

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Evaluasi Pembelajaran

#### 1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, dalam bahasa Arab *al-Taqdir*, dan dalam bahasa Indonesia penilaian. Akar katanya dari Bahasa Inggris adalah *value*, dari bahasa Arab adalah *al-Qimah* dan dari bahasa Indonesia adalah nilai. Menurut istilah, evaluasi berarti kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu objek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur tertentu guna memperoleh kesimpulan.<sup>1</sup>

Beberapa pengertian tentang evaluasi dikemukakan oleh beberapa ahli seperti: Lessinger mendefinisikan evaluasi adalah proses penilaian dengan jalan membandingkan antara tujuan yang diharapkan dengan kemajuan/prestasi nyata yang dicapai.<sup>2</sup> Wysong mengemukakan bahwa evaluasi adalah proses untuk menggambarkan, memperoleh atau menghasilkan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan.<sup>3</sup> Edwind Wandt dan Gerald W. Brown mengemukakan bahwa *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.<sup>4</sup>

Stufflebeam dan Shinkfield menyatakan bahwa *evaluation is systematic investigation of some object's value*. Evaluasi adalah suatu investigasi, penelitian, penyelidikan atau pemeriksaan yang sistematis terhadap nilai suatu objek. Secara operasional Stufflebeam dan Shinkfield memaparkan bahwa evaluasi adalah proses merencanakan, memperoleh, melaporkan, dan menggunakan informasi deskriptif dan mempertimbangkan beberapa manfaat objek, nilai signifikansi dan kejujuran dalam rangka memandu pengambilan keputusan, akuntabilitas,

---

<sup>1</sup> Widiyanto, Joko, "Evaluasi Model Pembelajaran", (Madiun: UNIPMA PRESS, 2014). 9.

<sup>2</sup> Lessinger dalam Elis Ratnawulan and A Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2014). 2.

<sup>3</sup> Wysong dalam Ratnawulan and Rusdiana.

<sup>4</sup> Edwind Wandt dan Gerald W. Brown dalam Ratnawulan and Rusdiana.

dukungan, menyebarkan praktik-praktik yang efektif serta meningkatkan pemahaman tentang fenomena-fenomena yang terlibat.<sup>5</sup>

National Study Commite on Evaluatin menyatakan bahwa *evaluation is the process of ascertaining the decision of concern, selecting appropriate informatin, and collecting and analyzing information in order to report summary data useful to decision makers in selecting among alternatives*. Evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan pemilihan, pengumpulan, analisis, dan penyajian informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya.<sup>6</sup> Berdasarkan yang telah dijabarkan tersebut maka disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengikuti perkembangan pembelajaran yang diajarkan melalui serangkaian proses.

Pada proses pembelajaran, guru hendaknya menjadi seorang evaluator yang baik. Tujuannya agar mengetahui apakah pembelajaran yang disampaikan sudah tercapai atau belum. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh guru dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi pembelajaran.

Groundlund dan Linn mendefinsikan evaluasi pembelajaran adalah suatu proses pengumpulan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi dalam bidang pembelajaran. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk menghimpun informasi yang dijadikan dasar untuk mengetahui taraf kemajuan, perkembangan dan pencapaian belajar siswa, serta keefektifan pengajaran guru.<sup>7</sup>

Evaluasi pembelajaran mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian. Evaluasi pembelajaran apabila ditinjau dari tujuannya dibedakan atas evaluasi diagnostik, selektif, penempatan, formatif dan sumatif. Berdasarkan dari sarannya dibedakan atas evaluasi konteks, input, proses, hasil dan outcom.

---

<sup>5</sup> Stufflebeam dan Shinkfield dalam Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021).

<sup>6</sup> Riinawati, "Pengantar Evaluasi Pendidikan" (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021). 14-15.

<sup>7</sup> Groundlund dan Linn dalam Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*.

Berdasarkan lingkup kegiatannya dibedakan atas evaluasi program pembelajaran, evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Proses evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengolahan hasil dan pelaporan.<sup>8</sup>

Evaluasi dalam pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk mengukur dan menilai beberapa kemampuan siswa dalam pembelajaran seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan guna membuat keputusan tentang status kemampuan siswa tersebut.<sup>9</sup> Evaluasi juga dapat diartikan sebagai kegiatan indentifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, serta digunakan untuk melihat efisiensi pelaksanaannya.<sup>10</sup>

Maka dapat bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui cara yang sistematis.

## 2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Penentuan tujuan sangat penting agar evaluasi dapat berjalan secara efektif dan efisien. Tolak ukur dari keberhasilan program dilihat dari tujuannya, sehingga hasil dari program tersebut akan dijadikan dasar bagi evaluasi. Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

### a. Tujuan Umum

Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah:

- 1) Untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri.
- 2) Untuk menghimpun bahan keterangan (data) yang dijadikan sebagai bukti mengenai taraf kemajuan anak didik dalam mengalami proses Pendidikan selama jangka waktu tertentu.<sup>11</sup>

### b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus evaluasi pembelajaran adalah:

---

<sup>8</sup> Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.

<sup>9</sup> Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*. 6.

<sup>10</sup> Riinawati, "Pengantar Evaluasi Pendidikan" (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021). 18.

<sup>11</sup> Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Citapustaka Media, 2014). 12.

- 1) *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar siswa sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diterapkan. Maka guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan Teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar siswa.
- 2) *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) *Finding-out*, yaitu mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan, kesalahan atau kelemahan siswa dalam proses pembelajaran agar guru dapat mencari solusi yang tepat.
- 4) *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.<sup>12</sup>

### 3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Fungsi evaluasi adalah sebagai berikut:

#### a. Evaluasi itu berfungsi selektif

Adanya evaluasi, guru bisa mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswa. Hal ini dilakukan untuk memperkirakan siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu, memilih siswa yang dapat naik ke kelas atau tingkat berikutnya, memilih siswa yang seharusnya mendapatkan beasiswa, memilih siswa yang sudah berhak meninggalkan sekolah dan sebagainya.

#### b. Evaluasi berfungsi diagnostic

Hasil evaluasi dapat mengetahui berbagai kelemahan siswa dan apa penyebab dari munculnya kelemahan tersebut. Dilakukannya evaluasi, guru berarti telah melakukan diagnosis terhadap kelebihan dan kelemahan siswa agar bisa

---

<sup>12</sup> Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, "Evaluasi Pembelajaran", (Medan: Citapustaka Media, 2014). 12.

melakukan langkah perbaikan dan berusaha untuk mengatasi berbagai kelemahan tersebut.<sup>13</sup>

- c. Evaluasi berfungsi sebagai penempatan  
 Hasil evaluasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan individu dalam belajarnya. Agar lebih efektif dan efisien, pada proses pembelajaran perlu dilakukan pengajaran berkelompok secara selektif. Untuk bisa menentukan kelompok maka siswa dikelompokkan berdasarkan nilai dari evaluasi pembelajaran.
- d. Evaluasi berfungsi sebagai pengukur keberhasilan  
 Evaluasi dilakukan agar bisa mengetahui apakah program pembelajaran itu memang tepat dan berhasil diterapkan dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Jika demikian, evaluasi sangat penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

#### 4. Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi yang baik memiliki prinsip utama, yaitu:

- a. Prinsip Kontinuitas  
 Pada prinsip kontinuitas evaluasi tidak boleh dilakukan secara isendental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu, evaluasi pun harus dilakukan secara kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil – hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan siswa. Perkembangan belajar siswa tidak dapat dilihat dari dimensi produk saja, tetapi juga dimensi proses bahkan dari dimensi input.<sup>15</sup>
- b. Prinsip Komprehensif  
 Pada prinsip komprehensif evaluasi yang dilakukan guru harus menyeluruh terhadap suatu aspek dari objek tertentu.
- c. Prinsip Adil dan Objektif  
 Pada prinsip adil dan objektif evaluasi yang dilakukan harus bersifat objektif sesuai dengan kemampuan siswa dan

---

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto and Safrudin Cepi Abdul Jabar, “Evaluasi Program Pendidikan” (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).

<sup>14</sup> Arikunto and Cepi Abdul Jabar. 9-11.

<sup>15</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, PT Remaja Rosdakarya* (Bandung, 2009).

guru berlaku adil tanpa kasih. Evaluasi harus berdasar data dan fakta sebenarnya bukan rekayasa atau manipulasi.

d. Prinsip Kooperatif

Pada prinsip kooperatif evaluasi yang dilakukan oleh guru hendaknya melibatkan berbagai pihak yang beerepentingan seperti orang tua siswa, guru, kepala sekolah dan siswa itu sendiri. Hal tersebut bertujuan agar semua pihak yang terlibat bisa merasa puas terhadap evaluasi yang dilakukan dan merasa dihargai.<sup>16</sup>

e. Prinsip Praktis

Pada prinsip praktis alat evaluasi yang digunakan atau diciptakan oleh guru agar mudah digunakan oleh guru itu sendiri maupun orang lain. Harus juga diperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.<sup>17</sup>

## B. Alat Evaluasi

Alat evaluasi adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. Alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Teknik evaluator dalam menggunakan hal tersebut dikenal dengan Teknik evaluasi yang dibagi menjadi dua, yaitu teknik nontes dan teknik tes.<sup>18</sup>

### 1. Teknik Non Tes

#### a. Skala Bertingkat

Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap sesuatu hasil pertimbangan. Oppenheim mengatakan bahwa *rating gives a numerical value to some kind of judgement*.<sup>19</sup> Maka dari itu, suatu skala selalu disajikan dalam bentuk angka. Biasanya angka-angka yang digunakan diterapkan pada skala dengan jarak yang sama. Meletakkannya secara bertingkat dari yang rendah ke yang tinggi. Dengan demikian skala ini dinamakan skala bertingkat.

---

<sup>16</sup> Arifin.

<sup>17</sup> Arifin.

<sup>18</sup> Arikunto, Suharsimi, “Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). 39-42.

<sup>19</sup> Oppenheim dalam Arikunto, Suharsimi, “Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). 39-42.

**b. Kuesioner (*Questionair*) atau angket**

Kuesioner (*questionair*) juga dikenal sebagai angket. Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan kuesioner orang dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapat dan lain-lain.

**c. Daftar Cocok**

Daftar kecocokan adalah serangkaian pernyataan di mana responden yang akan dinilai hanya perlu memberi check list (√) pada tempat yang disediakan.<sup>20</sup>

**d. Observasi**

Observasi merupakan salah satu alat evaluasi jenis nontes yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi tidak hanya digunakan dalam kegiatan evaluasi, tetapi juga dalam bidang penelitian, terutama penelitian kualitatif (*qualitative research*). Tujuan utama observasi adalah (1) untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun dalam situasi buatan, (2) untuk mengukur perilaku kelas, interaksi antara siswa dengan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama kecakapan sosial (*social skills*).<sup>21</sup>

**e. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan siswa. Pengertian wawancara langsung adalah wawancara yang dilakukan secara langsung antara pewawancara (*interviewer*) atau guru dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*) atau siswa tanpa melalui perantara. Sedangkan wawancara tidak langsung artinya pewawancara atau guru menanyakan

---

<sup>20</sup> Arikunto, Suharsimi, "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). 39-42.

<sup>21</sup> Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, "Evaluasi Hasil Belajar", (Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2017). 91-95.

sesuatu kepada siswa melalui perantara orang lain atau media. Jadi, tidak menemui langsung kepada sumbernya.<sup>22</sup>

## 2. Teknik Tes

Tes merupakan suatu alat pengumpulan informasi, tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Tes tertulis atau biasa disebut paper test adalah tes yang membutuhkan jawaban dari siswa dalam struktur yang tersusun. Ada dua jenis tes tertulis ada dua bentuk, yaitu bentuk uraian dan bentuk objektif.<sup>23</sup>

### a. Tes Uraian

Tes uraian digunakan seorang evaluator ketika pada proses pembelajaran sukar dilihat secara objektif. Disebut tes uraian karena siswa di tuntun untuk menjawab pertanyaan dengan pendapat mereka sendiri sesuai apa yang telah diajarkan pada proses belajar mengajar. Bentuk lain dari tes uraian ialah tes subyektif, karena ketika menjawab hanya dipengaruhi oleh subyektifitas siswa. Tes uraian dibagi menjadi dua bagian, yaitu tes uraian terbatas dan uraian bebas.

#### 1) Uraian Terbatas

Ketika menanggapi subjek dari jenis penggambaran terbatas ini, siswa harus mengungkapkan keadaan tertentu sebagai batasan. Meskipun kalimat menanggapi siswa berbeda, bagaimanapun juga harus ada fokus signifikan yang terkandung dalam sistematika jawaban sesuai dengan batasan yang tidak sepenuhnya ditetapkan dan diinginkan dalam penyelidikan.

#### 2) Uraian Bebas

Siswa diperbolehkan untuk menjawab pertanyaan dengan cara khusus mereka sendiri dan dengan sengaja. Siswa diperbolehkan untuk memberikan pendapat sesuai dengan kapasitas mereka. Oleh karena itu, setiap siswa memiliki cara alternatif dan metodis. Namun, instruktur tetap harus memiliki referensi dan tolok ukur dalam menyesuaikan respons siswa nanti.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, "Evaluasi Hasil Belajar", (Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2017). 91-95.

<sup>23</sup> Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*.

<sup>24</sup> Arifin.

## b. Tes Bentuk Objektif

Tes objektif adalah ukuran yang didasarkan pada penilaian kemampuan siswa dengan pertanyaan berbobot tetap, dengan pertanyaan yang menggambarkan jawaban benar atau salah. Subjektivitas guru tidak ikut dalam penilaian dan tidak mempengaruhi penilaian tes objektif. Tes objektif merupakan salah satu bentuk tes yang biasa dilakukan di sekolah. Ini adalah alat penilaian yang disiapkan guru secara individu atau kelompok berdasarkan kompetensi utama dan indikator materi pelajaran dan tujuan, dimulai dengan bagan tes. Tes ini biasanya mengukur keterampilan berpikir non-sederhana siswa seperti memori, memori, pemahaman, dan aplikasi.

Tes objektif dibagi menjadi beberapa jenis pembagian jenis tes objektif ini, beberapa jenisnya adalah sebagai berikut:

### 1) Tes Obyektif Benar Salah (*True False*)

Tes objektif benar-salah adalah bentuk tes objektif dimana pertanyaan yang diajukan dalam tes hasil belajar adalah untuk mengkonfirmasi kalimat mana yang benar dan pernyataan mana yang salah.

### 2) Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda (*Multiple Choice*)

Tes ini biasa dikenal dengan tes pilihan ganda, merupakan bentuk tes objektif yang terdiri dari pertanyaan yang pada tiap butir pertanyaannya menyediakan pilihan jawaban dan salah satu opsinya adalah jawaban yang benar, sedangkan pada opsi lainnya berguna sebagai pengecoh.

### 3) Tes Objektif Bentuk Menjodohkan (*Matching*)

Pengujian ini biasa disebut dengan pengujian kesesuaian, mencocokkan dan mencari pasangan yang tepat.

### 4) Tes Objektif Bentuk *Fill In*

Tes *fill in* biasanya berbentuk cerita atau esai. Beberapa kata kunci dalam cerita atau esai dikosongkan (tidak dicantumkan) dan tugas siswa adalah menyelesaikan kuis isian.

### 5) Tes Objektif Bentuk *Completion*

Tes ini, yang biasa dikenal dengan tes melengkapi atau menyempurnakan. *Completion* tes adalah jenis tes

objektif yang terdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan.<sup>25</sup>

### C. Minat Belajar

Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajari (*Learning*) dan mencari sesuatu. Secara terminologi, minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal. Minat merupakan tenaga penggerak yang dipercaya ampuh dalam proses belajar. Minat merupakan salah satu alat yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam waktu tertentu. Minat belajar secara terminologi terdiri dari dua istilah yang masing - masing memiliki pengertian sendiri-sendiri yaitu istilah minat dan istilah belajar. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan. Sedangkan menurut istilah minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan.<sup>26</sup> Pada kegiatan belajar, minat dapat disebut sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.<sup>27</sup>

Oleh sebab itu, sudah semestinya pengajaran memberi peluang yang lebih besar bagi perkembangan minat seorang siswa. Minat erat sekali hubungannya dengan perasaan suka dan tidak suka, tertarik atau tidak tertarik. Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan belajar, siswa di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua siswa mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi.<sup>28</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan bahwa minat belajar

---

<sup>25</sup> Zainal Arifin, "Evaluasi Pembelajaran", Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). 129-153.

<sup>26</sup> Ika Wanda Ratnasari, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 289-93, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>.

<sup>27</sup> Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

<sup>28</sup> Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 68-75, <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.

adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar adalah 1) pelajaran akan menarik siswa jika terlihat adanya hubungan antara pelajaran dan kehidupan nyata, 2) bantuan yang diberikan guru terhadap anak didiknya dalam mencapai tujuan tertentu, 3) adanya kesempatan yang diberikan guru terhadap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, 4) sikap yang diperlihatkan guru dalam usaha meningkatkan minat siswa, sikap seorang guru yang tidak disukai oleh anak didik tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.

Indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.<sup>29</sup> berdasarkan beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.<sup>30</sup>

## D. Kahoot

### 1. Pengertian *Kahoot*

*Kahoot* adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia

---

<sup>29</sup> Darmadi dalam Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 4 (2021): 70–75.

<sup>30</sup> Friantini and Winata.

pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Mempertimbangkan kenyamanan pengguna, *Kahoot* didesain secara *user friendly*, baik untuk guru maupun siswa. *Kahoot* menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi siswa maupun bagi guru karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.<sup>31</sup>

*Kahoot* ini tersedia secara gratis, sebuah platform pembelajaran berbasis game real-time yang telah mendapat penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta penggunaan diseluruh dunia. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Penanggap teratas untuk setiap pertanyaan tertera dan pemenang keseluruhan akan ditampilkan di akhir sesi. Papan skor di akhir pertandingan akan menampilkan pemenangnya. Hal baik tentang *kahoot* adalah hasil data analisis deskriptif dapat diekspor dan diselamatkan oleh pengguna untuk masa depan referensi.<sup>32</sup>

Untuk membuat game *kahoot* dibutuhkan pengguna untuk masuk ke web *kahoot* (<http://getkahoot.com>). Setelah memiliki akun *kahoot*, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan *kahoot*. Menggunakan laptop atau smartphone siswa dapat mengakses permainan dengan menggunakan aplikasi *kahoot* atau dengan browsing website [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it). Siswa perlu memasukan kode yang muncul di layar dan mendaftarkan nama. Setelah game *kahoot* dimulai,

---

<sup>31</sup> A U Sagala, D D S Hutagaol, and K A Haloho, "Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," ... *Merdeka Belajar*, no. 2010 (2021), <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.

<sup>32</sup> Muhd Al-Aarifin Ismail and Jamilah Al-Muhammady Mohammad, "Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education," *Education in Medicine Journal* 9, no. 2 (2017): 19–26, <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>.

siswa akan mendapatkan poin berdasarkan jika menjawab benar yang diberikan untuk penjawab tercepat.<sup>33</sup>

Disimpulkan bahwa *kahoot* adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

## 2. Manfaat Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membuat presentasi dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video.<sup>34</sup> Manfaat belajar dalam bentuk permainan seperti *Kahoot* antara lain:

- a) Penyajian materi dapat dihomogenkan.
- b) Proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
- c) Proses pembelajaran siswa menjadi lebih interaktif, muncul unsur AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan dalam media.
- d) Ada kemungkinan untuk meningkatkan kualitas staf pengajar.
- e) Guru bisa melakukan proses belajar mengajar ke arah yang lebih efektif dan efisien.<sup>35</sup>

## 3. Langkah-langkah Mengakses Aplikasi *Kahoot*

Untuk dapat mengakses *Kahoot* terdapat 2 cara, untuk admin dan untuk peserta. Admin adalah orang yang bertugas membuat kuis atau game tersebut. Untuk admin dapat mengakses *kahoot* di <https://kahoot.com/> dan harus membuat akun terlebih dahulu. Kemudian bagi peserta dapat mengakses di <https://kahoot.it/> dan memasukan pin yang diberikan oleh admin. Berikut langkah – langkah mengakses *kahoot* :

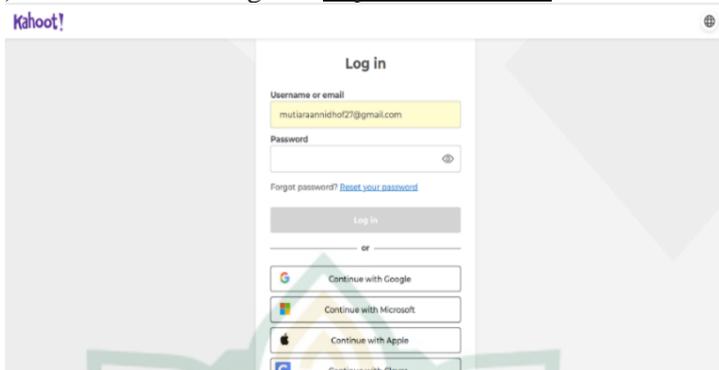
---

<sup>33</sup> Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M, “*Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education,*” *Education in Medicine Journal* 9, no. 2 (2017): 19–26, <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>.

<sup>34</sup> Gina Marianda, Asahar Johar, and Eko Risdianto, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Konsep Gaya Pada Mata Pelajaran Fisika Smp Kelas VIII,” *Jurnal Rekursif* 2, no. 2 (2014): 112–20.

<sup>35</sup> Achmad Busiri, “Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Pembelajaran Keterampilan,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2 (2020): 225–40.

a) Admin silahkan login di <https://kahoot.com/>.



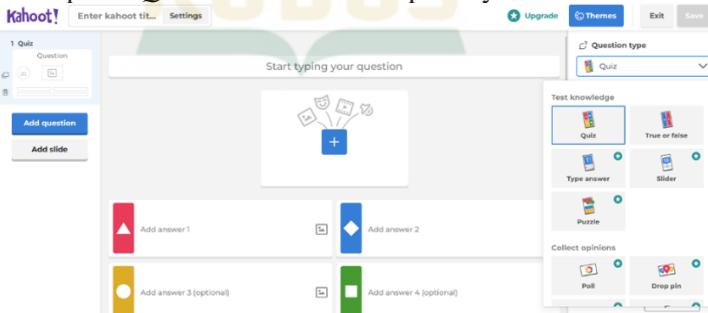
**Gambar 2. 1 Langkah Mengakses Kahoot**

b) Setelah login klik “Create” untuk memulai membuat pertanyaan.



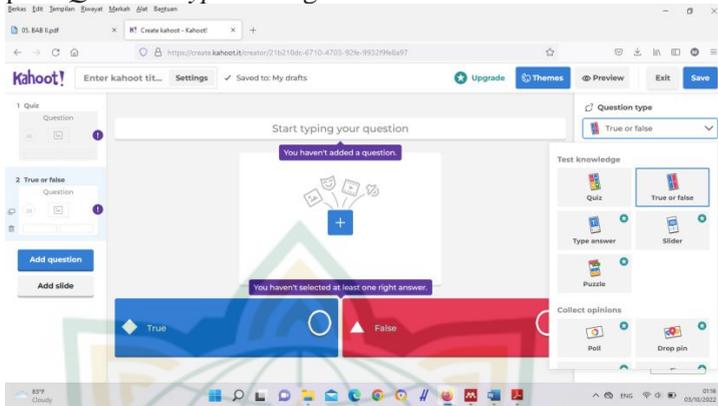
**Gambar 2. 2 Langkah Mengakses Kahoot**

c) Lalu pilih “Quiz” untuk membuat pertanyaan.



**Gambar 2. 3 Langkah Mengakses Kahoot**

- d) Kemudian jika ingin membuat pertanyaan “*True or False*” pilih *Question type* di bagian kanan.



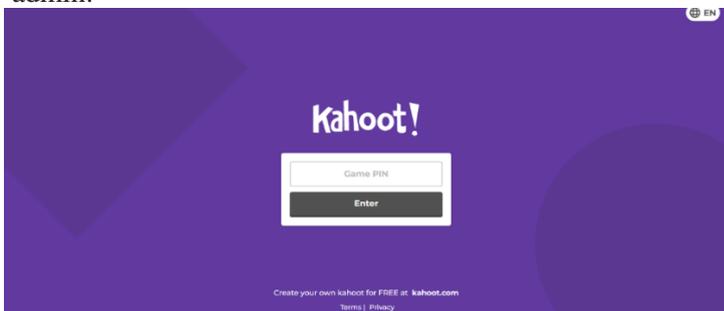
**Gambar 2. 4 Langkah Mengakses Kahoot**

- e) Setelah membuat pertanyaan. Silahkan adakan kuis dan akan muncul pin untuk join peserta di layar admin.



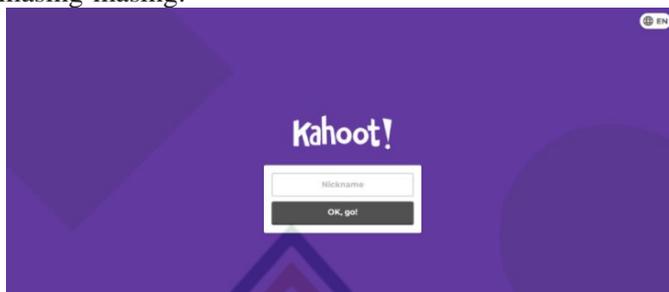
**Gambar 2. 5 Langkah Mengakses Kahoot**

- f) Kemudian untuk peserta, silahkan mengakses melalui <https://kahoot.it/> dan masukan pin yang diberikan oleh admin.



**Gambar 2. 6 Langkah Mengakses Kahoot**

- g) Lalu selanjutnya masukkan nick name sesuai nama peserta masing-masing.



**Gambar 2. 7 Langkah Mengakses Kahoot**

- h) Lalu peserta bisa memulai menjawab pertanyaan.



**Gambar 2. 8 Langkah Mengakses Kahoot**

## E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Amrullah pada tahun 2020 yang berjudul “Keefektifan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”. Penelitian ini menggunakan *Pre experimental* design dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi lebih efektif. Hasil analisis pemahaman konsep siswa setelah dilakukan *prestes* dan *posttest*, nilai *posttest* siswa menunjukkan angka rata-rata 82,50 sedangkan *pretest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 59,26. Hal tersebut diperkuat dengan *Uji Paired Sample Test* sebagai uji t, pada uji t

- menunjukkan sig.(2-tailed) menunjukkan  $<0,05$ , maka dapat disimpulkan penolakan terhadap  $H_0$ .<sup>36</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zainal Bidin Fikri dkk pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri 1 Palembang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif dengan hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah media pembelajaran *Kahoot!* Diterapkan.<sup>37</sup>
  3. Penelitian yang dilakukan oleh Melaluan Sabono tahun 2019 berjudul “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Pembelajaran *Kahoot!* Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Di SMA Negeri 42 Jakarta T.A. 2019/2020”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan hasil analisa data diperoleh kesimpulan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *kahoot!* pada materi senyawa hidrokarbon di SMAN 42 Jakarta, yang ditunjukkan dari nilai  $T_{hitung} = 10,167 > T_{tabel} (1,671)$  sehingga dikatakan  $H_a$  diterima.<sup>38</sup>
  4. Penelitian Dhona Elsa dkk tahun 2022 berjudul “Pengaruh *Kahoot!* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan bentuk menggunakan *True-Eksperimental Design (Posttest-Only Control Group Design)*. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran *kahoot* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji

---

<sup>36</sup> Dimas Amrullah, “Keefektifan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sman 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah,” *Unnes* (Unnes, 2020).

<sup>37</sup> Zainal Abidin Fikri, Yuliana Eka Putri, and Helen Sabera Adib, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS X SMK NEGERI 1 PALEMBANG,” *Rampai Sumsel : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2021): 50–58.

<sup>38</sup> Melaluan Sabono, “PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! PADA MATERI SENYAWA HIDROKARBON DI SMA NEGERI 42 JAKARTA T.A. 2019/2020” (Universitas Kristen Indonesia, 2019).

t-test didapatkan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>39</sup>

5. Penelitian Kholil Mujib dan Muna Ernawati tahun 2022 berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi dengan Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen kuasi. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar siswa antara siswa siswa yang menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* berbeda dengan minat belajar IPA siswa yang menggunakan media pembelajaran *whatsapp group*.<sup>40</sup>

## F. Kerangka Berpikir

Evaluasi merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Guru mengetahui minat belajar siswa dengan melakukan sebuah evaluasi. Upaya guru dalam meningkatkan minat, kualitas dan inovasi dalam pembelajaran di kelas, guru dapat menerapkan sebuah evaluasi pembelajaran berbasis digital. Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mewujudkan suatu proses evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Akan tetapi, evaluasi pembelajaran berbasis digital belum diminati guru di MA Darul Ulum Jepara sehingga penerapannya masih minim. Pada evaluasi pembelajaran saat ini kegiatan kurang membuka pola pikir siswa, soal cenderung mengungkap ingatan dan daya pikir siswa, kurang efektif dan efisien, siswa kurang antusias, siswa cenderung takut dan bosan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Siswa menginginkan suasana evaluasi yang tidak menakutkan, membosankan dan lebih nyaman.

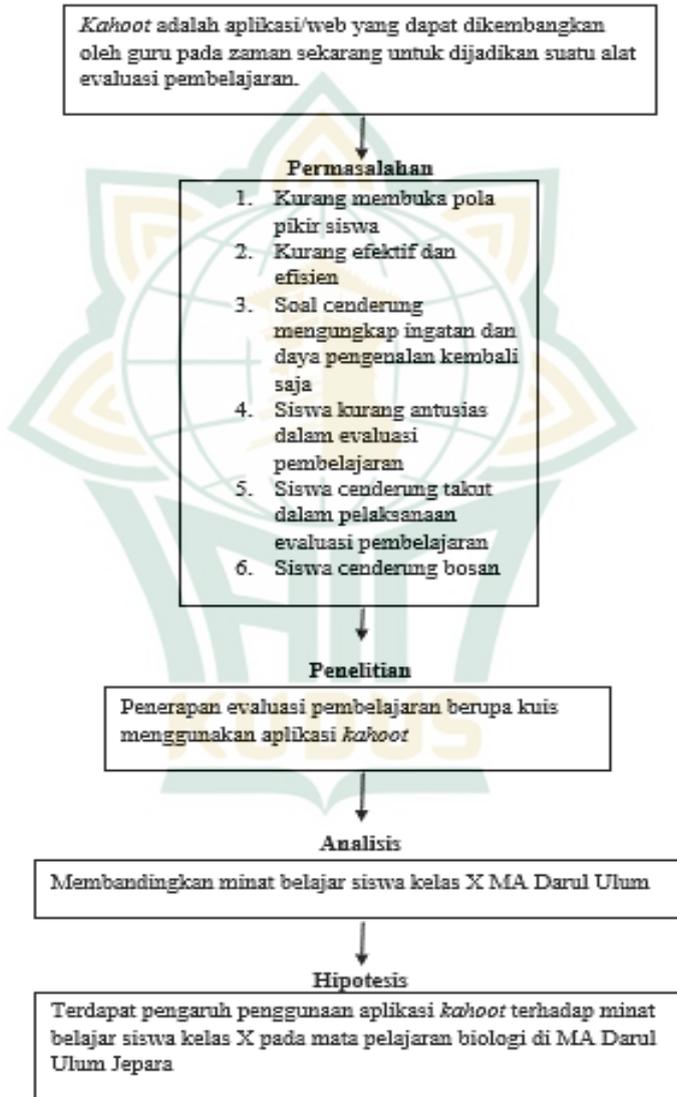
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilaksanakannya sebuah penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif *kahoot*. Aplikasi *kahoot* adalah aplikasi

---

<sup>39</sup> Dhona Elsa, Aminuyati Aminuyati, and Astrini Eka Putri, “Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 10, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>.

<sup>40</sup> Kholil Mujib and Muna Erawati, “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terintegrasi Dengan Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 35, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4348>.

berbasis online yang disajikan dalam bentuk permainan atau *game* yang dilakukan dengan gadget masing-masing siswa dan ditampilkan melalui proyektor atau monitor komputer yang diharapkan dapat menciptakan suasana kompetitif, aktif dan mampu menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Adapun kerangka berpikir digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang bersifat sementara atau kesimpulan sementara yang kebenarannya masih harus dibuktikan terlebih dahulu.<sup>41</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi tidak ada pengaruh pada minat belajar biologi di MA Darul Ulum Jepara.

Ha: Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi ada pengaruh pada minat belajar biologi di MA Darul Ulum Jepara.



---

<sup>41</sup> Ade Heryana, "Hipotesis Penelitian," *Eureka Pendidikan*, no. June (2014): 1, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11440.17927>.