misalnya: sejarah sebagai pendidikan moral. Dengan peristiwa sejarah seseorang akan mendapatkan pelajaran baik-buruk, benar-salah, berhak-tidak berhak, merdeka-terjajah. Secara eksplisit Kochhar menyebutkan bahwa ada sepuluh nilai yang terkandung pelajaran dalam

sejarah. Antara lain nilai keilmuan, nilai informatif, nilai pendidikan, nilai etika, nilai budaya, nilai politik, nilai nasionalisme, nilai internasional, nilai kerja dan nilai kependidikan. Kochhar menjelaskan salah satu nilai yang terkandung dalam sejarah yaitu nilai budaya. Nilai budaya dalam sejarah dapat menjadi instrumen yang sangat efektif untuk membuat pikiran manusia lebih berbudaya. Mempraktikkan metode sejarah, yaitu investigasi, sangatlah bagus untuk menghindarkan diri dari pikiran jahat. Sejarah memaparkan berbagai masyarakat dengan keragamannya, membuat kita memahami dan bertoleransi terhadap perbedaan-perbedaan, dan memperlihatkan kepada kita bahwa masyarakat telah mengalami berbagai transformasi. Sejarah menjadikan kita terbiasa dengan variasi istilah sosial dan menyembuhkan kita dari ketakutan untuk berubah. Sejarah juga membuat kita mampu memahami bahwa transformasi dalam sejarah umat manusia terjadi melalui perubahan perilaku dan inovasi.

Sejarah membuat kita mampu memahami kebudayaan masa sekarang melalui penjelasannya tentang asal usul segala sesuatu yang ada, adat istiadat, kebiasaan, dan lembaga-lembaga. Sejarah memberi tahu kita bahwa kebudayaan kita saat ini telah mengalami perkembangan sebagai akibat berbagai pengaruh yang dibawa ke dalam kebudayaan nenek moyang melalui abad-abad yang panjang (Kochhar, 2008: 61).

Menurut Widja dalam Latief (2018: 19- 20) tujuan pembelajaran sejarah biasanya dibedakan atas aspek-aspek pengetahuan, sikap dan

keterampilan. Khusus dalam kaitan dengan aspek pengetahuan biasanya juga ditekankan aspek pengertian sebagai tingkat lanjut dari aspek pengetahuan tersebut. Maka secara garis besarnya tujuan pengajaran sejarah bisa dirumuskan sebagai berikut:

a. Aspek pengetahuan

1. Mengetahui pengetahuan tentang aktivitas–aktivitas manusia di waktu lampau baik dalam aspek eksternal maupun internal.
2. Menguasai pengetahuan tentang faktor–faktor khusus (unik) dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut.
3. Menguasai pengetahuan tentang unsur–unsur umum yang terlihat pada sejumlah peristiwa masa lampau.
4. Menguasai pengetahuan tentang unsur perkembangan dari peristiwa masa lampau yang berlanjut (bersifat kontinuitas) dari periode satu ke periode berikutnya yang menyambungkan peristiwa masa lampau.
5. Menumbuhkan pengertian hubungan antar fakta satu dengan fakta lainnya yang berangkai secara koligatif (berkait-kaitan).
6. Menumbuhkan wawasan bahwa keterkaitan fakta–fakta lebih penting dari pada fakta–fakta yang berdiri sendiri.
7. Menumbuhkan keawasan tentang pengaruh – pengaruh sosial dan pengaruh kultural terhadap peristiwa sejarah.

8. Sebaliknya juga menumbuhkan keawasan tentang pengaruh sejarah terhadap perkembangan sosial dan kultural masyarakat.
 9. Menumbuhkan pengetahuan tentang arti serta hubungan peristiwa masa lampau bagi setiap masa kini dan dalam perspektifnya dengan situasi yang akan datang.
- b. Aspek pengembangan sifat
1. Menumbuhkan kesadaran sejarah pada murid terutama arti agar mereka mampu berfikir dan bertindak.
 2. Penumbuhan sikap kepentingan kegunaan pengalaman masa lampau bagi hidup masa kini suatu bangsa.
 3. Sebaliknya juga penumbuhan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan manusia masa kini dari masyarakat dimana mereka itu adalah hasil pertumbuhan di waktu lampau.
 4. Penumbuhan kesadaran akan perubahan-perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa yang diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran tentang masa lalu yang menekankan pada pembelajaran peristiwa masa lampau dengan menekankan beberapa unsur sejarah dan berguna sebagai pengalaman dan menjadi pembelajaran untuk masa depan.

Evaluasi merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, karena dengan evaluasi dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik. Dari segi istilah, sebagaimana dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W. Brown (1977), *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Menurut definisi ini maka istilah evaluasi itu mengandung pengertian yaitu: suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Kemudian untuk pembelajaran sendiri menurut Gagne dan Briggs (1979) merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Proses pembelajaran dan evaluasi memiliki hubungan yang sangat istimewa. Menurut Mehrens dan Lehmann (1990) membuat ungkapan yang berbunyi: *“to teach without testing is unthinkable”*, mengajar tanpa melakukan ujian/tes adalah tidak masuk akal. Ungkapan ini menyiratkan betapa erat hubungan antara pembelajaran dan tes/ujian yang merupakan salah satu parameter untuk mengevaluasi. Jika dipadukan, evaluasi pembelajaran menurut Benjamin S. Bloom (1971) merupakan proses pengumpulan data real secara sistematis, dimana data ini akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan atau tingkat perubahan peserta didik. Menurut Grondlund dan Linn (1990) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan suatu

proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, evaluasi pembelajaran juga memberikan pengetahuan bagi pendidik untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta meningkatkan kualitas guru dalam mengembangkan soal dalam kegiatan evaluasi. Bagi siswa, evaluasi juga dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar secara terus menerus.

Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sedangkan tujuan khusus evaluasinya adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan, mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses belajar sehingga dapat dilakukan diagnosis dan kemungkinan memberikan *remedial teaching*, mengetahui efisiensi dan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan guru, baik yang menyangkut metode, media maupun sumber-sumber belajar. Langkah awal suatu pembelajaran adalah pengukuran. Tanpa adanya pengukuran tidak akan terjadi penilaian. Tanpa adanya penilaian tidak akan terjadi evaluasi. Tanpa adanya evaluasi tidak akan terjadi umpan balik. Tanpa umpan balik, tidak akan diperoleh pengetahuan yang baik tentang hasil. Tanpa pengetahuan tentang hasil, tidak akan terjadi perbaikan sistem pembelajaran. Jadi semua hal saling berkaitan dan saling mendukung untuk

perbaiki system pembelajaran. Hal ini berarti dengan peningkatan kualitas sistem evaluasi/penilaian akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa dalam hal pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan agar kelak dapat berfungsi sebagai orang dewasa. Melihat perubahan dunia yang begitu cepat, diperlukan penilaian kembali tentang apa yang diharapkan dipelajari oleh siswa di sekolah. Kaitannya dengan pendidikan Sejarah, sebaiknya dipelajari karena pembelajaran sejarah itu sangat penting bagi individu dan masyarakat. Apa dan bagaimana posisi pendidikan sejarah di sekolah seringkali tidak mendapat perhatian dari kalangan guru, padahal sejarah itu mengajarkan tentang nilai kehidupan, untuk itu perlu strategi khusus dalam pembelajarannya. Bukan hanya sekedar menguasai materi, namun pengajar Sejarah dituntut untuk menguasai strategi mengajar sejarah dengan baik. Apalagi kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan kecakapan yang dimiliki dengan mengeksplorasi semua sumber belajar yang ada, sehingga tugas utama guru tidak lagi menjadi sumber belajar utama bagi peserta didik namun lebih pada motivator bagi peserta didik agar menemukan kembali semangat dan rasa ingin tahu yang dimilikinya. Guru dituntut untuk menjadi orang yang menghantarkan dan membuka jalan bagi peserta didiknya untuk mengembangkan pengetahuan dan kecakapan yang dimilikinya. Peserta didik menjadi subyek bukan obyek untuk

mengembangkan tema yang ada. Dengan demikian peserta didik akan mengeksplorasi semua sumber belajar yang ada di sekitarnya.

Seiring perkembangan teknologi saat ini diperlukan inovasi untuk meningkatkan evaluasi pembelajaran. Inovasi yang dimaksud adalah suatu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan guru kepada siswa. Manfaatnya terhadap proses pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian materi dan informasi pembelajaran sehingga memperlancar proses dan hasil belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan meningkatkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi dan interaksi terhadap lingkungan. Apalagi dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS Sejarah yang kecenderungannya banyak menghafal dan membuat bosan bagi peserta didik. Realita di lapangan, kebanyakan dari para guru melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media kertas. Guru membagikan kertas yang berisi dengan soal / pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang akan diuji. Kemudian peserta didik menjawab soal / pertanyaan tersebut dengan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru atau disediakan oleh masing-masing peserta didik. Hal ini membuat kegiatan evaluasi menjadi tidak efektif dan efisien. Menurut Rokhman, dkk (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran Sejarah sangat dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Sejarah. Kehadiran teknologi komputer dan kemajuan internet sangat mendukung dalam pengembangan

media pembelajaran. Pembelajaran dengan media komputer akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah maupun melakukan evaluasi pembelajaran, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Hasil wawancara dengan Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., selaku guru IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi, Tegal juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan suatu inovasi atau terobosan baru dalam melakukan sebuah evaluasi pembelajaran. SMP Negeri 1 Dukuhturi sebagai sebuah satuan pendidikan memiliki tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar yang mengacu pada tujuan umum pendidikan dasar, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Selain itu di SMP Negeri 1 Dukuhturi ini juga mempunyai misi tentang peningkatan dan pengembangan ICT pada poin 4 dan 5 yaitu:

- 4). Meningkatkan penguasaan dan penerapan berbagai pendekatan pembelajaran dengan *contectual teaching and learning* serta pemanfaatan *Information and Communication Technologies (ICT)* atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guna menciptakan pembelajaran bermakna dan bervariasi.
- 5). Mengembangkan Sarana Prasarana berbasis ICT untuk membiasakan siswa dan guru untuk memanfaatkan sarana teknologi informasi dan

komunikasi (komputer dan internet) sebagai salah satu media dan sumber belajar.

SMP Negeri Dukuhturi ini pun juga mempunyai visi untuk warga sekolahnya senantiasa meningkatkan ketrampilan dalam penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Misi Sekolah poin 2). Dengan demikian sesuai dengan visi dan misi dari SMP ini sudah seharusnya sekolah mengembangkan sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi, sedangkan teknologi komunikasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke lainnya. Karena itu penguasaan TIK merupakan kemampuan memahami dan menggunakan alat TIK secara umum termasuk komputer dan memahami informasi. UNESCO (2004) mendefinisikan bahwa TIK adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dan menciptakan, mengelola dan mendistribusikan informasi. Menurut Rivalina (2015: 137) menyatakan bahwa pemanfaatan potensi TIK dalam pembelajaran di sekolah dapat dilihat dari dua sisi yaitu: 1) guru dapat memanfaatkan TIK sebagai alat bantu dalam pembelajaran, untuk menambah pengetahuan dan bahan belajar, untuk tutorial dan menambah wawasan, 2) peserta didik yang menggunakan TIK sebagai alat untuk belajar dalam meningkatkan pengetahuan dan membuka wawasan mengenai pembelajaran. Perangkat TIK secara umum meliputi komputer,

internet, telepon, televisi, radio dan peralatan audiovisual. Penguasaan TIK akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang dengan menjangkau lintas ilmu mata pelajaran lain. Salah satu perangkat lunak dengan menggunakan perangkat TIK (komputer) yang dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran adalah aplikasi Plickers.

Aplikasi Plickers merupakan salah satu jenis aplikasi pada perangkat *mobile* dan juga tersedia dalam bentuk *website*. Pengertian *mobile* adalah sesuatu yang mampu berpindah atau dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain seperti sebuah smartphone (<http://www.yourdictionary.com/mobile>). Jadi aplikasi *mobile* merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk perangkat *mobile* seperti smartphone dan komputer tablet. Dengan mempertimbangkan rasionalitas dan kegunaannya, aplikasi *mobile* dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang baru dan inovatif (Jeng dkk, 2010: 8).

Plickers is “*powerfully simple tool that lets teachers collect real-time formative assesment data without the need for student devices*”. Plickers merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara realtime tanpa memerlukan perangkat dari siswa (<https://plickers.com/>). Penggunaan *Plickers* memungkinkan untuk membuat kelas interaktif khususnya dalam memberikan penilaian ke siswa. Penggunaan *Plickers* dalam caranya cukup mudah, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru

dengan tidak membutuhkan alat atau gawai, hanya perlu kertas atau kartu dengan gambar kode tertentu mirip seperti *QR Code* kemudian akan digunakan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Guru akan mengecek jawaban dengan gawai yang sudah terinstal *Plickers App* di dalamnya.

Proses evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tegal meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan sebelum mengoperasikan Plickers, terlebih dahulu mempersiapkan perangkatnya yaitu komputer atau laptop, proyektor LCD, serta hp android/smartphone. Laptop / komputer untuk input data disambungkan ke proyektor LCD, sedangkan proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar. Jadi dalam penelitian ini proyektor LCD untuk menampilkan soal. Hal inipun sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Uji Nurwidiohening, S.Pd., selaku guru IPS di SMP Negeri Dukuhturi ini. Disamping itu yang tidak kalah penting adalah adanya koneksi/jaringan internet. Pada tahap persiapan ini guru mempersiapkan soal yang akan digunakan dalam tahap pelaksanaan. Kegiatan ini meliputi pembuatan akun, pembuatan soal, pembuatan kelas, pembuatan kartu jawaban dan instalasi aplikasi Plickers di *smartphone*.

- a) Pembuatan akun dapat dilakukan melalui laman : <https://get.plickers.com/> melalui browser pada laptop. Dalam mengakses laman ini, laptop harus terhubung dengan jaringan internet. Pada tampilan yang muncul, pilih menu *sign up for free*. *Sign up* hanya dilakukan sekali saja, jika pembuatan akun telah berhasil maka untuk berikutnya hanya langkah *sign in*. Selanjutnya isi data yang diminta atau untuk lebih mudah dalam pengisian dengan cara melanjutkannya dengan akun gmail, saat pembuatan akun tadi, jika dalam pembuatan akun menggunakan *sign up*, maka untuk masuk ke dalam akun, pilih link teks *sign in*. Setelah berhasil *sign in*, maka selanjutnya mempersiapkan kelas dan pertanyaan yang akan diuji pada saat pelaksanaan ulangan harian.
- b) Pembuatan kelas bertujuan untuk mendaftarkan nama peserta didik yang akan mengikuti ulangan harian, caranya dengan menekan link teks "*add class*". Setelah memilih link teks "*add class*" akan muncul dialog box. Kemudian isi nama kelas dan klik "*Create Class*" Jika berhasil, kelas yang telah kita buat akan muncul pada tampilan menu sebelah kiri. Selanjutnya, klik nama kelas yang baru dibuat, kemudian pilih "*add student*" untuk menambahkan daftar nama peserta didik yang akan mengikuti ulangan harian tersebut. Dalam mengentri nama peserta didik, dapat dilakukan dengan cara mengetik langsung pada kolom yang disediakan, atau dengan cara *copy-paste* dari file excel yang ada

kemudian klik *next*. Nama yang telah dibuat akan ditampilkan sesuai dengan urutan yang pada saat pembuatan, kemudian selanjutnya klik *Done*. Setelah kita memilih *done*, tampilan kelas akan berisi daftar nama dan soal-soal yang pernah dibuat. Namun jika soal belum pernah dibuat, maka tampilannya hanya berisi nama.

- c) Pembuatan soal. Untuk pembuatan soal, maka pada laman akun, pilih “*new set*”. Pada tampilan yang muncul, isi pertanyaan dan pilihan jawaban pada kolom yang disediakan. Pada pilihan jawaban, jangan lupa untuk memilih jawaban yang benar, dengan cara klik pada huruf pilihan jawaban yang dianggap benar. Pada menu “*add to Queue*”, maka soal yang dibuat ini dapat langsung ditambahkan pada kelas yang telah dibuat. Klik “*add to Queue*” kemudian pilih nama kelas yang telah dibuat. Maka secara otomatis akan masuk ke dalam daftar pertanyaan yang akan diujikan pada kelas tersebut. Selanjutnya kembali buka kelas yang telah dibuat pada langkah pembuatan kelas, klik nama kelas pada kolom sebelah kiri. Maka, tampilan kelas siap digunakan, kelas telah berisi daftar soal yang siap ditampilkan dalam ulangan harian. Satu lagi yang penting sebelum pelaksanaan adalah pembuatan kartu jawaban (Plickers Card).

d) Pembuatan Kartu Jawaban (*Plickers Card*)

Kartu jawaban merupakan gambar yang telah disediakan oleh pihak Plickers. Untuk itu kartu jawaban dapat di unduh pada laman plickers. Caranya dengan memilih bagian *Card* disebelah kanan atas, kemudian pilih kelompok Plickers Card yang sesuai digunakan di kelas. Pilihannya meliputi:

- *Standard*. Ini untuk 40 kartu (satu lembar kertas nantinya akan dicetak untuk dua kartu). Ini merupakan pilihan yang umum digunakan, karena jumlah siswa biasanya tidak lebih dari 40 orang per kelas.
- *Expanded*. Jika siswa melebihi dari 40 orang, maka bisa memilih ini. Satu lembar kertas nantinya akan dicetak untuk dua kartu.
- *Large Font*. Pilihan ini sama seperti standard, hanya saja tulisannya lebih besar. Biasanya digunakan untuk siswa/murid usia dini atau orang-orang yang kesusahan membaca tulisan A, B, C, dan D nya.
- *Large Cards*. Pilihan ini juga sama seperti standard, hanya saja satu lembar kertas akan dicetak untuk satu kartu saja. Pilihan ini bisa digunakan apabila ruangan kelasnya besar (misalnya di auditorium). Tetapi perlu diperhatikan posisi dari murid-murid agar Plickers card tidak saling menghalangi satu sama lain karena ukurannya lebih besar dari standard.

- *Large Card Expanded*. Pilihan ini sama seperti *Large Cards*, namun dengan jumlah kartu sebanyak 63 lembar.

Setelah di unduh, cetak kartu jawaban dan dibagikan kepada peserta didik sesuai dengan nomor urut pada saat pembuatan kelas dan penambahan nama peserta didik. Jangan lupa menjelaskan bagaimana cara penggunaannya.

Sebenarnya terlihat sederhana, namun di lapangan masih terdapat kendala. Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan/ hasil wawancara yang dilaksanakan kepada salah satu guru IPS di SMP Negeri Dukuhturi dan juga kepada Kepala Urusan Kurikulum menyebutkan bahwa sebagian guru di Sekolah ini tidak begitu mahir menguasai teknologi internet (sekitar 5% dari jumlah guru yang ada di Sekolah), sehingga cukup lama dalam hal ini penggunaan aplikasi Plickers (untuk pembuatan akun dan soal), diperlukan untuk membiasakan diri agar mahir. Di SMP Negeri 1 Dukuhturi ini terbukti penggunaan aplikasi plickers baru akan dilaksanakan, dan pelaksanaannya dimulai saat penelitian ini dilakukan. Sebenarnya informasi pemanfaatan teknologi ini sudah lama diperoleh yaitu tahun 2018 saat pertemuan MGMP, namun karena disamping kendala perangkatnya juga kendala dari gurunya yang belum mahir menguasai aplikasi Plickers ini. Hal ini menjadi perhatian sekolah sehingga sekolahpun menargetkan dalam tujuan dari sekolah yaitu memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang lebih profesional, tenaga pendidik dan kependidikan mampu menggunakan ICT, guru melaksanakan

proses pembelajaran berbasis ICT, serta memiliki standar dan system penilaian berbasis ICT. Sehingga diperlukan peningkatan kompetensi guru dan menjalankan MGMP sekolah secara optimal.

Padahal dengan pemanfaatan aplikasi Plickers ini akan mempermudah proses pembelajaran, disamping lebih efektif dan efisien, dan pastinya membuat siswa tidak bosan dan lebih antusias, seperti dalam hasil wawancara dengan beberapa siswa di berbagai kelas. Terbukti saat pertama kali dilaksanakan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers, para peserta didik sangat antusias, senang, bahkan menginginkan kembali pemanfaatan aplikasi ini. Menurut Prof. Dr H. Arief Rachman,MPd sebagai Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia menyatakan bahwa sekolah yang bagus adalah sekolah yang suasana belajarnya menyenangkan untuk anak. Hasil wawancara dengan guru dan para siswa di SMP Negeri 1 Dukuhturi yang menyatakan adanya antusias, motivasi belajar dan respon positif siswa dengan pemanfaatan aplikasi Plickers sesuai dengan penelitian Rivalina (2015) yang menunjukkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan nilai akhir siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan TIK merasa sangat senang, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu dan motivasi belajar yang tinggi. Hasil wawancara ini menunjukkan adanya respon positif dari para siswa di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tegal. Maka dari itu, aplikasi Plickers ini memiliki peran dalam peningkatan motivasi belajar siswa, karena pemanfaatannya untuk penilaian. Menurut Arifin (2009:34) penilaian itu

bertujuan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, memberikan feedback bagi penyempurnaan program pembelajaran serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih baik. Fungsi penilaian bagi siswa ditinjau dari dasar psikologis yaitu sebagai pedoman bagi sikap dan tingkah lakunya (Sumadi,2006). Menurut Sudijono (2003:10) fungsi penilaian untuk mengetahui kemajuan dan status siswa dalam suatu kelompok, apakah ia tergolong anak yang memiliki kemampuan tinggi, rata-rata, atau rendah. Sedangkan secara didaktis, bagi siswa penilaian berfungsi sebagai motivasi untuk memperbaiki, meningkatkan, dan mempertahankan hasil belajar yang telah mereka capai. Menurut Eko Putro Widyoko (2009) salah satu fungsi penilaian hasil belajar untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengajar. Hasil penilaian dapat meningkatkan motivasi belajar dalam meningkatkan atau mempertahankan hasil belajarnya, dan juga sebagai pedoman mempelajari bahan-bahan pengayaan. *“Plickers Give all students the chance to participate and engage in learning without feeling self-conscious (https://plickers.com)”*. Hal ini menunjukkan bahwa Plickers memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran dengan suasana menyenangkan. Sehingga siswa berfikir lebih kritis dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Plickers merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat

untuk memberikan penilaian terhadap siswa sehingga bentuk penilaian yang dilakukan oleh guru lebih variatif. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Kemp & Dayton dalam Arsyad, 2011).

Pada tahap pelaksanaan ulangan harian di kelas, yang sebelumnya menggunakan kertas atau secara konvensional, kemudian menggunakan aplikasi Plickers. Sebelumnya harus menyediakan layar proyektor untuk menampilkan pertanyaan di depan kelas. Jika laptop telah tersambung dengan proyektor, selanjutnya pada laman kelas (langkah sebelum pelaksanaan ini) , di klik *Play Now*. Dengan proyektor ini, peserta didik dapat melihat soal yang sedang ditanyakan. Untuk melakukan perekaman jawaban, maka langkah-langkah pelaksanaan meliputi:

- a) Jika listrik hidup, maka pilihannya adalah dengan menampilkan soal lewat LCD. Setelah laptop terhubung dengan proyektor LCD, maka pilih Live View yang ada di bagian tengah atas. Setiap kali guru memilih pertanyaan dari smartphone, maka pertanyaan tersebut akan ditampilkan di layar monitor dan juga proyektor. Namun jika listrik mati, maka guru harus membacakan soal dan pilihan jawabannya atau dengan menuliskan di papan tulis.
- b) Pada saat soal ditampilkan, setelah selang waktu yang telah diberikan guru, siswa diminta untuk mengangkat kartu jawaban yang telah dibagikan sebelum kegiatan ulangan berlangsung.

c) Guru melakukan scan jawaban dengan membuka aplikasi Plickers pada smartphone dengan cara mengarahkan kamera HP pada aplikasi ke arah jawaban peserta didik. Guru dapat melihat jawaban peserta didik yang telah direkam, dengan memilih tampilan *Students* di bagian kanan pertanyaan. Tampilan ini dapat melihat murid mana yang sudah ter-scan jawabannya dan mana yang belum ke scan. Sedangkan tombol *Reveal Answer* akan menunjukkan jawaban dari masing-masing murid. Guru juga bisa melihat grafik jawaban peserta didik setelah melakukan scan jawaban pada tampilan live soal tersebut dan juga dapat melihat grafik jawaban peserta didik setelah melakukan scan jawaban pada tampilan “live” soal tersebut.

Dari langkah-langkah pelaksanaan evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi plickers ini memang lebih efektif dan efisien. Selain cepat dalam memperoleh hasil ulangan harian, guru juga dapat menikmati statistik jawaban peserta didik lengkap yang dapat dilihat pada menu *scoresheet*. Hal inipun sebenarnya sesuai yang diungkapkan Ibu Uji dalam wawancara dengan peneliti tanggal 28 Februari 2019. Namun dalam penelitian di lapangan ada kendalanya seperti terbatasnya LCD proyektor di sekolah karena sudah pada rusak, sehingga dalam penggunaannya berebut atau moving yang membuat persiapan menjadi lama. Hal ini yang harusnya menjadi perhatian di pihak manajemen sekolah. Karena jika dilihat dari tujuan

SMP Negeri 1 Dukuhturi secara khusus dalam kurun waktu satu tahun yaitu tahun 2018/2019 menyebutkan bahwa memiliki manajemen sekolah berbasis ICT (poin 5 tujuan sekolah tahun 2018/2019). Ada pula permasalahan lain yaitu akses internet. Kita mengetahui bahwa aplikasi Plickers ini menggunakan jaringan internet, jadi ketika jaringan internetnya lemah atau tiba-tiba habis, maka otomatis proses pembelajaran terganggu, apalagi saat melakukan evaluasi pembelajaran, maka dari itu guru perlu mempersiapkan kuota sendiri maupun modem diluar akses wifi. Selain itu jika listrik matipun berpengaruh pada peralatan yang menggunakan listrik seperti proyektor LCD dan laptop/komputer, sehingga untuk menampilkan soal di layar proyektor menjadi tidak bisa karena adanya listrik mati. Semua saling keterkaitan, namun jarang listrik mati atau tidak setiap hari listrik mati, sehingga tidak begitu menjadi kendala, namun harus dipikirkan juga solusinya. Kendala yang lain menurut hasil wawancara dengan guru IPS pada tanggal 28 Februari 2018 adalah masalah waktu penyiapan soal cukup lama, karena harus input data, upload soal dll, namun kesemua itu akan menjadi cepat manakala sudah terbiasa, karena input data hanya sekali waktu awal, selanjutnya bisa digunakan lagi saat akan dilaksanakan ulangan berikutnya. Jika dilihat dari hasil wawancara tujuan dari SMP Negeri 1 Dukuhturi ini belum terpenuhi seluruhnya, tetapi dalam proses untuk menjadikan SMP Negeri 1 Dukuhturi ini sebagai sekolah dengan memiliki visi “Mewujudkan insan yang

CEKATAN (Cerdas, Kreatif, Aktif, Takwa, dan Andal) menuju sekolah Berwawasan Global dan Lingkungan”.

Memang benar adanya bahwa dengan perkembangan teknologi menjadikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan cepat, memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dapat mengolah data dengan berbagai aplikasi dll. Untuk itu perlunya guru sebagai pengajar harus bisa menguasai, karena sesuai dengan tujuan khusus sekolah poin 3 yaitu “Tenaga pendidik dan kependidikan mampu menggunakan ICT”. Disamping itu, dapat mewujudkan visi dan misi sekolah, serta proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi akan memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini berarti ada respon positif dari siswa.

Keberhasilan proses belajar merupakan keberhasilan siswa selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini yaitu tentang evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Plickers yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dukuhturi dinilai cukup berhasil sebenarnya jika dilihat dari peran aktif siswa, yang artinya masih ada kendala atau faktor penghambatnya, disamping ada faktor pendukung. Untuk faktor pendukung dan penghambat sebenarnya sudah dibahas dalam evaluasi diatas. Faktor pendukung merupakan faktor apa saja yang mendukung dalam proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers, yaitu fasilitas dari sekolah berupa proyektor LCD, komputer/laptop dan jaringan wifi. Namun

faktor pendukung ini akan menjadi kendala / penghambat jika terdapat peralatan yang minim karena banyak yang rusak, disamping dari sisi pengajarpun akan menjadi kesusahan dalam pelaksanaannya karena masih ada guru/pengajar tidak bisa menggunakan teknologi, dalam hal ini adalah pemanfaatan aplikasi dan peralatannya. Padahal dengan pemanfaatan teknologi, dalam hal ini adalah pemanfaatan aplikasi Plickers dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya. Untuk itu selain menilai hasil belajar siswa, perlunya evaluasi diri dari guru yang mengajar, artinya guru dapat menilai dirinya sendiri dimana kekurangan dan kelemahannya dalam mengajar, sehingga memperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Proses maupun hasil belajar yang baik akan diperoleh bilamana proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, agar proses dan hasil belajar siswa optimal, maka mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan sampai pada tahap penilaian /evaluasi haruslah dipersiapkan dan dilaksanakan secara baik. Jadi semua saling keterkaitan jika menghendaki proses pembelajaran optimal, yaitu dari peran siswa, peran guru, pemanfaatan sumber-sumber belajar, penilaian dan pola interaksi komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan hasil nilai siswa yang bagus maka akan meningkatkan kualitas sekolah. Menurut Ketua Umum Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO yaitu Bapak Prof. Dr H Arief Rachman, Mpd menyatakan bahwa ada 10 kriteria sekolah yang bagus yaitu:

- 1) Kepemimpinan sekolah yang profesional
- 2) Semua warga sekolah memahami dan melaksanakan visi dan misi sekolah
- 3) Suasana pembelajaran di sekolah menyenangkan
- 4) Kegiatan pembelajaran di sekolah saling mendukung
- 5) Guru mempunyai perencanaan pembelajaran
- 6) Adanya program positif
- 7) Adanya monitoring
- 8) Hak dan kewajiban siswa dipahami dan dilaksanakan dengan baik di sekolah
- 9) Kemitraan antar sekolah dengan rumah tangga atau orang tua
- 10) Munculnya kreativitas dalam organisasi sekolah untuk pengembangan pendidikan

Untuk menciptakan sekolah yang bagus, nyaman, aman, efektif maka perlunya kerjasama/keterlibatan dari semua pihak, mulai dari elemen sekolah (*stakeholder*) yaitu kepala sekolah/pimpinan, guru, siswa, orang tua, komite sekolah dan masyarakat sekitar dari SMP N 1 Dukuhturi Tegal. Berkaitan dengan penelitian yaitu pemanfaatan aplikasi Plickers dalam evaluasi pembelajaran adalah salah satu cara guru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar, disamping itu merupakan salah satu perwujudan dari 10 kriteria sekolah bagus yaitu menciptakan suasana belajar sekolah yang

menyenangkan. Guru berfungsi sebagai fasilitator agar mampu mengembangkan kemampuan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar dengan penuh kegembiraan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan beberapa hal, termasuk capaian kompetensi inti. Setiap kompetensi inti mempunyai penekanan kemampuan yang berbeda dalam mengembangkan proses berfikir peserta ujian. Dengan demikian jenjang kemampuan berfikir yang akan diujikan pun berbeda-beda. Jika tujuan suatu kompetensi lebih menekankan pada pengembangan proses berfikir analisis, evaluasi dan kreasi, maka butir soal yang akan digunakan dalam ujian harus dapat mengukur kemampuan tersebut, begitu juga sebaliknya. Secara singkat dapat dikatakan bahwa kumpulan butir soal yang akan digunakan dalam ujian harus dapat mengukur proses berfikir yang relevan dengan proses berfikir yang dikembangkan selama proses pembelajaran. Dalam hubungan ini, kita mengenal ranah kognitif yang dikembangkan oleh Bloom dkk yang kemudian direvisi oleh Krathwoll (2001). Revisi Krathwoll terhadap tingkatan ranah kognitif adalah: ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5) dan kreasi (C6). Berikut ini akan diuraikan secara singkat ke-6 jenjang proses berfikir tersebut:

- 1) Ingatan (C1), merupakan jenjang proses berfikir yang paling sederhana. Butir soal dikatakan dapat mengukur kemampuan proses berfikir ingatan jika butir

soal tersebut hanya meminta pada peserta ujian untuk mengingat kembali tentang segala sesuatu yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran, seperti mengingat nama, istilah, rumus, gejala, dsb, tanpa menuntut kemampuan untuk memahaminya.

- 2) Pemahaman (C2), merupakan jenjang proses berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berpikir pemahaman jika butir soal tersebut tidak hanya meminta pada peserta ujian untuk mengingat kembali tentang segala sesuatu yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran, tetapi peserta ujian tersebut harus mengerti, dapat member arti dari materi yang dipelajari serta dapat melihatnya dari beberapa segi. Pada tingkatan uji kompetensi, ranah kognitif C1 dan C2, tidak digunakan sebagai dasar pembuatan soal.
- 3) Penerapan (C3), merupakan jenjang proses berfikir yang setingkat lebih tinggi dari pemahaman. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berfikir penerapan, jika butir soal tersebut meminta pada peserta ujian untuk memilih, menggunakan atau menggunakan dengan tepat suatu rumus, metode, konsep, prinsip, hukum, teori atau dalil jika dihadapkan pada situasi baru.
- 4) Analisis (C4), merupakan jenjang proses berfikir yang setingkat lebih tinggi dari penerapan. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berfikir analisis jika butir soal tersebut meminta pada peserta ujian untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antar bagian tersebut.

- 5) Evaluasi (C5), merupakan jenjang proses berfikir yang lebih kompleks dari analisis. Butir soal dikatakan mengukur kemampuan proses berfikir evaluasi jika butir soal tersebut meminta pada peserta ujian untuk membuat pertimbangan atau menilai terhadap sesuatu berdasarkan kriteria-kriteria yang ada.
- 6) Kreasi (C6), merupakan jenjang proses berfikir yang paling kompleks. Proses berfikir ini menghendaki peserta ujian untuk menghasilkan suatu produk yang baru sebagai hasil kreasinya.

Evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 1 Dukuhhuri dalam pelaksanaannya, cukup baik, guru harus memperhatikan hal-hal pembuatan butir soal seperti yang telah dijelaskan. Butir soal tidak diperkenankan hanya berupa soal C1 saja, namun lebih baik jika sampai pada tahap soal C6. Sehingga jenjang proses berfikir siswa bisa semakin kompleks.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP N 1 Dukuhturi, Kabupaten Tegal tentang "Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun 2018/2019", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa tahap dalam pemanfaatan aplikasi Plickers pada tes maupun ulangan harian IPS Sejarah yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, dimulai dari pembuatan akun, mencetak card plickers serta menginput nama siswa dan soal-soal ke aplikasi plickers semuanya dilakukan dengan baik oleh guru meskipun menghabiskan waktu cukup lama karena baru awal. Disamping itu keterbatasan koneksi internet yang sedikit menghambat penginputan soal-soal ke aplikasi Plickers.
2. Evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan pemanfaatan aplikasi Plickers cukup baik, karena adanya respon positif dari siswa dan motivasi belajar meningkat. Dukungan fasilitas dari sekolah turut serta berperan dalam terlaksananya proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers. Namun disini guru belum begitu mahir

memanfaatkan aplikasi teknologi, karena baru awal menggunakan aplikasi Plickers. Disamping itu adanya keterbatasan perangkat pendukung pemanfaatan aplikasi Plickers.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini masih belum sempurna, penulis menyarankan agar penelitian lebih lanjut bisa dilakukan dengan berbagai tindak lanjut lebih mendalam pasca dilakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers.
2. Kepada siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan dan dipersiapkan oleh guru yaitu penggunaan aplikasi Plickers, maupun media pembelajaran lain, sehingga kompetensi dan hasil belajar dapat meningkat.
3. Kepada Guru agar dapat terus melakukan pengembangan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam inovasi, dan jika menggunakan aplikasi Plickers agar menyiapkan segala sesuatunya dengan baik dan matang, dan membiasakan pembelajaran dengan media-media pembelajaran yang menciptakan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Ed. Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoyo, Eko. 2015. *Study Masyarakat Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Kochhar, S.K. 2008. *Teaching of History*. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiwati. Jakarta: PT Grasindo
- Latief, Riza Abdul. 2018. *Strategi Guru Dalam Pemanfaatan Sumber Sejarah Lokal pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Banyumas dan SMA Negeri 1 Rawolo*. Skripsi Universits Negeri Semarang.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenatal Media.
- S. K. Kochhar. 2008. *Pembelejaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Siskandar. 2012. *Variabel – Variabel Penentu Mutu Pendidikan di Indonesia*. Surabaya: Janggal Pustaka Utama.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo. 2010. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya Semarang.

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 1991. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Sinar Baru
- Supriyadi. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: penerbit cakrawala ilmu.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

Jurnal :

- Amin, Syaiful. 2011. Pewaris Nilai Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa SMA di Kudus Kulon. Unnes. Jurnal Paramita, Vol. 15 No.1.
- Atno. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Dengan Media VCD Pembelajaran*. Unnes. Jurnal Pramita. Vol 20 No. 1
- Ba'in, 2011. *Nilai-Nilai Pada Pemberontakan Rakyat Sumatra Barat Pada Awal Tahun 1927*. Unnes. Jurnal Paramita, Vol 21 No. 2.
- Chng, Lena dan Gurvitch, Rachel. 2018. *“Using Plickers as an Assessment Tool in Health and Physical Education Settings”*. Dalam *International Joperd Journal*. Vol. 89 No. 2 Februari 2018
- Krause, Jennifer M., dkk. 2017. *“Plickers: A Formative Assessment Tool for K-12 and PETE Professionals”*. Dalam *International Journal Of Strategies*. Vol. 30, No.3.
- Musadad, Arif Akhmad. 2015. *Model Menejemen Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Pendidikan Multikultural untuk Membangun Wawasan Kebangsaan*. Surakarta. Jurnal Paramita. Vol. 25. No. 2.
- Suryadi, Andy. 2012. *Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya*. Semarang: Jurnal Pedagogi. Vol 1 No 1.
- Utomo, Budi, dkk. 2018. *Wayang Suluh Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA*. Jurnal Paramita. Vol. 28, No.1.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Hasil Wawancara

a.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Sri Sulastri, S.Pd.	
	Profesi	: Kepala Urusan Kurikulum	
	Waktu Wawancara	: 19 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Arti penting keberlangsungan Kurikulum 2013	
	1.1.1	Apa saja tugas pokok dan fungsi Kepala Urusan (Karus) Kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi)	Ada tupoksinya, jadi masing-masing karus mempunyai tugas dan tanggung jawab sendiri-sendiri, tugas kurikulum banyak, Ada beberapa poin.
	1.1.2	Bagaimana pelaksanaan kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Kurikulum di SMP Negeri 1 Dukuhturi mengacu pada KTSP dengan menggunakan Kurikulum 2013
	1.1.3	Kendala apa saja yang dialami satuan pendidikan, perangkat satuan pendidikan, maupun guru-guru di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Kendala sih tidak banyak, karena sebelum dilaksanakan Kurikulum 2013, masing-masing guru sudah diberi pembekalan dan pelatihan tentang Kurikulum 2013

	1.1.4	Sebagai Kepala Urusan Kurikulum dalam keberjalanannya melakukan tugas pokok dan fungsinya, terdapat bantuan tenaga tambahan?	Jadi dibawah Kurikulum itu ada standarnya (istilah yang digunakan). Pertama ada standar penilaian, dan yang kedua ada standar proses. Standar proses berperan membantu Kurikulum dalam melaksanakan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), berkaitan dengan waktu pembelajaran, jadwal dan waktu piket, serta pengumpulan perangkat pembelajaran. Jadi, setiap satu semester sekali semua guru wajib mengumpulkan perangkat pembelajaran. Waktu pengumpulan perangkat pembelajaran sendiri dikumpulkan maksimal 2 pekan setelah tahun ajaran baru. Perangkat pembelajaran itu sendiri terdiri dari Silabus, Prota (Program tahunan), Promes (Program Semester), KKM, kemudian RPP.
	1.1.5	Sejak kapan diberlakukan Kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Secara keseluruhan, Kurikulum 2013 diberlakukan di SMP Negeri 1 Dukuhturi sejak tahun 2016
	1.2	Pelaksanaan	

	1.2.1	Bagaimana tanggapan siswa terkait dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Ya anak-anak senang-senang saja, karena pemberlakuan kurikulum 2013 tidak hanya pada jenjang SMP saja, jadi tinggal melanjutkan dan anak-anak tidak kaget karena sudah berjenjang. Ada empat indikator penilaian dalam Kompetensi Inti (KI). Kemudian untuk Standar Penilaian bertugas menyiapkan Buku Daftar Nilai dan juga bertugas mengumpulkan nilai-nilai dari seluruh kelas untuk dilaporkan ke dinas terkait. Standar Penilaian saat ini adalah Ibu Khamidah, S.Pd. Sedang Standar Proses saat ini adalah Bapak Lirkatu, S.Ag. Standar Proses bertugas selama KBM berlangsung, jadi segala sesuatu yang ada hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar, masuk dalam Standar Proses. Untuk hasil evaluasi, yaitu ulangan harian, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS), itu dibawah Standar Penilaian. Nah sekarang untuk data-data siswa, semua masuk ke Dapodik.
	1.3	Evaluasi	

	1.3.2	Menurut ibu, apa saja hambatan-hambatan yang dialami guru-guru dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Secara umum, hambatannya adalah pada sisi IT (Internet dan Teknologi), terutama pada guru-guru yang sudah tua ini kurang bisa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan Kurikulum 2013 pada kegiatan belajar mengajar, kan ada guru yang menggunakan power point dan kemudian ditayangkan menggunakan LCD. Nah persiapan yang cukup ribet itulah yang kadang-kadang membuat guru-guru senior terutama mengalami kesulitan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran. Tapi hal tersebut hanya terjadi pada beberapa guru, kali guru mau belajar pasti pelan-pelan akan bisa, seperti saya juga termasuk yang penasaran dan mau belajar, karen kita sebagai guru haru mampu mengikuti perkembangan jaman. Karena Kurikulum 2013 menuntut guru untuk aktif mendampingi siswa, jadi bukan teacher center melainkan student center, sehingga siswa banyak bekerja, banyak mencari dan eksplor.
--	-------	--	---

		Apa yang membedakan Kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya?	Kurikulum 2013 terutama yang membedakan dengan kurikulum sebelumnya adalah pada Kurikulum 2013 terdapat beberapa poin Kompetensi Inti, dimana didalamnya ada penilaian budi pekerti dan akhlak mulia. Sehingga wali kelas dan guru mapel kemudian melaporkan hasil Kegiatan Belajar Mengajar Siswa (KBM), mulai dari mengucapkan salam, berdoa, sikap siswa di sekolah, itu kan termasuk budi pekerti dan akhlak mulia. Semua ada kriterianya dan tertuang dalam Kurikulum 2013.
	1.3.3	Upaya apa yang dilakukan untuk menangani hambatan-hambatan yang didapat saat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013	Banyak belajar dan banyak latihan. Guru-guru yang tidak bisa menggunakan IT (internet dan Teknologi) sama sekali itu paling hanya sekitar 5% dari keseluruhan jumlah guru sebanyak 47 tenaga guru. Hal tersebut dikarenakan faktor usia yang tidak.
2		Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Plickers	
	2.1	Evaluasi	

	2.1.1	Bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 1 Dukuhhuri selama ini yang dilakukan oleh para guru?	Evaluasi atau ulangan dilaksanakan beberapa kali, yang pertama, dalam satu bab mata pelajaran dilakukan evaluasi untuk setiap subbab, bentuknya adalah tugas individu dan tugas kelompok. Kemudian dalam satu bab materi itu dilakukan ulangan harian. Ada dua jenis penilaian, pengetahuan yang dilakukan penilaian dari ulangan harian, dan keterampilan, penilaiannya bisa berupa tugas mandiri, tugas produk, tugas proyek, dan tugas portofolio. Hasil-hasil penilaian tersebut kemudian digabung dengan nilai UTS, nilai UAS, baru menjadi nilai final pada rapor.
--	-------	---	--

	2.1.2	Bagaimana terkait dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Untuk SMP Negeri 1 Dukuhturi memang KKM nya seragam, jadi untuk kelas VII KKM-nya adalah 73, kelas VIII KKM-nya adalah 74, dan untuk kelas IX KKM-nya adalah 75. Suatu satuan pendidikan pencapaian KKM yang ideal adalah 85% siswa mencapai nilai KKM untuk dinyatakan bahwa guru berhasil melakukan pengajaran terhadap siswa. Jika memang fenomena yang terjadi siswa banyak yang tidak mencapai KKM maka guru bersangkutan harus melakukan penelitian yang dikenal dengan istilah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK bertujuan untuk mendeteksi masalah yang dialami siswa. Selain itu, di sisi lain PTK juga berguna untuk penilaian guru terhadap angka kredit.
	2.1.3	Bagaimana pencapaian KKM di SMP Negeri 1 Dukuhturi selama ini?	Selama ini SMP Negeri 1 Dukuhturi dalam pencapaian KKM terbilang bagus. SMP Negeri 1 Dukuhturi termasuk dalam 10 besar sekolah terbaik se-Kabupaten Tegal dari sekitar 270 SMP.

b.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Lukman Hakim, S.Pd.	
	Profesi	: Kepala Urusan Sarana dan Prasarana	
	Waktu Wawancara	: 19 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Kondisi sekolah berkaitan sarana dan prasarana	
	1.1.1	Bagaimana kondisi fisik terkait dengan sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Dukuhturi	<p>Kebetulan luas wilayah SMP Negeri 1 Dukuhturi hanya sekitar 6.000 sekian meter persegi, dengan luas tersebut dikategorikan termasuk lahan yang sempit untuk kegiatan sekolah. Terdapat 27 rombel di SMP Negeri 1 Dukuhturi. Untuk sarana dan prasarana, ada satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu kantor Tata Usaha (TU), dua ruang Bimbingan Konseling (BK). Sedangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, terdapat Laboratorium Fisika, Laboratorium Bahasa, dan Laboratorium Komputer. Kemudian karena mulai 2 tahun lalu dilaksanakan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer), SMP Negeri 1 Dukuhturi memiliki 3 ruang Laboratorium Komputer. Untuk kelas, kelas VII ada di lantai satu, kelas VIII lantai 1, sedang kelas IX terletak di lantai 2. Penamaan kelas sendiri menggunakan huruf abjad A sampai I, baik kelas VII, VIII, maupun kelas IX.</p>

	1.1.2	<p>Bagaimana fasilitas penunjang kegiatan belajar mengajar yang mengacu pada kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Dukuhturi?</p>	<p>Untuk kegiatan belajar mengajar yang ideal dan bagus karena penggunaan kurikulum 2013 menuntut siswa yang aktif maka guru harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai teknologi, dan SMP Negeri 1 Dukuhturi juga memfasilitasi, seperti contohnya LCD, sedangkan untuk laptop rata-rata guru sudah memiliki. Alhamdulillah berdasarkan hasil rapat dengan para Karus (Kepala Urusan) dan Wakil, untuk tahun ini terdapat rencana penambahan LCD sebanyak 7 unit, dan juga penambahan laptop untuk melengkapi kekurangan pada satu ruang Laboratorium Komputer. Jadi kemarin saat UNBK masih menyewa perangkat laptop pada sekolah lain. Pembelian sekitar kurang lebih 30 laptop. Dana pembeliannya sendiri didapat dari partisipasi orangtua murid, tapi tidak semuanya sama rata, melainkan subsidi silang, jika tidak mampu maka bisa secukupnya saja. Karena kita tau sekarang dilaksanakan UNBK maka harus disediakan dan disiapkan agar memiliki perangkat sendiri. Dengan jumlah lab komputer di SMP Negeri 1 Dukuhturi yang terdiri dari 3 ruangan, maka UNBK akan dilaksanakan 3 sesi dalam sehari melihat terdapat 9 rombongan belajar.</p>
--	-------	--	--

	1.1.3	Bagaimana persiapan SMP Negeri 1 Dukuhturi dalam menyiapkan optimalisasi UNBK mendatang?	Untuk tahun ini, persiapan dalam menghadapi UNBK mendatang, insyaAllah ada persiapan berupa ekstrakurikuler tambahan yaitu ekskul TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) bagi kelas IX di semester 2 ini.
	1.2	Pelaksanaan	
	1.2.1	Bagaimana keterkaitan antara sarana dan prasarana dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Dukuhturi?	Kita mengetahui bahwa kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif, daripada guru. Sehingga dalam pelaksanaannya guru harus kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menjadikan siswa aktif, baik dalam pemberian materi maupun evaluasi. Hal tersebut perlu fasilitas penunjang berupa teknologi, dan sekolah selalu berusaha memberikan yang terbaik dan meningkatkan mutu pendidikan.

			<p>Selain itu, dalam kurikulum 2013 juga terdapat penilaian Budi Pekerti dan Akhlak Mulia, hal tersebut dapat dinilai dari aktifitas keagamaan siswa. Salah satunya adalah sholat dhuhur berjamaah di sekolah. SMP Negeri 1 Dukuhturi juga menunjang kegiatan peningkatan budi pekerti dan akhlak mulia dengan adanya bangunan Mushola yang selalu aktif karena jadwal sholat dhuhur berjamaah, setiap hari ada tiga kelas. Sehingga dengan mendapatkan kegiatan sholat berjamaah itu diharapkan anak-anak menjadi terbiasa melaksanakan sholat. Dan untuk kelas tertentu juga diberlakukan Sholat dhuha.</p>
		1.2.3	<p>Berbicara terkait keagamaan di SMP Negeri 1 Dukuhturi, bagaimana dengan siswa yang beragama non-Islam melihat fasilitas keagamaan sekolah untuk saat ini hanya menunjang untuk siswa muslim?</p>

Siswa-siswi di SMP Negeri 1 Dukuhturi kebetulan sejauh ini semua beragama Islam, jadi tidak pernah ada masalah dengan yang non-Islam.

	1.2.4	Selain dengan teknologi, internet kini dirasa penting sebagai salah satu penunjang pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif. Bagaimana kondisi jaringan internet di SMP Negeri 1 Dukuhhuri saat ini?	Setiap tahun, kami selalu mengalami peningkatan dalam bidang teknologi ini, apalagi dengan adanya sistem UNBK maka kapasitas internet dan kapasitas listrik kami tambah. Ada tiga titik untuk internet, sehingga jaringannya bisa menjangkau hampir seluruh bagian sekolah. Bahkan kemarin saat Ujian Nasional, sekolah juga menyewa genset, kalo sewaktu-waktu listrik padam. Sebenarnya untuk genset saat ini sekolah memiliki namun dengan kapasitas yang kecil dan belum memadai.
	1.2.5	Upaya apa yang dilakukan ketika jaringan internet mengalami masalah sewaktu-waktu?	Untuk jaringan internet, pernah kemarin saat pengisian angket, kebetulan internet sedang bermasalah dan tidak terhubung, sehingga solusinya adalah dengan <i>teathring</i> ataupun dengan menggunakan modem yang difasilitasi oleh sekolah.
	1.2.6	Berkaitan dengan cadangan energi berupa genset, melihat sekolah yang saat ini hanya memiliki dengan kapasitas yang terbatas, apakah tidak ada rencana untuk pengadaan genset yang lebih memadai?	Tidak ada, karena kebutuhan pemakaiannya juga hanya setahun sekali saat UNBK berlangsung, sehingga tidak terlalu efektif jika membeli. Lebih baik dipakai untuk membeli sarana dan prasarana di bidang KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), seperti LCD, dll yang lebih dibutuhkan.

c.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Uji Nurwidiohening, S.Pd.	
	Profesi	: Guru IPS	
	Waktu Wawancara	: 18 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1	Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers		
	1.1	Persiapan	
	1.1.1	Bagaimana persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Sebelumnya anak-anak dipersiapkan dengan cara belajar, bisa secara mandiri, bisa juga secara berkelompok. Karena Plickers itu bentuknya adalah pilihan ganda, dan jawabannya sudah ditentukan dengan jawaban yang singkat, maka anak-anak terlebih dahulu mempelajari dengan cara membuat ringkasan materi yang akan di evaluasi. Untuk lebih menghemat waktu biasanya saya dengan menggunakan cara meringkas berkelompok, itu sangat efektif dan meringankan anak-anak dalam mengerjakannya.
	1.1.2	Apa saja yang diperlukan dalam persiapan melaksanakan pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Yang pertama adalah persiapan membuka web Plickers, kemudian mendaftar, dan input data siswa, data soal

	1.1.3	Apa saja perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Yang pertama adalah LCD, yang kedua adalah laptop, yang ketiga adalah HP berbasis android, itu penting sekali, dan tidak lupa harus ada kuota internetnya mbak
	1.2	Pelaksanaan	
	1.2.1	Apa saja tahap-tahap dalam proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Yang pertama anak diberi kartu Plickers sesuai dengan nomor urut absen masing-masing, kemudian dijelaskan langkah-langkah, kemudian setelah itu LCD disiapkan, soal yang telah di input di internet itu dibuka, setelah itu anak-anak disiapkan untuk menjawab soal yang telah ditampilkan di layar
	1.2.2	Mengapa ibu memilih aplikasi Plickers sebagai media pembelajaran dalam evaluasi pembelajaran IPS Sejarah?	Satu, ini sangat interaktif karena melibatkan anak-anak, yang kedua, anak-anak menjadi sangat bersemangat ketika menggunakan evaluasi Plickers ini, karena anak-anak ditantang untuk berpikir cepat dalam mengerjakan soal yang berbasis Plickers ini
	1.2.3	Apakah aplikasi Plickers dapat digunakan pada semua mata pelajaran?	Bisa, karena soal yang disediakan jenis tes nya adalah standar yaitu pilihan ganda
	1.2.4	Apakah ibu sudah pernah mencoba menggunakan aplikasi Plickers sebelumnya dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah?	Kebetulan belum, ini baru pertama kali. Dan hasilnya luar biasa, anak-anak sangat senang sekali menggunakan aplikasi ini

	1.2.5	Bagaimana tanggapan ibu ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi karena disitu guru tidak perlu merekap hasil penilaiannya yang sudah otomatis dan nilai bisa langsung keluar, jadi guru-guru diringankan tidak perlu menghitung dan merekap
	1.2.6	Menurut ibu, bagaimana antusiasme siswa ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Sangat antusias sekali, aktif, anak-anak pengen lagi, walaupun metodenya beda-beda, maksudnya tidak semua mata pelajaran, atau materi atau KD harus seperti itu, tapi memang harus ada variasinya.
	1.2.7	Bagaimana tanggapan siswa ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Kalo dari siswa ya sangat senang, mintanya lagi
	1.2.8	Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Tergantung, kalo ini kan saya satu soal langsung dibahas, jadi anak anak langsung tau jawabannya betul atau salah, jadi suasana kelas tetap dibikin santai padahal ulangan, jadi waktunya tidak bisa dipatok, ya tetap dua jam pelajaran bisa
	1.2.9	Apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien?	Ya tentu..

	1.2.10	Bagaimana cara ibu dalam mengelola situasi kelas dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Plickers?	Ya memang ketika penggunaan aplikasi Plickers ini anak-anak agak cenderung aktif ya, jadi rame kelasnya. Tapi dengan rame itu justru membuat anak-anak menjadi bersemangat, berlomba-lomba untuk mengerjakan tugas atau soal yang diberikan guru.
	1.3	Evaluasi	
	1.3.1	Bagaimana menurut ibu evaluasi pembelajaran sejarah di kelas selama ini?	Sebelum pake aplikasi saya kebetulan soal sudah saya ketik dan juga menggunakan lembar soal dan lembar jawab yang sudah saya siapkan, tetapi karena waktunya cenderung memakan waktu yang lama sehingga anak-anak cenderung bosan, itu satu, yang kedua guru juga repot karena setelah soal diberikan dan dijawab maka guru harus mengoreksi sendiri hasil pekerjaannya itu kemudian nanti dimasukkan ke daftar nilai, jadi agak mendua kali pekerjaannya. Tapi kalo dengan menggunakan Plickers maka otomatis sudah terevaluasi di jaringan internet itu. Kita para guru diringankan dan langsung matang nilainya begitu mbak.
	1.3.2	Bagaimana evaluasi pembelajaran IPS Sejarah sebelum menggunakan aplikasi Plickers?	Biasanya untuk pilihan ganda ya tertulis sama kalo misal dibutuhkan ya ada praktek, tapi seringnya tertulis.

	1.3.3	Sejak kapan ibu mulai mengenal aplikasi Plickers?	Ibu mengenal aplikasi Plickers itu kebetulan di MGMP IPS Kabupaten Tegal itu dikenalkan berbagai media pembelajaran yang interaktif salah satunya adalah menggunakan aplikasi Plickers, itu dilaksanakan semester satu apa ya, bulan September atau Oktober tahun 2018, dan kebetulan saya belum pernah melaksanakan
	1.3.4	Mengapa ibu lebih memilih memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah?	Ya karena kan perkembangan ilmu pengetahuan menuntut kita untuk ikut maju juga. Jadi jangan sampai kita itu ketinggalan jaman dalam proses pembelajaran. Kalo kita ketinggalan jaman ya nanti kita akan kalah dengan anak-anak. Selagi kita bisa melaksanakan kenapa tidak, itu prinsip saya. Kalo saya bisa, ya saya laksanakan.
	1.3.5	Bagaimana respon dari pihak sekolah terkait media pembelajaran yang selama ini ibu gunakan?	Kalo sekolah sih sangat mendukung sekali, karena tujuan dari pemerintah kan ikut mencerdaskan bangsa, jadi sekolah juga ikut mendukung kalo ada guru yang berkreasi dalam menjalankan akses kegiatan belajar mengajarnya biar tidak gaptek.
	1.3.6	Bagaimana respon siswa terkait dengan media pembelajaran aplikasi Plickers yang ibu gunakan?	Ya anak-anak jelas senang, apalagi hubungannya dengan internet, dengan teknologi yang canggih, bahkan maunya pake Plickers terus.

	1.3.7	Menurut ibu, apa yang perlu di evaluasi dari proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Evaluasi pembelajarn dengan Plickers itu sayang kita bergantung pada internet, jadi ketika kuota atau jaringan wifi lemah atau tiba-tiba habis, dengan menggunakan aplikasi Plickers kan kemudian tidak dapat berjalan, itu satu, yang kedua persiapan soal itu yang agak lama, karena kalo manual itu kan langsung diketik dibacakan, tapi kalo internet kan prosesnya lama, ada upload soal, input data siswa juga di internet, tapi untungnya input data hanya sekali, nama-nama siswa bisa digunakan lagi ketika akan ulangan dengan aplikasi Plickers di kelas yang sama suatu waktu.
	1.3.8	Apakah evaluasi pembelajaran Sejarah dengan aplikasi Plickers ini sesuai dengan rencana?	Sesuai, karena respon anak-anak pun memuaskan dan dari saya pribadi merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini dan tidak menyita banyak waktu, hanya perlu persiapan lebih
	1.3.9	Apa saja kekurangan Proses evaluasi Pembelajaran IPS Sejarah menggunakan Plickers?	Mungkin untuk aplikasi Plickers ini hanya mendukung pada bentuk soal pilihan ganda ya, ada juga menjodohkan tapi kan saya jarang pake bentuk soal seperti itu. Jadi ya hanya bisa pilihan ganda saja, tidak bisa dengan esay.

	1.3.10	Bagaimana sikap guru dalam memberikan evaluasi kepada siswa, jika ada siswa yang merasa belum efektif dan efisien dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan Plickers?	Anak kan beda-beda karakter, sedangkan ini adalah metode pembelajaran yang guru pilih untuk dilaksanakan di kelas, maka jika terdapat kekurangan dan evaluasi tinggal bagaimana kita para guru memperbaikinya untuk yang lebih baik kedepannya
	1.3.11	Apakah kendala yang ibu alami dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Untuk kendala, ini kan berkaitan dengan IT, maka LCD Proyekturnya juga harus tersedia, terutama juga harus persiapan, jadi kalo pas mau pelajaran sebelumnya itu harus disiapkan dulu, karna kalo misal sudah bel kemudian baru menyiapkan otomatis kan waktunya tersita, karena fasilitas LCD Proyektor disini masih terbatas, masih moving belum ada di setiap kelas
	1.3.12	Apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers dapat meningkatkan minat dan semangat siswa?	Iya sangat antusias itu anak-anak, jadi kan mikirnya sambil belajar sambil bermain
2	Faktor Pendukung dan Penghambat Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi Plickers		
	2.1	Evaluasi	
	2.1.1	Apa yang menjadi pendukung dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan plickers?	Untuk faktor pendukung itu fasilitas dari sekolah harus ada, berupa LCD, karena untuk fasilitas disini LCD nya dulunya banyak tapi karena beberapa rusak jadinya harus cari alteratif lain kadang. Kalo laptop kebanyakan dari guru sudah ada punya sendiri, kemudian tentu saja internet.

	2.1.2	Apa yang menjadi penghambat dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan plickers?	Hambatannya, mungkin tidak semua guru menguasai internet sehingga kadang-kadang para guru enggan untuk menggunakannya. Juga terutama harus persiapan yang lebih matang alat-alatnya, sebelum jam pelajaran harus disiapkan terlebih dahulu
	2.1.3	Apa evaluasi yang ibu dapatkan dari proses pembelajaran menggunakan plickers?	Kalo untuk pemakaian Plickers ini sudah bagus sih kemarin, anak anak antusias. Terkait dengan IT kedepan mungkin kalo fasilitas dari sekolah menyediakan ya bapak ibu guru mempraktekkan, sebelum LCD banyak yang rusak kan bapak ibu guru banyak yang menggunakan dengan inovasi berbagai metode, apalagi untuk yang Kurikulum 2013, harus komunikasi dengan anak, anak harus aktif, tapi ya kendalanya itu karena jumlah dari fasilitas seperti LCD banyak yang rusak ya akhirnya jadi berebut. Sehingga walau tidak pakai IT kadang pakainya praktek, pake metode yang lain, contoh pake kartu, yang penting anak-anak aktif, ngga harus dua jam guru hanya ngomong terus.
	2.1.4	Bagaimana tindak lanjut kedepan setelah ibu menggunakan aplikasi Plickers dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS Sejarah ini?	Ya lebih sering digunakan lebih baik karena anak-anak akhirnya mau membaca. Kadang-kadang kalo ulangan biasa kan kecepatan berpikir tidak begitu dibutuhkan, tapi kalo Plickers itu anak-anak harus punya kecepatan berpikir

d.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Vira Octaviana Arzen	
	Kelas	: VIII D	
	Waktu Wawancara	: 15 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Pemanfaatan Aplikasi Plickers	
	1.1.1	Mari kita mulai wawancaranya, sebelumnya bisa perkenalan dulu	Nama saya Vira Octaviana Arzen dari kelas VIII D
	1.1.2	Apa saja persiapan yang biasa dilakukan adik sebelum dimulainya proses pembelajaran di kelas?	Belajar dulu, mempersiapkan buku-buku
	1.1.3	Apakah adik mengetahui sebelumnya bahwa akan diadakan proses evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Ngga tau
	1.1.4	Apakah ketika akan diadakan ulangan siswa diberitahu terlebih dahulu oleh guru?	Ngasih tau dulu
	1.1.5	Kapan biasanya pemberitahuan diberikan?	Satu minggu sebelumnya
	1.1.6	Apakah adik sudah mengetahui terkait aplikasi Plickers sebelumnya?	Belum
	1.1.7	Bagaimana tanggapan adik mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Seru sih, biasanya biasa aja manual pake kertas

	1.1.8	Menurut adik, apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran secara manual?	Iya, gaperlu nulis kan, gaperlu pake kertas banyak, nilainya juga bisa langsung tau
	1.1.9	Memangnya biasanya kalo setelah evaluasi langsung di koreksi atau bagaimana?	Biasanya langsung dikoreksi bareng-bareng, atau ngga seminggu setelahnya, atau ngga langsung dibagiin nilainya
	1.1.10	Biasanya ada ngga guru-guru pake inovasi teknologi dalam mengajar?	Jarang sih
	1.1.11	Apakah ada saran untuk evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers ini? Jika ada apakah saran dari adik-adik?	Nggatau hehe
	1.1.12	Apakah aplikasi Plickers ini tepat digunakan pada mata pelajaran IPS? Kenapa?	Ya tepat sih, karna bisa lebih praktis

e.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Muhammad Faqih Husain	
	Kelas	: VIII D	
	Waktu Wawancara	: 15 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Persiapan	
	1.1.1	Apa saja persiapan yang biasa dilakukan adik sebelum dimulainya proses pembelajaran di kelas?	Bbuka buka buku pelajaran
	1.1.2	Apakah adik mengetahui sebelumnya bahwa akan diadakan proses evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Tidak tau
	1.1.3	Apakah ketika akan diadakan ulangan siswa diberitahu terlebih dahulu oleh guru? Kapan biasanya pemberitahuan diberikan?	Iya, minggu sebelumnya
	1.2	Pelaksanaan	
	1.2.1	Apakah adik sudah mengetahui terkait aplikasi Plickers sebelumnya?	Belum
	1.2.2	Sejauh mana adik memahami aplikasi Plickers setelah mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Pake ini lebih praktis, gaperlu nulis
	1.2.3	Bagaimana tanggapan adik mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Biasa aja

	1.2.4	Menurut adik, apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran secara manual?	Iya
	1.2.5	Apakah adik lebih menyukai evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers daripada proses pembelajaran pada umumnya?	Lebih suka yang ini
	1.2.6	Apa yang adik rasakan setelah mengikuti evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Ya biasa aja
	1.3	Evaluasi	
	1.3.1	Apakah ada saran untuk evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers ini? Jika ada apakah saran dari adik-adik?	Persiapannya tadi kurang, mungkin karna lcd nya belum dipasang
	1.3.2	Apakah ada rasa bosan yang adik rasakan dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Nggada

f.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Satrio	
	Kelas	: VIII A	
	Waktu Wawancara	: 16 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Persiapan	
	1.1.1	Apa saja persiapan yang biasa dilakukan adik sebelum dimulainya proses pembelajaran di kelas?	Nggada sih, paling malemnya nyiapin buku
	1.1.2	Apakah adik mengetahui sebelumnya bahwa akan diadakan proses evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Sudah
	1.1.3	Apakah ketika akan diadakan ulangan siswa diberitahu terlebih dahulu oleh guru? Kapan biasanya pemberitahuan diberikan?	Iya, di pelajaran terakhir di minggu sebelumnya
	1.2	Pelaksanaan	
	1.2.1	Apakah adik sudah mengetahui terkait aplikasi Plickers sebelumnya?	Belum
	1.2.2	Sejauh mana adik memahami aplikasi Plickers setelah mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Belum tau
	1.2.3	Bagaimana tanggapan adik mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Terkesan aja sih

	1.2.4	Menurut adik, apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran secara manual?	Iya lebih efektif karna lebih cepet
	1.2.5	Apakah adik lebih menyukai evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers daripada proses pembelajaran pada umumnya?	Kayanya lebih suka yang ini deh
	1.2.6	Apa yang adik rasakan setelah mengikuti evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Seneng
	1.3	Evaluasi	
	1.3.1	Apakah ada saran untuk evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers ini? Jika ada apakah saran dari adik-adik?	Ya lebih dipermudah soalnya
	1.3.2	Apakah ada rasa bosan yang adik rasakan dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Ya kalo kelamaen ya bosen

g.	Nama Sekolah	: SMPN 1 Dukuhturi	
	Informan	: Riski	
	Kelas	: VIII B	
	Waktu Wawancara	: 16 Februari 2019	
	Rumusan Masalah	Pertanyaan	Jawaban
1		Proses Evaluasi Pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi Plickers	
	1.1	Persiapan	
	1.1.1	Apa saja persiapan yang biasa dilakukan adik sebelum dimulainya proses pembelajaran di kelas?	Belajar
	1.1.2	Apakah adik mengetahui sebelumnya bahwa akan diadakan proses evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Tidak
	1.1.3	Apakah ketika akan diadakan ulangan siswa diberitahu terlebih dahulu oleh guru? Kapan biasanya pemberitahuan diberikan?	Iya ngasih tau, di pertemuan sebelumnya
	1.2	Pelaksanaan	
	1.2.1	Apakah adik sudah mengetahui terkait aplikasi Plickers sebelumnya?	Belum
	1.2.2	Sejauh mana adik memahami aplikasi Plickers setelah mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Nggatau sama sekali
	1.2.3	Bagaimana tanggapan adik mengikuti evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Ya, senang, apalagi jarang kan guru pake aplikasi gitu, ini baru pertama kali ngerasain ulangan pelajaran pake aplikasi Plickers

	1.2.4	Menurut adik, apakah dengan menggunakan aplikasi Plickers evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dapat berjalan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan evaluasi pembelajaran secara manual?	Efektif
	1.2.5	Apakah adik lebih menyukai evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers daripada proses pembelajaran pada umumnya?	Iya suka
	1.2.6	Apa yang adik rasakan setelah mengikuti evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Senang
	1.3	Evaluasi	
	1.3.1	Apakah ada saran untuk evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers ini? Jika ada apakah saran dari adik-adik?	Sarannya, semoga aplikasi ini bisa ditingkatkan, dikembangkan
	1.3.2	Apakah ada rasa bosan yang adik rasakan dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi Plickers?	Engga sih kayanya hehe

*Lampiran 2 Profil Pendidikan Sekolah***Profil SMP NEGERI 1 DUKUHTURI**

Kec. Dukuhturi, Kab. Tegal, Prop. Jawa

Tengah

Tanggal unduh: 18-02-2019

13:51:02

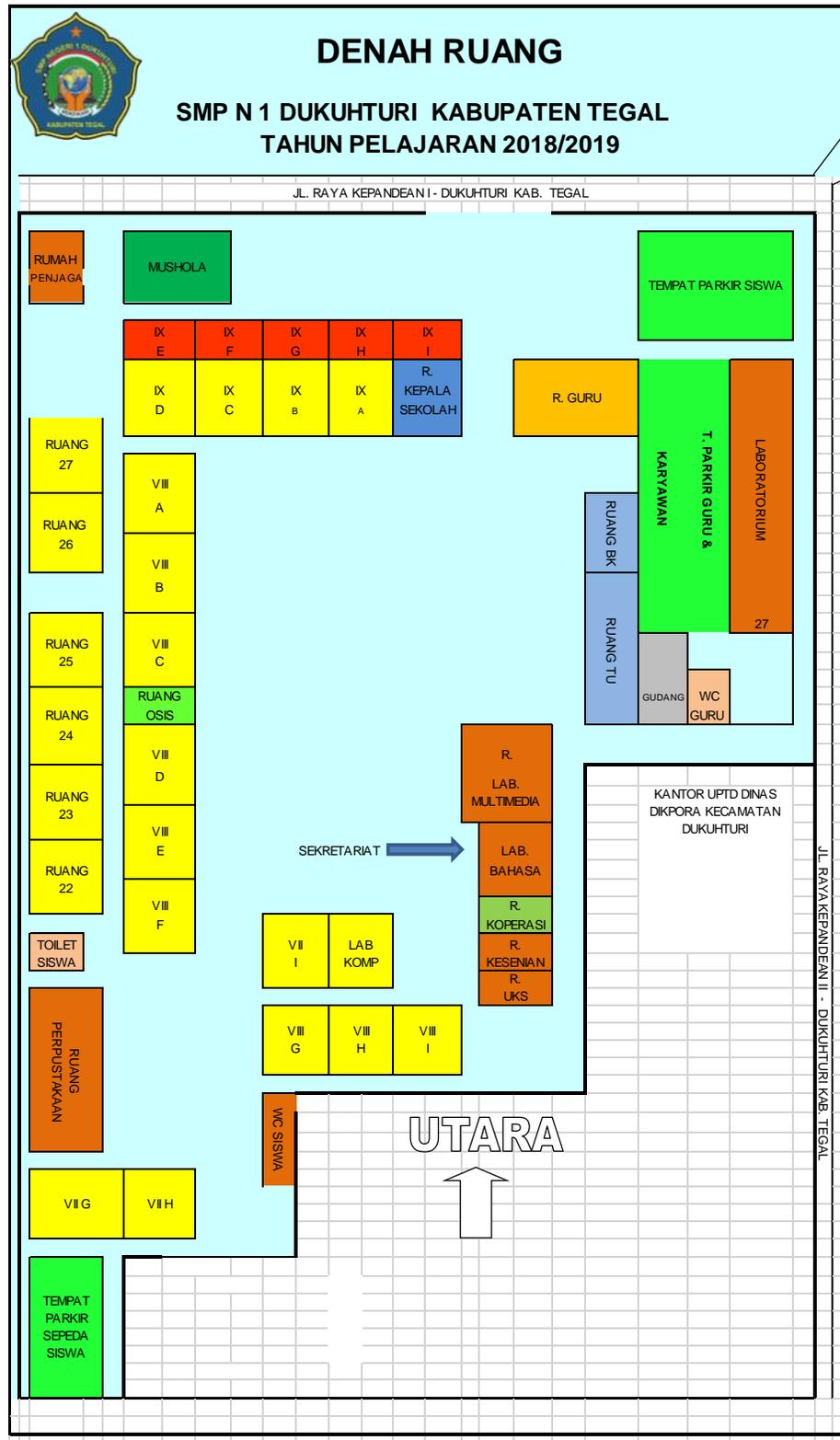
Tanggal sinkronisasi: 2019-01-03

12:04:54.173

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SMP NEGERI 1 DUKUHTURI
2 NPSN	: 20325368
3 Jenjang Pendidikan	: SMP
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Kepandean - Dukuhturi
RT / RW	: 2 / 5
Kode Pos	: 52192
Kelurahan	: KEPANDEAN
Kecamatan	: Kec. Dukuhturi
Kabupaten/Kota	: Kab. Tegal
Provinsi	: Prop. Jawa Tengah
Negara	:
6 Posisi Geografis	: -6.9034 Lintang
	: 109.1214 Bujur
2. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 030/11/1979
8 Tanggal SK Pendirian	: 1979-04-01
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
10 SK Izin Operasional	: 030/II/1979
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1979-02-17
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak ada
13 Nomor Rekening	: 3 - 035 - 09397 - 3
14 Nama Bank	: Bank Jateng
15 Cabang KCP/Unit	: Slawi

16	Rekening Atas Nama	:	SMP Negeri 1 Dukuhturi
17	MBS	:	Ya
18	Luas Tanah Milik (m2)	:	7215
19	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0
20	Nama Wajib Pajak	:	
21	NPWP	:	50484501000
3. Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	283445849
21	Nomor Fax	:	283445849
22	Email	:	smpn1dukuhturi@gmail.com
23	Website	:	http://www.smpn1dukuhturi.com
4. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Bersedia Menerima
26	Sertifikasi ISO	:	Belum Bersertifikat
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	7500
29	Akses Internet	:	Tidak Ada
30	Akses Internet Alternatif	:	
5. Data Lainnya			
31	Kepala Sekolah	:	ABDUL JAMIL
32	Operator Pendataan	:	Edy Aminul Haq
33	Akreditasi	:	
34	Kurikulum	:	Kurikulum 2013

Lampiran 3 Denah Sekolah



Lampiran 4 Tata Tertib Guru dan Siswa



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD SMP NEGERI 1 DUKUHTURI
Jl. Raya Kepandean Kec. Dukuhturi Kab. Tegal
Telp. ☎ (0283) 445849 ✉ 52192

PERATURAN DAN TATA TERTIB GURU

1. Mengisi Daftar Hadir Guru yang telah disediakan di kantor
2. Mengikuti Apel Pagi bagi Guru yang masuk pada jam pelajaran pertama
3. Mengikuti Upacara Bendera yang dilaksanakan disekolah dengan membuat barisan guru/pegawai
4. Berpakaian rapi dan sopan serta memakai sepatu
5. Setiap Guru harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Program Tahunan/Program Semester Mata Pelajaran yang diampu pada setiap KBM
6. Mengisi Daftar Hadir Siswa pada setiap KBM dan memasukkan nilai siswa pada Daftar Nilai dari KHS yang telah dibagikan kepada setiap guru
7. Mengisi Agenda Penyajian dan Agenda Kelas pada setiap pelaksanaan KBM
8. Mempedomani Lonceng Kantor pada setiap penggantian jam pelajaran dan pulang
9. Menyusun Kisi-Kisi Soal dan Soal pada setiap Penyelenggaraan Ujian Sumatif/Ujian Akhir Sekolah (US)
10. Melakukan tindakan kelas pada Remedial
11. Selalu memberikan contoh dan panutan dalam bertindak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat
12. Membuat terobosan baru/inovasi dalam program pembelajaran agar siswa belajar menyenangkan
13. Apabila tidak hadir harus memberikan pemberitahuan/surat izin dan melampirkan tugas/bahan ajar kepada Kepala Sekolah/Wakasek.

14. Larangan:

- a. Mempercepat pulang siswa tanpa seizin Kasek/Wakasek dan lonceng kantor
- b. Melakukan Kutipan Uang kepada siswa tanpa sepengetahuan Kasek/Wakasek
- c. Menindak siswa diluar batas pembinaan, pendidikan.



PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
 DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPTD SMP NEGERI 1 DUKUHTURI
Jl. Raya Kepandean Kec. Dukuhturi Kab. Tegal
 Telp. ☎ (0283) 445849 ✉ 52192

PERATURAN DAN TATA TERTIB SISWA

1. Setiap siswa harus hadir 15 menit sebelum berbaris Apel Pagi/Upacara Bendera mulai pukul 07.00 WIB
2. Setiap siswa harus tertib dan mempedomani waktu sebagai berikut:
 - a. Awal PBM : 07.00 WIB kecuali pada kegiatan Upacara Bendera
 - b. Jam Istirahat : 09.40 WIB kecuali Senin (09.20) dan Jumat (09.20)
 - c. Waktu Istirahat : 25 menit
 - d. Sholat Dzuhur : 12.30 – 12.45 WIB
 - e. Pulang Sekolah : 13.50 WIB (untuk kelas VII), kelas VIII dan IX 12.00
 - f. Belajar Jadwal Sore : 14.30 – 17.00 WIB
3. Setiap Siswa harus mengikuti Upacara Bendera pada hari Senin dan Hari Besar Nasional disekolah. Petugas yang ditunjuk agar mempersiapkan diri dan bertanggungjawab terhadap tugasnya.
4. Bagi siswa yang ijin keluar lingkungan sekolah, harus ada ijin Piket dan mendapat Surat Keterangan Ijin Keluar.
5. Setiap siswa berkewajiban menjaga & merawat sarana dan prasarana sekolah.
6. Setiap siswa harus melaksanakan tugas 5K - 7K pada lingkungan sekolah dan dikelas sesuai jadwal yang ditentukan ketua kelas
7. Setiap siswa harus mempedomani pemakaian pakaian seragam sekolah sebagai berikut:

- a. Setiap Senin dan Selasa memakai bawah biru dan baju seragam putih yang telah ditetapkan
 - b. Pada Rabu dan Kamis memakai seragam identitas Sekolah bawah putih atas batik dan saat olah raga memakai pakaian olah raga yang telah ditentukan
 - c. Pada pemakaian pakaian seragam sekolah harus dilengkapi atribut sekolah yang ditentukan, tali pinggang, kaus dalam, kaus kaki dan sepatu (bukan kulit/sandal) dan kondisi baju harus rapi masuk ke dalam
8. Bagi siswa yang tidak hadir harus ada pemberitahuan langsung orangtua/wali dan jika sakit lebih dari 3 hari melampiri Surat keterangan Dokter.
9. Larangan:
- a. Berambut panjang dan mengecat rambut
 - b. Berkuku panjang
 - c. Memakai pakaian olah raga tidak pada jadwalnya
 - d. Memakai Atribut selain atribut sekolah sebagai berikut: atribut sekolah lain, cincin, kalung, gelang, dll.
 - e. Menambah model pakaian seragam sekolah tidak sesuai warna yang ditentukan
 - f. Menceoret dinding, meja/kursi belajar dan baju/celana seragam sekolah
 - g. Meninggalkan ruang kelas tanpa seizin Guru yang mengajar, dan pada pergantian jam pelajaran.
 - h. Bolos dan cabut pada jam pelajaran berlangsung
10. Sanksi bagi pelanggar Disiplin Tata Tertib dan Peraturan sebagai berikut:
- a. Pembinaan/hukuman langsung
 - b. Panggilan Orangtua Siswa
 - c. Pengembalian kepada Orangtua Siswa

*Lampiran 5 Lembar Soal***ULANGAN HARIAN 1**

Mata Pelajaran : IPS
Kelas : VIII
Semester : Genap

Pilihlah Jawaban Yang Paling Tepat

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kelangkaan barang pemenuhan kebutuhan sebagai berikut, **kecuali**
 - a. terbatasnya alat pemenuhan kebutuhan
 - b. kebutuhan manusia tidak terbatas
 - c. keserakahan manusia
 - d. terjadinya kelaparan
2. Kelangkaan barang kebutuhan di pasar sering terjadi karena beberapa hal di bawah ini, **kecuali**
 - a. banyaknya permintaan
 - b. kurangnya permintaan
 - c. produksi berkurang
 - d. hambatan dalam distribusi
3. Jawaban di bawah ini adalah usaha-usaha mengatasi terjadinya kelangkaan barang pemenuhan kebutuhan, **kecuali**
 - a. melakukan daur ulang
 - b. melakukan penghematan
 - c. mengurangi sikap konsumtif
 - d. membakar sampah
4. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah tindakan praktis yang hendaknya dibuat oleh masyarakat dalam rangka memakai alternatif untuk memenuhi kebutuhan, **kecuali**
 - a. membuat minyak goreng dari kelapa
 - b. membuat pel dari kaun atau baju bekas
 - c. membuat pupuk dari tumbuhan yang sudah kering
 - d. membakar sampah agar tidak bau

5. Yani mempunyai sebuah HP. Ketika ke shopping, Yani melihat ada HP terbaru dengan akses internet. Yani memaksakan untuk membelinya karena ia menyukainya. Kini ia memiliki dua HP. Yang dibuat oleh Yani dengan membeli HP tersebut adalah usaha dia untuk memenuhi
 - a. kebutuhannya
 - b. keinginannya
 - c. kebahagiaannya
 - d. tuntutan zaman

6. Setelah pulang dari sekolah, Andi mendekati meja makan lalu melihat bahwa makanan telah habis, lalu ia memberi sepiring papeda kuah kuning dari warung yang ada di depan rumah dan memakan hingga habis. Perbuatan Andi adalah usaha dia untuk memenuhi
 - a. kebutuhannya
 - b. keinginannya
 - c. kebahagiaannya
 - d. tuntutan zaman

7. Sifat dasar kebutuhan atau keinginan manusia adalah
 - a. tidak akan pernah puas dengan kebutuhan yang telah terpenuhi
 - b. akan selalu puas jika telah mendapatkan yang diinginkannya
 - c. tidak selalu puas jika tidak mendapatkan apa yang dinginkannya
 - d. tidak akan pernah puas dengan kebutuhan yang terpenuhi

8. Tinjauan ekonomi yang bersifat tidak terbatas untuk manusia adalah
 - a. kemampuan
 - b. pekerjaan
 - c. kebutuhan
 - d. penghasilan

9. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah kebutuhan man usia ditinjau dari sisi tingkat kebutuhan, *kecuali*
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tertier
 - d. sosial

10. Kebutuhan yang harus segera dipenuhi agar manusia dapat melangsungkan kehidupannya di bumi disebut
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tertier
 - d. eksekusif

11. Majalah, radio, televisi dan motor adalah kebutuhan
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tertier
 - d. eksekusif

12. Berlian, intan, villa, pesawat adalah kebutuhan
 - a. primer
 - b. sekunder
 - c. tertier
 - d. eksekusif

13. Penyebab dari tidak dapat terpenuhinya semua kebutuhan manusia adalah
 - a. sedikitnya sumber daya yang tersedia
 - b. mahal biaya yang diperlukan
 - c. banyaknya orang yang memerlukan
 - d. tidak terbatasnya kebutuhan manusia
14. Ilmu yang mempelajari tentang cara manusia memenuhi berbagai macam kebutuhan hidupnya yang relatif tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas adalah ilmu
 - a. hayat
 - b. ekonomi
 - c. sosiologi
 - d. ekosistem

15. Ditinjau dari jenis kegiatannya, pelaku ekonomi terbagi dalam tiga kelompok, *kecuali*
 - a. konsumen
 - b. produsen
 - c. distributor
 - d. pemerintah

16. Menabung di Bank termasuk kebutuhan
 - a. akan datang
 - b. ekonomi
 - c. Sosial
 - d. Jasmani

17. Berolahraga di pagi hari merupakan kebutuhan
 - a. primer
 - b. rohani
 - c. sekuler
 - d. jasmani

18. Setiap pagi Arman selalu Berdoa terlebih dahulu berdoa. Perbuatan Arman ini merupakan usahanya untuk memenuhi kebutuhan
 - a. primer
 - b. rohani
 - c. sekuler
 - d. jasmani

19. Jawaban yang paling tepat dalam urutan pemenuhan kebutuhan primer adalah
 - a. makanan – pakaian – perumahan
 - b. pakaian – makanan – perumahan
 - c. perumahan – makanan – pakaian
 - d. makanan – perumahan – pakaian

20. Alat pemenuhan kebutuhan terdiri dari dua hal, yaitu
 - a. jasmani dan rohani
 - b. barang dan jasa
 - c. sekarang dan akan datang
 - d. benda ekonomi dan ekosistem

21. Tinta bolpon milik Hendrik habis, lalu ia mengambil pensil dari tasnya kemudian mengerjakan soal ulangan IPS. Pensil yang digunakan Hendrik adalah benda
 - a. ekonomi
 - b. bebas
 - c. komplemeter(pelengkap)
 - d. substitusi(pengganti)

22. Berolahraga di pagi hari merupakan kebutuhan
 - a. primer
 - b. rohani
 - c. sekuler
 - d. jasmani

23. Orang-orang atau lembaga yang terlibat dalam suatu produksi sampai dengan konsumsi barang atau jasa di sebut
 - a. penikmat ekonomi
 - b. pelaku ekonomi
 - c. mendorong ekonomi
 - d. pengembang ekonomi

24. Secara umum, pelaku ekonomi ada tiga kelompok, yaitu
 - a. masyarakat, perusahaan dan pemerintah
 - b. konsumsi, produksi dan distribusi
 - c. pedagang, penyalur dan penjual
 - d. masyarakat, perusahaan dan koperasi

25. Dari sisi kegiatan, pelaku ekonomi ada tiga yaitu
- produsen, produsen dan distri butor
 - konsumsi, produksi dan distribusi
 - pedagang, penyalur dan penjual
 - pemerintah, keamanan dan masyarakat
26. Pelaku ekonomi di Indonesia ada 3 yaitu
- masyarakat, perusahaan dan pemerintah
 - konsumsi, produksi dan distribusi
 - pedagang, penyalur dan penjual
 - masyarakat, perusahaan dan koperasi
27. Tiga tugas utama pemerintah dalam bidang ekonomi adalah sebagai berikut, kecuali
- membuat kebijakan ekonomi
 - mengontrol jalannya kegiatan ekonomi
 - mengentikan perdagangan ilegal
 - mendukung penjualan barang murah dari luar negeri
28. Undang-Undang Dasar 1945 pasa ... adalah pasal yang mengatur tentang perekonomian di Indonesia.
- 31
 - 32
 - 33
 - 34

Sejak akhir bulan Juli sampai awal bulan September 2008, persediaan minyak bensin di SPBU Mimika selalu sangat kurang. Akibatnya sebagian besar pengendara motor dan mobil susah mendapatkan bensin dari SPBU tersebut, sehingga bensin menjadi barang langka tempat penjualan umum. Sementara itu, muncul banyak penjual minyak bensin yang menjual minyak bensin di sepanjang jalan raya, baik seputar Timika ataupun Timika-KK dan Timika-Mapuru Jaya. Minyak bensin yang dibeli dari SPBU dengan harga Rp 6.000/liter oleh masyarakat tersebut, kemudian dijual dengan harga 8.000-15.000/0,8 liter di sepanjang jalan kepada pengendara motor dan mobil sehingga keuntungan penjual bensin bisa mencapai 3 sampai 4 kali lipat sementara masyarakat pengendara kendaraan menderita akibat situasi itu. Akhirnya, kelompok penjual minyak ini disebut dengan istilah linta darat, artinya orang yang mencari keuntungan dari penderitaan orang lain.

Untuk menyelesaikan masyarakat ini, akhirnya Bupati Mimika Allo Raфра mendatangi SPBU SP 2 pada awal pertengahan bulan September 2008, lalu menendang semua jeriken dan mengusir masyarakat yang antre dan membeli tidak sesuai aturan di

SPBU Mimika. Setelah itu Bupati juga mengeluarkan perintah larangan menjual bensin bagi masyarakat dan menurunkan aparat menyita bensin yang dijual oleh masyarakat dan membongkar semua tempat pajangan bensin yang dijual. Sejak saat itu sampai saat ini (minggu keempat bulan Oktober 2008), harga bensin menjadi normal dan kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi secara menyeluruh.

29. Apa yang dilakukan oleh masyarakat pembeli Bensin melalui jerigen di SPBU lalu dijual di pinggir jalan dengan harga yang lebih tinggi seperti dalam bacaan di atas adalah usaha para pedagang untuk, *kecuali* . . .
- memperkaya diri
 - memeras sesamanya
 - memuaskan diri di atas penderitaan orang lain
 - menyiapkan cadangan yang cukup bagi para pembeli
30. Apa yang dilakukan Allo Raфра adalah, *kecuali*
- usaha Bupati Allo mengkampanyekan diri agar dapat dipilih oleh masyarakat dalam pemilihan DPRD Kabupaten tahun depan
 - usaha Pemerintah mengontrol jalannya pasar secara normal, teratur, tertip dan nyaman bagi semua pihak
 - usaha Pemerintah menghentikan perdagangan ilegal yang sedang berkembang di tingkat masyarakat
 - usaha Pemerintah mengatasi kelangkaan minyak yang terjadi di pasar dan penimbunan oleh beberapa pihak
31. Undang-Undang Dasar 1945 pasal ... adalah pasal yang mengatur tentang perekonomian di Indonesia.
- 31
 - 32
 - 33
 - 34

Miryam adalah seorang ibu lima anak. Untuk memenuhi kebutuhan biaya sekolah anak-anaknya, ia menjual kangkung seikukat Rp 3.000 sebanyak 20 ikat per hari di pojok Kuala Kencana. Kangkung yang dijual tersebut diperoleh dari kebunnya sendiri. Setiap kali ibu Miryam memanen hasil kebun kangkung, ia selalu sisihkan juga untuk kebutuhan makan di rumahnya juga.

32. Kisah bacaan di atas menjelaskan bahwa ibu Miryam ini telah menjalankan peran pelaku ekonomi . . .
- produsen
 - konsumen
 - distributor
 - pengusaha

33. Perusahaan Negara atau Badan Usaha Milik Negara(BUMN) adalah perusahaan milik negara yang
- menyediakan barang bagi masyarakat
 - menyediakan jasa bagi masyarakat
 - mencari keuntungan bagi negara
 - meningkatkan pendapatan bagi karyawan
34. Perusahaan swasta atau badan usaha milik swasta(BUMS) memiliki peran strategis dalam meningkatkan kesejahteraan hidup bangsa seperti, *kecuali*
- membantu perekonomian nasional
 - membuka lapangan pekerjaan
 - mencari keuntungan bagi negara
 - menambah pendapatan negara melalui pajak
35. Fungsi dan peran koperasi dalam pembangunan ekonomi nasional adalah sebagai berikut, *kecuali*
- mengalihkan kewenangan perekonomian kepada rakyat
 - membangun dan mengembangkan potensi ekonomi masyarakat
 - memperkokoh perekonomian rakyat
 - memandirikan perekonomian rakyat
36. Koperasi adalah usaha yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Salah satu undang-undang yang mengatur tentang Perkoperasian di Indonesia adalah
- UU No 25 tahun 1992
 - UU No 34 tahun 2000
 - UU No 21 tahun 2001
 - UU No 2 tahun 2004
37. Asas koperasi di Indonesia adalah
- kebersamaan
 - ketentraman
 - kekeluargaan
 - kekayaan
38. Peran Koperasi di sekolah ialah
- menolong siswa dan guru agar nyaman dalam belajar
 - menyediakan berbagai keperluan sekolah
 - menyediakan barang yang harganya terjangkau
 - memilih guru terlebih dahulu lalu siswa

39. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah bentuk dan jenis koperasi menurut sifat usahanya, *kecuali*
- koperasi konsumsi
 - koperasi simpan pinjam
 - koperasi pertanian dan peternakan
 - koperasi Induk/Induk koperasi
40. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah syarat mendirikan koperasi, *kecuali*
- minimum anggota 20 orang
 - minimum anggota 100 orang
 - adanya anggaran dasar
 - berkedudukan di Indonesia
41. Keuntungan koperasi yang dibagikan kepada semua anggota koperasi adalah Sisa Hasil Usaha Koperasi pertahun. Sisa Hasil Usaha ini dikenal dengan rumus
- $SHU = P - B$
 - $SHU = B - P$
 - $SHU = P + B$
 - $SHU = B + P$
42. Tempat pertemuan penjual dan pembeli barang lalu terjadinya proses jual beli disebut
- pasar
 - supermarket
 - toko
 - mall
43. Jawaban-Jawaban di bawah ini adalah sebab-sebab terjadinya suatu pasar, *kecuali*
- adanya permintaan
 - adanya penawaran
 - adanya produksi
 - adanya tempat
44. Proses tawar benar barang dan jual beli barang disebut
- transmisi
 - transaksi
 - transistor
 - trasnflasi
45. Pasar yang memperdagangkan surat-surat berharga disebut pasar
- nyata
 - bursa efek

- c. valuta asing
 - d. modal
46. Sebuah pasar yang terjual barang jualannya lalu terjadi transaksi secara langsung di sebut
- a. pasar tradisional
 - b. pasar modern
 - c. pasar kongkrit
 - d. pasar pasar abstrak
47. Sebuah pasar yang tidak kelihatan peristiwa transaksinya lalu barang dagangannya adalah
- a. pasar tradisional
 - b. pasar modern
 - c. pasar kongkrit
 - d. pasar pasar abstrak
48. Mall dan pasar lokal adalah dua buah
- a. pasar tradisional
 - b. pasar modern
 - c. pasar kongkrit
 - d. pasar pasar abstrak
49. Bursa Efek dan Valuta asing adalah
- a. pasar tradisional
 - b. pasar modern
 - c. pasar kongkrit
 - d. pasar pasar abstrak
50. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah benda-benda yang biasanya digunakan sebagai alat tukar menukar di pasar, *kecuali*. . . .
- a. uang
 - b. barang
 - c. surat berharga
 - d. harta karun
51. Sistem perdagangan yang kebanyakan terjadi dalam pasar-pasar tradisional adalah kurang lebih sebagai berikut, *kecuali*
- a. barter
 - b. tunai
 - c. hutang
 - d. kredit

52. Salah satu tempat yang tepat dalam menyalurkan hasil usaha masyarakat adalah
- mall
 - pasar
 - toko
 - seper marker
53. Suatu kelompok masyarakat yang terdiri dari usia 15 sampai dengan 65 tahun adalah kelompok usia
- proaktif
 - produktif
 - prodesen
 - profetik
54. Pengangguran terjadi jadi karena beberapa hal di bawah ini, *kecuali*. . . .
- pendidikan atau ketrampilan yang masih kurang
 - kecenderungan menggunakan mesin dalam proses produksi
 - terbatasnya lapangan pekerjaan yang tersedia
 - pemberian upah kerja atau gaji yang rendah
55. Yang tidak termasuk dampak pengangguran terhadap kehidupan masyarakat adalah
- Daya beli masyarakat berkurang
 - beban psikologis bertambah
 - biaya sosial meningkat
 - daya beli masyarakat bertambah
56. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah usaha seseorang mempersiapkan dirinya menjadi pribadi yang siap bekerja dengan kualitas yang baik, *kecuali*
- belajar pelajaran pada jam belajar
 - menolong orang tua bekerja di rumah
 - setia dengan pekerjaannya
 - berlajar terus waktu jam belajar
57. Yang tidak termasuk sumber fungsi pajak adalah
- sebagai sumber kas negara
 - sebagai alat pengatur kegiatan ekonomi
 - sebagai sarana untuk memajukan keadilan sosial
 - sebagai alat untuk membiayai perang
58. Jawaban-jawaban di bawah ini adalah contoh pemungutan pajak, *kecuali*
- pajak penghasilan
 - pajak kendaraan motor

- c. pajak usaha bisnis
 - d. pajak siskambling
59. Harga barang di suatu pasar sangat di tentukan oleh
- a. permintaan dan penawaran
 - b. kualitas dan kuantitas barang
 - c. promosi dan gaya pasar
 - d. produsen dan distributor
60. Harga barang yang terbentuk melalui kekuatan permintaan dan penawaran ini, disebut dengan harga
- a. ekufalen
 - b. stamnfort
 - c. ekuilibrium
 - d. subtitusi

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**



Guru Pengampu:

Uji Nurwidiohening, S.Pd.

SMP Negeri 1 Dukuhturi

2018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

I. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Dukuhturi
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: VIII/Genap
Materi Pembelajaran	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Alokasi Waktu	: 2x40 menit

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran dengan berbagai sumber bacaan, penjelasan guru, dan studi literatur, siswa dapat:

1. Menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia
2. Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajah
3. Mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, system sewa tanah, dan sistem Tanam Paksa pada masa penjajahan
4. Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang kolonialisme dan imperialism Barat

5. Menganalisis pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan
6. Mendeskripsikan perjuangan pergerakan kebangsaan pada masa pendudukan Jepang
7. Menjelaskan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan
8. Menyajikan hasil analisis perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan

III. Materi Pembelajaran

1. Kedatangan Bangsa Barat
2. Kondisi Masyarakat Masa Penjajahan
3. Semangat Kebangsaan

IV. Metode Pembelajaran

Ulangan untuk 1 KD dengan metode Evaluasi Pembelajaran menggunakan aplikasi Plickers

V. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Guru	Siswa	
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Meminta kepada salah satu siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Siswa yang ditunjuk memimpin doa 	10'

	<p>untuk memimpin doa</p> <p>3. Melakukan presensi kehadiran siswa</p> <p>4. Memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>5. Melakukan pengkondisian kelas dan menyampaikan topik serta tujuan pembelajaran</p>	<p>3. Memberikan informasi perihal kehadiran teman sekelasnya</p> <p>4. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</p>	
Inti	<p>Eksplorasi:</p> <p>1. Guru menggali kemampuan siswa tentang materi yang akan diujikan untuk ulangan harian</p> <p>2. Guru meminta siswa</p>	<p>1. Mengemukakan pendapatnya mengenai materi yang akan diujikan untuk ulangan</p>	60'

	<p>mempersiapkan diri untuk ulangan</p> <p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan instrumen ulangan berupa kartu Plickers kepada tiap siswa 2. Guru menampilkan daftar soal pada layar secara bertahap dan meminta siswa menjawab soal dengan bertahap pula (satu per satu) 3. Melakukan <i>scan</i> jawaban pada kartu yang ditunjukan para siswa <p>Konfirmasi:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mempersiapkan diri untuk ulangan <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiap siswa menerima kartu Plickers 2. Siswa menjawab pertanyaan satu demi satu yang ditampilkan pada layar sesuai instruksi dari guru 3. Mengangkat kartu secara serentak dalam menjawab sebuah soal sesuai instruksi dari guru 	
--	--	--	--

	1. Guru bersama siswa membahas satu persatu jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan siswa	1. Membahas soal secara bersama-sama	
Akhir	1. Menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya 2. Memberikan motivasi kepada siswa 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam kepada siswa	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru 2. Menjawab salam	10'

VI. Media dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop, LCD, Screen/Layar, Kartu Plickers
2. Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VIII Semester Genap

VII. Penilaian

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen
1.	Pemahaman mengenai KD 4 berupa Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan	Tes	Kartu Plickers	Terlampir

Dukuhturi, Juni 2018

Guru Mata Pelajaran

Uji Nurwidiohening, S.Pd.

Lampiran 7. Dokumentasi

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers di kelas VIII A



(Dokumen pribadi)

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers di kelas VIII D



Lampiran 7. Dokumentasi

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers di kelas VIII D



(Dokumen pribadi)

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Plickers di kelas VIII A

