



PEMANFAATAN APLIKASI *PLICKERS* DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI 2 BOLAANG MONGONDOW UTARA SULAWESI UTARA

Sepriyanto Nusi^{1*}, Irina Popoi², Agil Bahsoan³, Melizubaida Mahmud⁴, Imam Prawiranegara Gani⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia.

*Email korespondensi : sepriyantonusi35@gmail.com¹

Diterima Maret 2024; Disetujui Mei 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

Abstract: *This research aims to determine the process of using the Plickers Application in evaluating Integrated Social Science Learning at SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, North Sulawesi. The method used in this research is a qualitative approach with descriptive method. By interviewing the school principal, head of curriculum, head of facilities and infrastructure, social studies teacher and 4 class VIII students. The data collection techniques used observation, interviews and documentation, while the data analysis techniques used included data reduction, data display, and conclusion. The research findings indicate that the use of Plickers application in evaluating Integrated Social Science learning at SMP Negeri 2 North Bolaang Mongondow encompasses several stages, namely the preparation or planning stage, implementing the Plickers application in class, learning evaluation and student assessment results using the Plickers application. In addition, the use of Plickers application in evaluating learning in the classroom will make it easier and shorten the time during the evaluation process. Also, the application makes the evaluation more effective and efficient. Apart from that, this digital application-based assessment model helps students to not get bored easily and are enthusiastic about taking part in the evaluation. This condition is noticeable from several interviews conducted by researchers with several class VIII students. In the meantime, one of the supporting factors needed when carrying out learning evaluations using the Plickers application is the availability of facility and infrastructure at SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara. Another supporting factor includes the availability of adequate technological infrastructure such as projectors, computers and stable internet connections can support the use of the Plickers in learning evaluation. Thus, adequate facilities, equipment and infrastructure make it possible for teachers to easily access and use this application.*

Keywords : *Application, Plickers, Learning Evaluation, Integrated Social Science*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* dalam Evaluasi Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Bolaangmongondow Utara, Sulawesi Utara. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif. Dengan mewawancarai kepala sekolah, kepala bagian kurikulum, kepala bagian sarana dan prasarana, guru mata pelajaran IPS dan 4 Orang siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan aplikasi *Plickers* pada evaluasi pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara meliputi beberapa tahap dalam penerapannya yaitu tahap persiapan atau perencanaan, pelaksanaan penerapan aplikasi *Plickers* di kelas, evaluasi pembelajaran dan yang terakhir akan menghasilkan hasil penilaian siswa menggunakan aplikasi *Plickers*. Dengan penggunaan aplikasi *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran di dalam kelas ini akan mempermudah dan mempersingkat waktu pada saat proses evaluasi. Penggunaan aplikasi juga akan lebih efektif dan efisien. Selain itu dengan menggunakan medel penilaian berbasis digital aplikasi dapat membuat peserta didik atau siswa tidak mudah bosan dan antusias mengikuti evaluasi. Hal ini terbukti dari beberapa

Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam....

(Nusi, Popoi, Bahsoan, Mahmud, & Gani, 2024)

hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa siswa kelas VIII. Selain itu ketersediaan Saran dan prasarana di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat di perlukan pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Plickers*. selain itu, ketersediaan infrastruktur teknologi juga menjadi faktor pendukung lainnya. Dengan adanya fasilitas teknologi yang memadai seperti proyektor, komputer, dan koneksi internet yang stabil dapat mendukung penggunaan aplikasi *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran. Dengan sarana, prasarana dan infrastruktur yang memadai memungkinkan guru untuk dengan mudah mengakses dan memanfaatkan aplikasi ini.

Kata kunci : Aplikasi, *Plickers*, Evaluasi Pembelajaran, IPS Terpadu

PENDAHULUAN

Dalam menjalani kehidupan, manusia tidak terlepas dengan belajar dan pembelajaran. Tanpa belajar dan pembelajaran, manusia tidak akan bisa menjalankan kehidupan sebagaimana mestinya, karena dalam menjalani kehidupan diperlukan ilmu dan pengetahuan yang mendukung dalam menuju kesuksesan. Oleh sebab itu, dalam mencapai kesuksesan tersebut manusia haruslah berpendidikan. Pada hakikatnya tujuan dari pendidikan nasional adalah memberikan keteladanan pada peserta didik. Keteladanan pada peserta didik diberikan selama proses pembelajaran. (Alifa et al., 2020)

Pembelajaran sangat erat hubungannya dengan pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Dalam keberlangsungan pelaksanaan pendidikan terdapat berbagai aspek, mulai dari aspek pengajaran, aspek administrasi, dan aspek bimbingan (Fiki et al., 2024).

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan

mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar serta pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun (Suardi, 2018).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi, baik kondisi intern maupun kondisi ekstern sekolah itu sendiri. Kemampuan guru dalam mengelola kelas memiliki dampak yang nyata terhadap keefektifan belajar

siswa (Riyadi et al., 2023). Proses belajar mengajar yang baik didasari oleh adanya hubungan interpersonal yang baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat akan perkembangan. Dalam hal ini teknologi juga berperan penting dalam mempengaruhi perkembangan pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan sangatlah pesat khususnya dalam penggunaan media pembelajaran (Setiyani & Sumbawati, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentunya dapat membudhkan guru dan siswa, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Plickers*. *Plickers* adalah aplikasi berbasis system respon interaktif (Interactive Response System) yang dapat dipergunakan untuk mengirimkan respon pendidik dari peserta didik melalui perangkat berupa *Smartphone*, Laptop, dan kartu dengan memanfaatkan QR Code. *Plickers* merupakan alat pendukung yang dapat digunakan oleh guru agar dapat memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara real-time dengan menciptakan suasana menyenangkan (Azhar, 2022).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan mengenai aplikasi *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, karena dalam observasi awal peneliti temukan bahwa di sekolah tersebut belum menggunakan

aplikasi dalam proses pembelajaran atau pada saat proses evaluasi. Nantinya dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat membantu guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media berbasis aplikasi dalam memudahkan proses belajar mengajar.

Dalam hal belajar siswa, akan berhasil bila dalam dirinya ada kemampuan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan adanya perbaikan media pembelajaran maka siswa akan tergerak, diarahkan pada sikap dan perilaku siswa dalam belajar (Muhamad et al., 2023)

KAJIAN PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran

Pengertian evaluasi dalam arti luas adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat berbagai alternatif keputusan. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (assessment) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Sesuai dengan pengertian tersebut maka setiap kegiatan evaluasi mempunyai tiga implikasi berikut ini. evaluasi merupakan suatu proses terus-menerus, bukan hanya pada akhir pengajaran, tetapi dimulai sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Kedua, proses evaluasi harus diarahkan ke tujuan tertentu yaitu untuk mendapatkan berbagai jawaban tentang bagaimana memperbaiki pembelajaran. Ketiga, evaluasi mengharuskan penggunaan berbagai alat ukur yang akurat dan bermakna, untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan guna

membuat keputusan. Dengan demikian, evaluasi adalah proses yang berkaitan dengan pengumpulan informasi yang memungkinkan pendidik untuk menentukan tingkat kemajuan pembelajaran, dan menentukan pembelajaran ke depan agar lebih baik (Febriana, 2019)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1 yang menyatakan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak berkepentingan, di antaranya terhadap peserta didik, lembaga dan program pendidikan. Sehingga kedudukan evaluasi pendidikan mencakup semua komponen, proses pelaksanaan dan produk pendidikan secara total, dan di dalamnya setidaknya terakomodir tiga konsep, yakni: memberikan pertimbangan (*judgement*), nilai (*value*), dan arti (*worth*) (Soulisa et al., 2022).

Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media. Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang artinya

perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "wasaa'ila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlacy dan Ely dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media belajar adalah merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali inofasi visual atau verbal.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator untuk menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam peroses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan memberikan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu (Amalia et al., 2024).

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Sedangkan menurut Latuheru, mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara

tepat dan berguna (Hasan et al., 2021).

Aplikasi Plickers

Aplikasi *Plickers* adalah teknologi penilaian pembelajaran online yang menggunakan smartphone dan kartu berkode. Menggunakan aplikasi ini hanya membutuhkan waktu 3-5 menit untuk memindai kartu dan mendapatkan hasil instan (Arzfi et al., 2022) *Plickers* merupakan sebuah perangkat lunak atau *Software* yang dapat digunakan oleh seorang guru sebagai sebuah alat bantu dalam memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian siswa yang dapat dilihat secara real-time dengan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa didalam kelas. *Plickers* merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan dan dikembangkan oleh Kochhar pada tahun 2015 aplikasi ini merupakan alat sederhana yang yang memungkinkan seorang guru dapat mengumpulkan data penilaian formatif dari siswa tanpa perlu perangkat dari siswa. Aplikasi ini terhubung pada dua perangkat lunak dari guru dengan menggunakan *Smatphone* dan laptop guru (Sholiha, 2019).

Dengan menggunakan Aplikasi *Plickers* proses evaluasi penilaian siswa dengan menggunakan metode *Multiple choice* sangat mudah dilakukan hanya dengan menggunakan Kartu *Plickers*. Kartu *Plickers* ini juga unik untuk masing-masing siswa tidak ada gambar yang sama. Guru bisa menggunakan perangkat *Smatphone* yang sudah terinstal aplikasi *Plickers* untuk meng-scan kartu *Plickers* yang sudah yang dipegang oleh siswa. Hasil dari jawaban siswa tersebut akan langsung terekam oleh aplikasi yang ada di komputer guru tersebut pada akhir tes nilai dari masing-masing siswa dapat langsung dilihat secara

Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam....

(Nusi, Popoi, Bahsoan, Mahmud, & Gani, 2024)

realtime. Selain itu, *Plickers* adalah aplikasi penilaian untuk memberikan pengujian secara cepat atas pengetahuan peserta didik yang digunakan oleh para pendidik untuk menerapkan tes jenis *multiple choice, and true false* yang dapat disajikan dalam bentuk *graded* dan *survey*. Jenis tes dalam multimedia ini bukan hanya dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran berupa tes saja, tetapi bisa digunakan dalam hal mengumpulkan data (Alifa et al., 2020)

Dengan adanya aplikasi *Plickers* ini dapat menjadikan siswa agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena bentuk penilaian dikemas seperti permainan. *Plickers* memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan penilaian dalam bentuk tes pilihan ganda dan benar salah menggunakan kode. Untuk dapat memanfaatkan plicker, guru harus mengunduh aplikasi *Plickers* melalui smartphone. Kemudian membuka website www.Plickers.com melalui laptop agar dapat menampilkan *live view* dari soal dan jawaban siswa (Azhar, 2022).

Pembelajaran IPS

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting Bagaimanapun hebatnya teknologi, peran guru tetap diperlukan Dalam hal ini teknologi tidak mungkin bisa menggantikan peran guru. Guru diperlukan untuk membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan yang berkembang dalam dirinya Guru hadir untuk membelajarkan peserta didik, yaitu mengkondisikan peserta didik agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan optimal (Sutikno, 2021).

IPS dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dengan

pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu-ilmu sosial. Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realitas kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada suatu upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis (Susanti & Endayani, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, secara geografis SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara terletak di lingkungan pendidikan dan masyarakat setempat. SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara beralamat di jalan Trans Sulawesi, Desa Bolangitang Kecamatan Bolangitang Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Sulawesi Utara, 95764. Waktu penelitian dilakukan selama 8 (Delapan) dimana dimulai dari Bulan Juli Tahun 2023 sampai dengan Bulan Maret Tahun 2024. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam literatur metodologi penelitian, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel dan sumber data dilakukan secara *purposive dan snowbaal*. Teknik pengumpulan

dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017)

Sesuai dengan jenis penelitian yang diambil dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, sehingga peneliti harus turun langsung ke lapangan dalam proses pengumpulan data sekaligus dapat memahami, mengamati dan berdialog secara langsung dengan pihak yang berada di lembaga tersebut Seperti kepala sekolah, Waka Kurikulum, Kepala Urusan Sarana dan Prasarana, guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan 4 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Evaluasi dan Proses Evaluasi Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara

Penggunaan aplikasi *Plickers* pada evaluasi pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara meliputi beberapa tahap dalam penerapannya yaitu tahap persiapan atau perencanaan, pelaksanaan penerapan aplikasi *Plickers* di kelas, evaluasi pembelajaran dan yang terakhir akan menghasilkan hasil penilaian siswa menggunakan aplikasi *Plickers*. Pada tahap persiapan sebelum melakukan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Plickers*, yang perlu di persiapkan adalah perangkat atau alat yang akan di gunakan seperti Komputer atau Laptop, *Smartphone*, Proyektor dan Kartu *Plickers*. Komputer/Laptop digunakan untuk menginput soal dan siswa serta kelas dari siswa. Proyektor

digunakan untuk menampilkan soal yang nantinya akan di gunakan dan *Smartphone* digunakan untuk melakukan *Scan* kartu *Plickers* siswa sesuai dengan jawaban yang di pilih oleh siswa. Kemudian data yang di scan akan secara otomatis akan di input di aplikasi *Plickers* yang ada di Laptop/Komputer. Untuk kartu *Plickers* memiliki kode QR yang berbeda di setiap siswa. Yang perlu di persiapkan dan perlu di perhatikan juga adalah koneksi internet yang cukup untuk di gunakan di Laptop/Komputer dan *Smartphone*. Hal lain perlu di persiapkan oleh guru adalah guru harus melakukan Instalasi aplikasi *Plickers* di *Smartphone* yang dapat di unduh melalui *Website* resmi *Plickers* atau melalui aplikasi penyedia layanan unduhan aplikasi seperti *Playstore* dan *App Store*. Selanjutnya adalah pembuatan akun, pembuatan soal yang akan di gunakan, pembuatan kelas. Untuk penggunaan aplikasi *Plickers* di laptop tidak perlu lagi memerlukan aplikasi seperti di *Smartphone* melainkan dapat di akses melalui *Website Plickers*.

Dengan penggunaan aplikasi *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran di dalam kelas ini akan mempermudah dan mempersingkat waktu pada saat proses evaluasi. Penggunaan aplikasi juga akan lebih efektif dan efisien. Selain itu dengan menggunakan model penilaian berbasis digital aplikasi dapat membuat peserta didik atau siswa tidak mudah bosan dan antusias mengikuti evaluasi. Hal ini terbukti dari beberapa hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa siswa kelas VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D. Menurut pendapat mereka dengan penggunaan aplikasi dalam proses evaluasi seperti ulangan harian itu membuat mereka antusias dan senang ketika mengikuti evaluasi ada juga beberapa siswa yang mengatahan bahwa

Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam....

(Nusi, Popoi, Bahsoan, Mahmud, & Gani, 2024)

pembelajaran dengan menggunakan aplikasi seperti ini seru dan menyenangkan bagi mereka. Apalagi penerapan aplikasi ini di sekolah mereka tergolong masih baru dan merupakan sesuatu hal yang baru bagi mereka. Menurut pendapat dari *John Dewey* menekankan bahwa konsep pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi, menurutnya, suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian melalui wawancara dari beberapa guru dan siswa yang ada di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara yang dapat disimpulkan bahwa ketertarikan mereka dengan penggunaan aplikasi *Plickers* dalam evaluasi pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka selain itu juga respon positif dari siswa dengan pemanfaatan aplikasi *Plickers*. Dengan penggunaan aplikasi juga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dari hasil wawancara dengan siswa yang ada di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara menunjukkan adanya potensi lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Maka dari itu peran guru sangat di perlukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi dan teknologi berbasis digital apalagi dalam proses evaluasi pembelajaran.

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi berbasis digital dalam pembelajaran telah menjadi tren yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dengan penggunaan dan pemanfaatan teknologi berbasis digital dalam konteks pendidikan ini akan mempermudah guru bahkan siswa dalam pembelajaran dari hasil wawancara yang di lakukan terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 2

Boloang Mongondow Utara menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti penggunaan *Smartphone* dan internet karena menurut mereka akan lebih mudah untuk belajar dan mendapatkan informasi kalau menggunakan internet.

Keberhasilan dalam implementasi aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara dapat dikatakan berhasil dan dapat di implementasikan kedepannya dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan aplikasi *Plickers* saat evaluasi pembelajaran IPS di dalam kelas. Meskipun masih ada kemungkinan beberapa kendala ataupun faktor penghambat, namun itu dapat di siasati dengan komunikasi yang baik. Dan pastinya dalam penerapan aplikasi ini juga terdapat beberapa faktor pendukung yang mendasari berjalanya penggunaan aplikasi *Plicker* di kelas di antaranya adalah ketersediaan fasilitas berupa sarana dan prasarana sekolah mulai dari Proyektor, Laptop/Komputer, dan jaringan wifi internet yang memadai. Namun ini juga yang kemudian akan menjadi kendala dalam penerapan aplikasi ini mulai dari ketersediaan Proyektor dan Laptop/Komputer yang masih tergolong sedikit bahkan ada juga yang sudah rusak, kemudian juga ketersediaan jaringan internet wifi untuk di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara sendiri memang sudah tersedia layanan internet sekolah namun perlu di ingat juga ada beberapa kelas yang masih belum terjangkau oleh jaringan wifi. Memanfaatkan dan penggunaan aplikasi dalam proses evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara terbilang cukup bagus dalam penerapannya dan membawa manfaat yang cukup signifikan yang

dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penilaian terhadap siswa dari hasil penelitian juga menunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses evaluasi di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan memberikan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu (Amalia et al., 2024).

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi sebuah langkah inovasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan. Namun, seperti halnya dalam setiap implementasi teknologi pendidikan, terdapat beragam faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi *Plickers*. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendukung yang memperkuat efektivitas evaluasi, namun juga bisa menjadi penghambat yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini menjadi sangat penting bagi pihak terkait dalam merancang strategi yang tepat dalam menggunakan aplikasi *Plickers*.

Di era yang serba digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran telah menjadi tren yang semakin berkembang. Salah satunya dengan penggunaan aplikasi *Plickers* ini yang dapat mempermudah guru dalam melakukan evaluasi secara interaktif dan efisien. Dalam penerapannya, pemanfaatan dan penggunaan aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara sendiri memiliki beberapa faktor pendukung yang dapat memfasilitasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa faktor pendukung dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara meliputi Ketersediaan Sarana, Prasarana dan Infrastruktur Teknologi, Dukungan Manajemen Sekolah, Pelatihan dan Pengembangan Profesional Guru, dan Ketersediaan Sumber Belajar. Dengan adanya faktor-faktor pendukung tersebut, pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang mongondow Utara dapat berjalan dengan baik dan lancar serta efektif hal ini juga dapat memberikan manfaat bagi kemajuan sekolah.

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Plickers* tentunya juga terdapat faktor penghambat yang dapat menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *Plickers* di sekolah SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, Berikut adalah beberapa faktor penghambat yang di hadapi di sekolah meliputi Keterbatasan sarana, prasarana, infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan teknologi, kurangnya dukungan manajemen

sekolah, ketidaksesuaian kurikulum, dan keamanan data siswa. Dengan memahami dan mengidentifikasi faktor-faktor penghambat di atas, sekolah dan guru dapat mengambil beberapa langkah untuk mengatasi beberapa hambatan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Plickers* ini. Dengan demikian, sekolah dapat memaksimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran yang ada di sekolah. Menurut Gerlacy dan Ely dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media belajar adalah merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dengan perencanaan evaluasi yang matang dan pemanfaatan aplikasi *Plickers* sebagai alat evaluasi, proses evaluasi pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara menjadi lebih efektif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan guru di kelas. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara, penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi sebuah langkah inovasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan. Namun, seperti halnya dalam setiap implementasi teknologi pendidikan, terdapat beragam faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi *Plickers*. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendukung yang memperkuat efektifitas evaluasi, namun juga bisa menjadi penghambat yang menghambat

tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini menjadi sangat penting bagi pihak terkait dalam merancang strategi yang tepat dalam menggunakan aplikasi *Plickers*.

Penerapan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi sebuah langkah inovasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan. Namun, seperti halnya dalam setiap implementasi teknologi pendidikan, terdapat beragam faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi *Plickers*. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendukung yang memperkuat efektivitas evaluasi, namun juga bisa menjadi penghambat yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini menjadi sangat penting bagi pihak terkait dalam merancang strategi yang tepat dalam menggunakan aplikasi *Plickers*. Keberhasilan dalam implementasi aplikasi *Plickers* di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara dapat dikatakan berhasil dan dapat diimplementasikan kedepannya dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan aplikasi *Plickers* saat evaluasi pembelajaran IPS di dalam kelas.

Saran

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki topik bahasan tentang Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* dalam Evaluasi Pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian yang sama dalam mengembangkan penelitian tujuan yang sama ingin diteliti dan lebih memfokuskan terhadap apa yang diteliti. Serta memperbanyak studi literatur yang

berkaitan dengan fokus kajian yang akan diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L. (2020). Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi *Plickers* dalam Mengurangi Budaya Menyontek. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 146–161.
- Amalia, P. R., Maulida, M., & Hamama, S. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4568>
- Arzfi, B. P., Yulianti, N., Desyandri, D., & Irdamurni, I. (2022). The Effect of the *Plickers* Application on Fourth-Grade Students' Learning Motivation in Learning Integrated Themes. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7154–7160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3397>
- Azhar, M. (2022). *Software dan Aplikasi Digital Penunjang Evaluasi Pembelajaran*.
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (S. Fatmawati, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Fiki, A., Anwar, A., Aswadi, K., Dhin, C. N., Abubakar, A., Junaidi, M., & Maifizar, A. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh. *Jurnal*

- Dedikasi Pendidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4349>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Muhamad, R., Mahmud, M., & Bahsoan, A. (2023). The Use Of Learning Media on Students' Learning Outcomes. *Journal of Economic and Business Education*, 1(1), 30–35.
<https://doi.org/10.37479/jebe.v1i1.16925>
- Riyadi, S., Novaria, N., Gani, I. P., Rais, R., & Habibi, W. B. (2023). The Effectiveness Analysis Of Teacher's Managing Class Capability On Students Learning Achievement. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 205–209.
- Setiyani, M. S., & Sumbawati, M. S. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Menggunakan Media *Plickers* untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill dan Hasil Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(02).
- Sholiha, H. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Plickers dalam Evaluasi Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Soulisa, I., Supratman, Moh., Rosfiani, O., Renaldi, R., Sopiah, S., Utomo, W. T., Hermawan, C. M., Ariati, C., Riyanti, A., Tauran, S. F., Irwanto, I., Astiswijaya, N., Yenni, Y., & Sutisnawati, A. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. In E. Damayanti (Ed.), CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi 1). CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (2017th ed.). ALFABETA.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (D. Ariyanto, Ed.). CV Pustaka Abadi.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS* (N. Dora, Ed.). CV. Widya Puspita.
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Penerbit Adab.
-
- *How to cite this paper :*
- Nusi, S., Popoi, I., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Gani, I. M. (2024). Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam Evaluasi Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara Sulawesi Utara. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 595–606.
-