

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Menurut Gagne dalam Dahar (2011:2) “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.” Sedangkan menurut Dimiyati (2015:7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks.” Pendapat lain menurut Darmawan (2013:124) “belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya terampil menjadi terampil.”

Adapun ciri-ciri belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:8) adalah sebagai berikut :

- 1) Pelaku adalah siswa yang bertindak sebagai pembelajar
- 2) Tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup
- 3) Proses belajar internal pada diri pembelajar
- 4) Tempat terdapat di sembarang tempat
- 5) Lama waktu belajar adalah sepanjang hayat
- 6) Syarat terjadinya belajar adalah adanya motivasi belajar yang kuat
- 7) Ukuran keberhasilan dalam belajar adalah dapat memecahkan masalah
- 8) Faedah belajar adalah dapat mempertinggi martabat pribadi bagi pembelajar
- 9) Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui

sesuatu, hal ini ditandai dengan adanya perubahan sikap dari dalam diri seseorang tersebut. Perubahan ini juga dapat berupa perubahan kemampuan berpikir serta kemampuan dalam hal keterampilan.

#### **b. Pembelajaran**

Menurut Darmawan (2013:128) “pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.” Menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar.

Adapun terdapat empat pola pembelajaran menurut Darmawan (2013:128), yaitu sebagai berikut :

- 1) Pola pembelajaran dalam bentuk alat peraga
- 2) Pola (guru + alat) bantu dengan siswa
- 3) Pola (guru + media) dengan siswa
- 4) Pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media atau bahan pembelajaran yang telah disiapkan

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik, dimana didalamnya terdapat sebuah proses yang berkaitan dengan pemberian materi dari pendidik yang dapat menimbulkan perubahan sikap pada diri peserta didik.

## 2. Hakikat Evaluasi Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2017:241) “evaluasi merupakan suatu proses atau pelaksanaan yang terdiri dari berbagai macam tindakan yang berhubungan dengan pemberian nilai atau arti.” Pendapat lain menurut Djamarah (2014:180) “evaluasi adalah suatu tindakan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang arif dan bijaksana untuk menentukan nilai sesuatu, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif.”

Selain itu Dirman (2014:9) berpendapat bahwa “evaluasi pembelajaran adalah suatu proses menentukan nilai atau memberikan pertimbangan mengenai nilai dan arti proses dan hasil pembelajaran, yang dilaksanakan dengan melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran pembelajaran.” Wulan (2014:28) menyimpulkan sebagai berikut :

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan pengukuran dan penilaian pembelajaran. Pengukuran yang dimaksud di sini adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif, sedangkan penilaian yang dimaksud di sini adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan pembelajaran secara kualitatif.

Sedangkan jenis-jenis evaluasi menurut Hamid (2011:69-93) adalah sebagai berikut :

- a. Evaluasi diagnostik, yaitu evaluasi yang mencakup pembuatan keputusan-keputusan tentang bagaimana siswa menjalani serangkaian kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Jenis penelitian ini harus dikaitkan dengan pekerjaan selanjutnya yang akan menjegal segala masalah yang teridentifikasi.
- b. Evaluasi sumatif, yaitu evaluasi kumulatif yang digunakan untuk mengukur perkembangan siswa setekah pengajaran dan umumnya diberikan di akhir pelajaran agar bisa menentukan apakah tujuan pembelajaran jangka panjang telah mampu dicapai. Penilaian

- sumatif diadakan secara periodik untuk menentukan nilai tertentu pada waktu tertentu yang akan menilai apakah siswa ketahui dan yang belum dikuasainya.
- c. Evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang menjadi bagian dari proses pengajaran. Evaluasi ini memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran ketika proses tersebut terjadi. Evaluasi formatif memberikan informasi baik pada guru ataupun siswa tentang pemahaman siswa pada satu titik ketika penyesuaian-penyesuaian bisa dibuat pada waktunya.

Adapun jenis alat evaluasi menurut Dahar (2011: 161) adalah sebagai berikut :

- a. Tes adalah suatu alat pengumpul data yang bersifat resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Dilihat dari segi bentuknya, tes ini diberikan secara lisan, tulisan, dan tindakan.
- b. Non tes adalah alat evaluasi yang dapat berupa observasi, wawancara, studi kasus, *rating scale* (skala penilaian), *check list*, *inventory*.

Berdasarkan pada uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap siswa guna mengukur keefektifan kegiatan serta materi pembelajaran yang dilaksanakan, untuk kemudian dapat diketahui taraf kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran tersebut.

### **3. Hakikat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Online***

Belawati (2020:6-7) mengemukakan bahwa “pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet yang terdapat interaksi selama pembelajaran berlangsung.” Pendapat lain dari Yaumi (2018:208) pembelajara *online* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan

dengan pemberian materi yang dikembangkan melalui internet yang disimpan secara digital melalui situs-situs web yang dapat diakses kapan saja”.

Pembelajaran *online* sama halnya dengan pembelajaran digital, Munir (2017:4) berpendapat bahwa “pembelajaran digital merupakan system yang dapat memfasilitasi pembelajaran belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.” Selain itu, pembelajaran *online* juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran jarak jauh. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 “pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain.” Kemudian, Suci (2021:35) mengemukakan bahwa “evaluasi pembelajaran *online* merupakan kegiatan evaluasi membutuhkan alat berupa *smart phone*, atau computer yang terkoneksi dengan internet, hal ini dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi dalam proses pembelajaran .”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *online* merupakan kegiatan penilaian yang dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet dan juga media teknologi tertentu yang dilakukan oleh guru terhadap siswa guna mengukur keefektifan kegiatan serta materi pembelajaran yang dilaksanakan.

Adapun ciri-ciri pembelajaran *online* menurut Sanjaya (2016:207) adalah sebagai berikut :

- 1) Pada pembelajaran *online*, siswa tidak lagi memerlukan tempat dan waktu khusus untuk belajar.
- 2) Dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi hanya memiliki akses pada buku teks dan sumber-sumber belajar cetak lainnya.
- 3) Siswa dan guru dapat meningkatkan pembelajaran kelas dengan mengakses informasi dari kesatuan sumber-sumber, berkomunikasi via komputer dengan siswa lain atau dengan para ahli di bidang pelajaran khusus, dan penukaran informasi atau data.
- 4) Para guru dan murid bisa mengakses dokumen elektronik untuk memperkaya pelajaran mereka.
- 5) Karena komputer memiliki kemampuan untuk mengirimkan informasi di berbagai media, komputer telah menjadi perpustakaan tanpa batas.
- 6) Pembelajaran *online* memungkinkan guru terpisah secara geografis dari siswa mereka, dan siswa dapat belajar dengan siswa lain di ruangan kelas di seluruh dunia.

Adapun kelebihan dari evaluasi pembelajaran *online* menurut Pribadi

(2017:202) adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan kesenangan dalam belajar
- 2) Membuat proses belajar menjadi lebih efisien
- 3) Membuka peluang untuk mempelajari informasi dan pengetahuan dari beragam sumber yang tersedia secara global
- 4) Menciptakan interaksi belajar yang bersifat dinamis
- 5) Mendorong kreativitas pengguna dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan

Adapun kelemahan dari pembelajaran *online* menurut Sanjaya

(2016:210) :

- 1) Penyebaran informasi yang tidak sesuai
- 2) Siswa dapat mengerjakan tugas yang melanggar hak cipta yang bukan hasil kerja mereka
- 3) Pertumbuhan situs web yang sangat cepat menyebabkan pencarian informasi benar-benar sulit
- 4) Membutuhkan dukungan teknis untuk membangun dan memelihara jaringan
- 5) Kecepatan akses informasi yang lama kecuali jika desain halaman web sederhana
- 6) Kurangnya kontrol kualitas

#### 4. Aplikasi *Kahoot* dalam Evaluasi Pembelajaran berbasis *Online*

##### a. Pengertian Aplikasi *Kahoot*

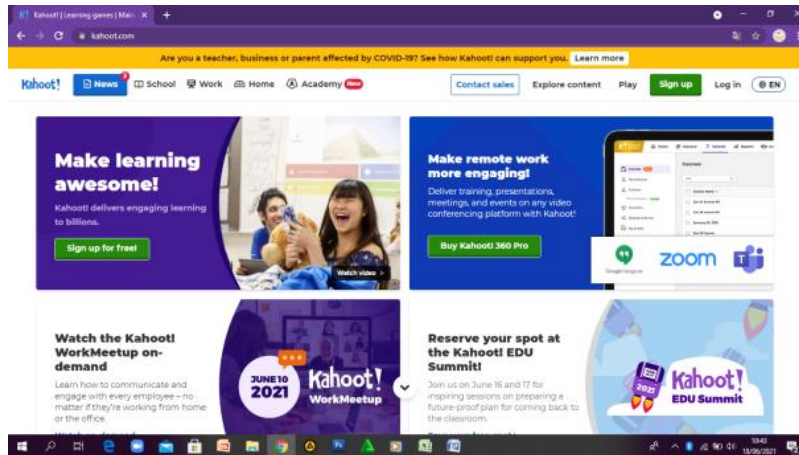
Aplikasi *Kahoot* menurut Sumarso (2019:9) adalah “aplikasi *online* dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.” Sedangkan menurut pendapat Mustikawati (2019:99) menyimpulkan sebagai berikut :

*Kahoot* adalah sebuah *website* di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas yang dapat diakses dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor, selain itu *kahoot* memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di *www.kahoot.com* dengan tersambung oleh jaringan internet.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi evaluasi *online kahoot* merupakan sebuah *platform* yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan mengevaluasi yang bentuknya dapat berupa kuis serta *game* pelajaran pada siswa.

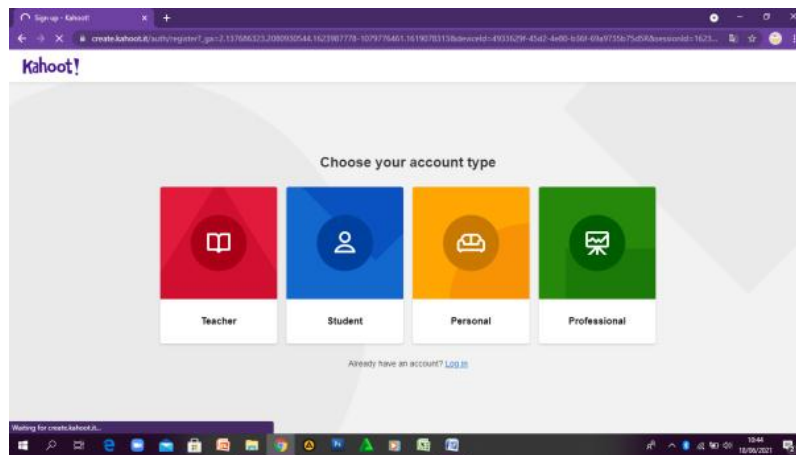
## 5. Bagian-bagian *Kahoot*

Adapun bagian-bagian *online Kahoot* adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Halaman Depan *Kahoot***

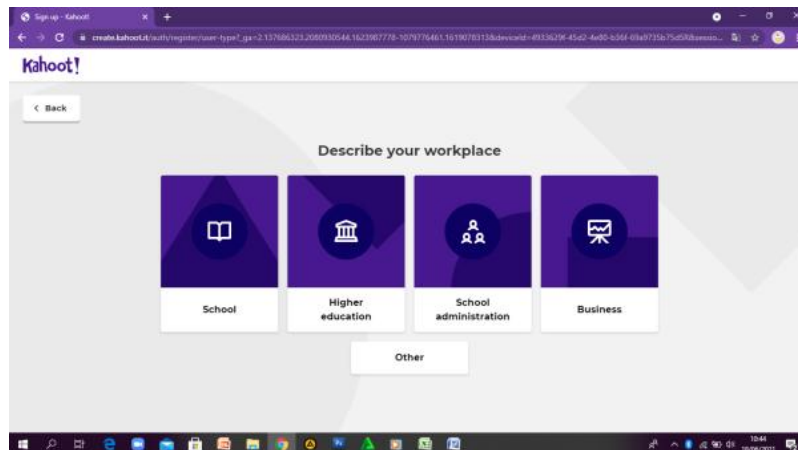
Halaman depan adalah tampilan halaman awal yang muncul setelah membuka aplikasi *kahoot* atau mengakses website resmi *kahoot*.



**Gambar 2.2 Halaman Awal Membuat Akun *Kahoot***

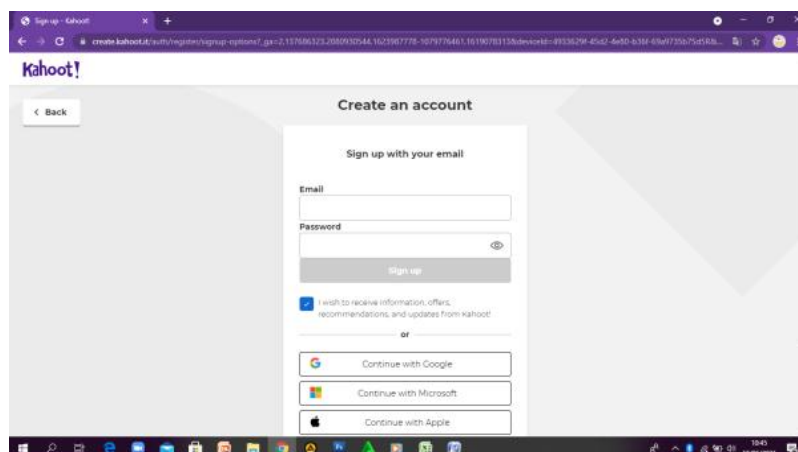
Halaman membuat akun adalah tampilan halaman untuk membuat sebuah akun *kahoot* dengan memilih tipe akun *teacher* atau guru.





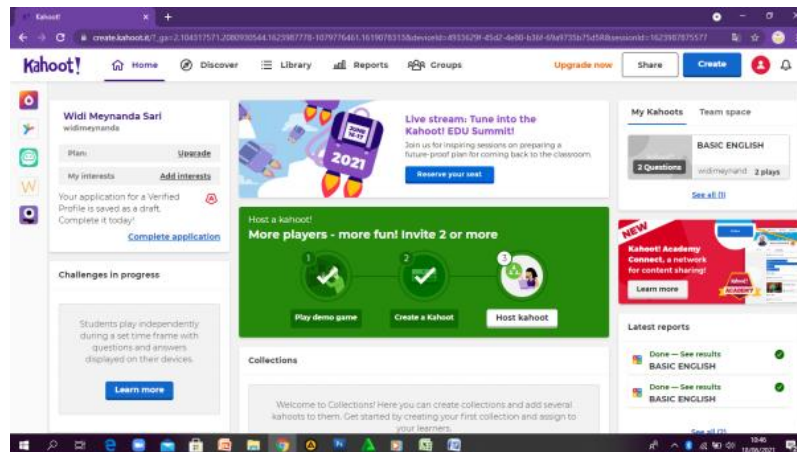
**Gambar 2.3 Halaman Pilihan *Workplace***

Halaman pilihan *workplace* adalah tampilan halaman untuk memilih jenis tempat kerja. Karena tipe akun adalah guru maka yang dipilih adalah sekolah.



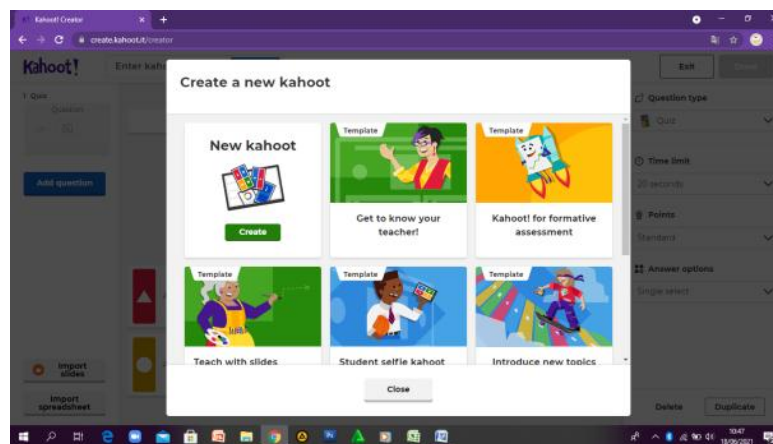
**Gambar 2.4 Halaman *Sign Up***

Halaman *Sign Up* adalah tampilan halaman untuk membuat akun melalui metode yang diinginkan.



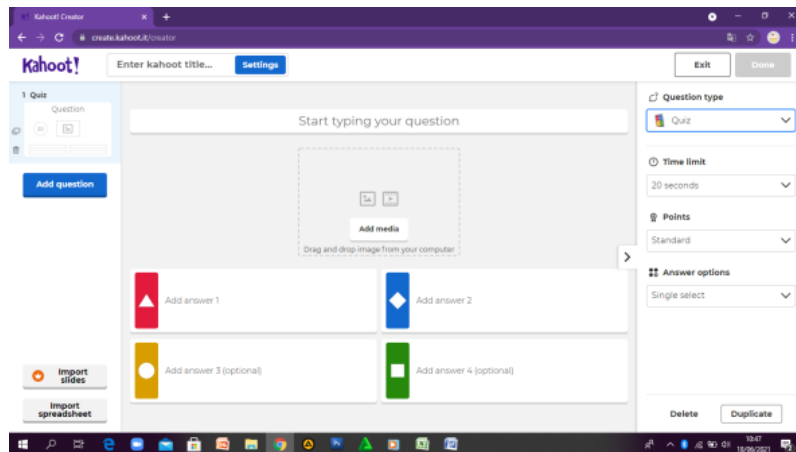
**Gambar 2.5 Halaman Depan Setelah Sign Up**

Halaman depan setelah *Sign Up* adalah tampilan halaman awal yang muncul setelah membuat akun *kahoot*.



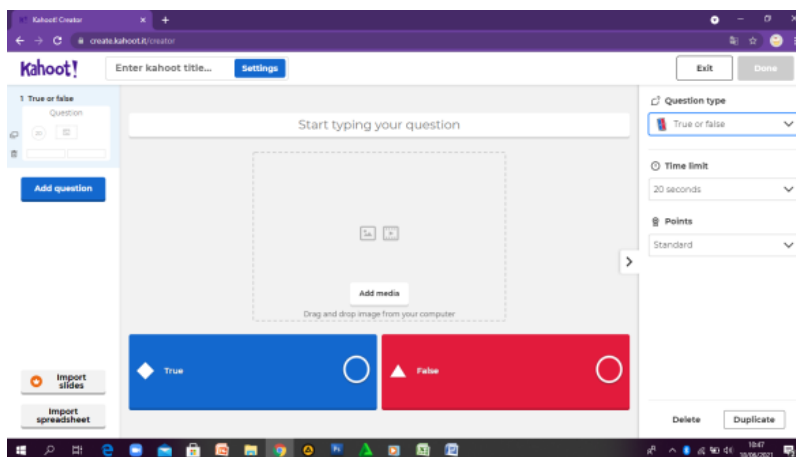
**Gambar 2.6 Halaman Membuat Kuis**

Halaman membuat kuis adalah tampilan halaman untuk membuat kuis dengan memilih jenis kuis yang ingin dibuat.



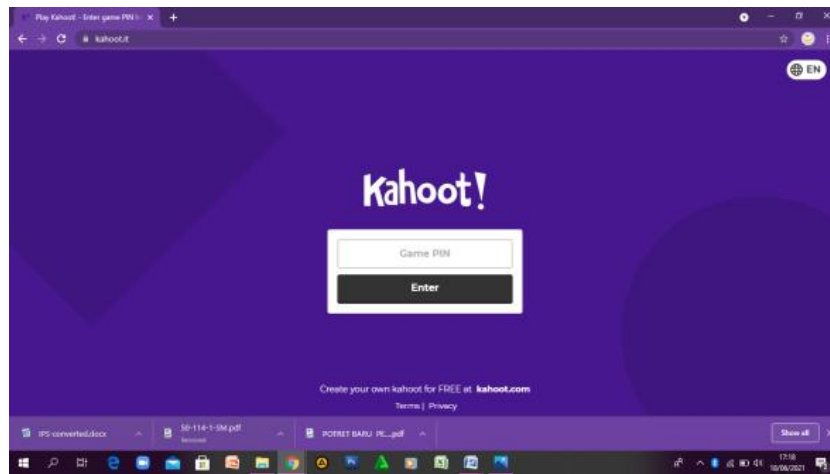
**Gambar 2.7** Halaman Membuat Kuis Tipe *Quiz* atau Pilihan Ganda

Halaman membuat kuis tipe *Quiz* adalah tampilan halaman untuk membuat kuis dengan tipe pilihan ganda.



**Gambar 2.8** Halaman Membuat Kuis Tipe *True Or False* (Benar atau Salah)

Halaman membuat kuis tipe *True or false* adalah tampilan halaman untuk membuat kuis dengan tipe benar salah.



**Gambar 2.9** Tampilan Halaman *Enter Game Pin* pada Komputer atau Laptop

Halaman *enter game pin* di komputer atau laptop adalah tampilan halaman untuk memasukkan pin kuis di komputer atau laptop.



**Gambar 2.10** Tampilan Halaman *Enter Game Pin* pada Handphone

Halaman *enter game pin* di *handphone* adalah tampilan halaman untuk

memasukkan pin kuis di *handphone*.

## 6. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut pendapat Yusnaldi (2019:6) menyatakan bahwa “IPS yang dimasukkan dalam studi atau penelitian ini adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik.”

Selain itu tujuan mata pelajaran IPS menurut Afandi (2013:103) ditetapkan sebagai berikut :

- a. Menegal 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;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan sebuah bidang studi yang mempelajari mengenai integrasi ilmu-ilmu sosial yang ada di masyarakat dari berbagai aspek keilmuan, baik ekonomi, geografi, antropologi dan lain sebagainya.

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi (2018) yang berjudul Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *KAHOOT* dan bagaimana respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian pengembangan instrumen tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon penilaian peserta didik dan analisis butir soal. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase akhir sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Validitas dari hasil uji coba diperoleh uji coba pertama 6 soal yang tidak valid dan pada uji coba kedua 12 soal yang tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada tahap pertama sebesar 0,943 dan pada tahap kedua sebesar 0,537. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan

bahwa alat evaluasi berbentuk *test online* yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah :

a. Persamaan

Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yaitu media evaluasi yang digunakan adalah aplikasi *Kahoot*.

b. Perbedaan

Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan yaitu pada mata pelajaran yang digunakan adalah Matematika di SMA kelas X sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS di SMP kelas VIII.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani (2021). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran Matematika kelas X Akutansi SMK Muhammadiyah Sungai Bahar, (2) mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran Matematika kelas X Akutansi di SMK Muhammadiyah Sungai Bahar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model Borg and Gall. Data yang diolah nantinya berbentuk deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif

diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator materi, validator media, guru pelajaran Matematika kelas X Akutansi, dan peserta didik kelas X Akutansi di SMK Muhammadiyah Sungai Bahar sejumlah 26 peserta didik. Sedangkan data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut : (1) pengembangan alat evaluasi melalui delapan tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi. (2) berdasarkan uji kevalidan materi dan media didapatkan hasil tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 81% dengan kategori valid, ahli media 85% dengan kategori sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan yang didapatkan dari guru pelajaran Matematika kelas X Akutansi yaitu 89% dengan kategori sangat praktis dan angket peserta didik mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 72,31% dengan kategori praktis.

a. Persamaan

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yaitu media evaluasi yang digunakan adalah aplikasi *Kahoot*.

b. Perbedaan

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan yaitu pada mata pelajaran yang



digunakan adalah Matematika di SMK kelas X jurusan Akuntansi sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS di SMP kelas VIII.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang mempunyai tingkat kelayakan baik. Berdasarkan penilaian dari validator diketahui hasil sebagai berikut: ahli media memberikan total nilai 85,3%, dan ahli desain memberikan total nilai 82%. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah :

- a. Persamaan

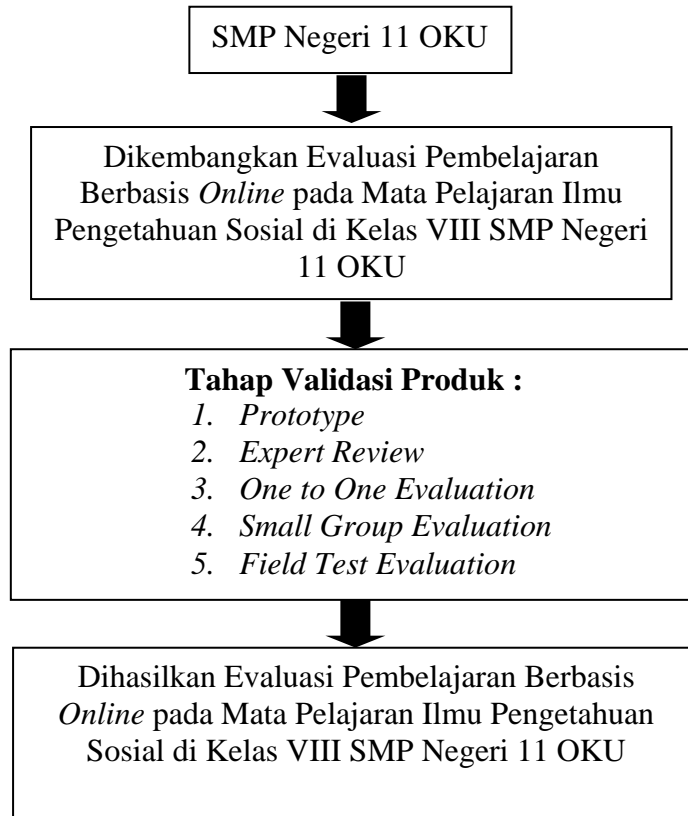
Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenis media evaluasi yang digunakan sama-sama berbasis *online*.

- b. Perbedaan

Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi melakukan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Biologi. Sedangkan peneliti melakukan pengembangan media evaluasi berbasis online menggunakan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran IPS.

### C. Kerangka Konseptual

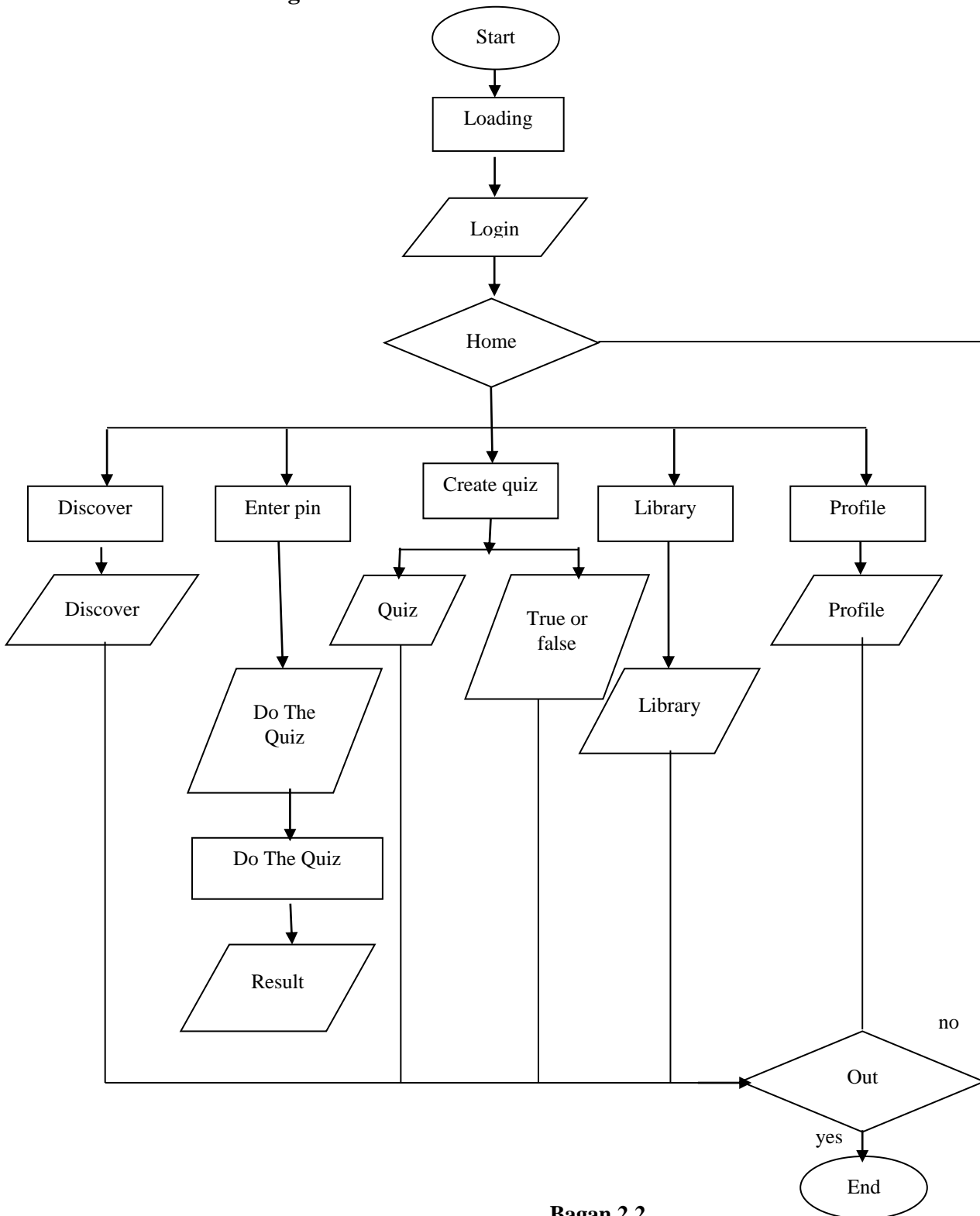
Berdasarkan pada kajian teori diatas, adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah :



**Bagan 2.1**

**Kerangka konseptual Pengembangan Evaluasi Berbasis *Online* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMP Negeri 11 OKU**

**D. Rancangan Flowchart**



**Bagan 2.2**  
**Flowchart Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Online* pada**  
**Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP**  
**Negeri 11 OKU**