

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

##### **1. Respon Siswa**

Respon adalah hasil dari perilaku stimulus yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan, tanpa memandang apakah stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati (Wijayanti, 2015:182). Nugraha (2013) menjelaskan bahwa respon positif siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat berupa respon positif dan respon negatif.

Menurut Amir dalam Rafikayuni (2017:339), respon terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Respon kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Secara verbal, pemikiran seseorang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan (*beliefs*) atau sesuatu baik yang cenderung negatif maupun positif. Respon afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek sikapnya. Respon konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan. Sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada proses pembelajaran jika siswa sudah tertarik sehingga siswa akan lebih berperan aktif dan memberikan respon yang positif

## 2. Quizizz

### a. Pengertian Quizizz

*Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* (dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai) yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, kuis, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan gawai atau *gadget* dan dapat diakses melalui *website* [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). *Quizizz* telah ada sejak tahun 2015 dan merupakan sebuah permainan kuis *multiplayer* yang dapat digunakan siswa di dalam maupun luar kelas. Aplikasi *Quizizz* memungkinkan pendidik untuk membuat suatu penilaian yang dikemas secara menarik bagi siswa. Dalam aplikasi ini juga menampilkan hasil dari setiap soal yang sudah dikerjakan oleh siswa melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar sekain itu melalui aplikasi ini pendidik dimudahkan karena ulasan jawaban dari siswa dapat diketahui dengan format *excel*. (Kusuma, 2020)

### b. Langkah-langkah Membuat Kuis menggunakan Quizizz

*Quizizz* memberikan data tentang kinerja siswa. Pendidik dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat. Dengan *Quizizz* siswa dapat mengerjakan tugas yang ditelah

dibuat oleh pendidik kapan saja dan dari mana saja. Menurut Bahar (2017) berikut cara membuat kuis menggunakan *Quizizz*:

1. Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) lalu *Sign up*.
2. Untuk memudahkan, bisa menggunakan akun *Google* masing-masing.
3. Pilihlah peran yang diinginkan, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya.
4. Kemudian, lengkapi data diri.
5. Selanjtnya, masukkan info kuis yang diinginkan.
6. Lengkapi modul-modul seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang benar.
7. “*Question Preview*” akan menampilkan soal yang dibuat. Tambahkan pertanyaan baru dan klik “*Finished*” bila sudah selesai.
8. Tahap akhir, pilih *Grade* atau tingkatan, *subject* atau mata pelajaran. Kemudian klik “*Finish and Create Quiz*”.
9. Tampilkan kuis yang telah dibuat secara langsung atau untuk PR.
10. *Setting* kuis, lalu klik “*Procced*.”
11. Tahap terakhir yaitu mintalah siswa untuk membuka alamat <https://Quizizz.com/join> dan bagikan 6 digit kode ke siswa. Selain itu, kuis juga bisa dibagikan melalui *Google Classroom*.

### c. Langkah-langkah Mengakses Kuis Menggunakan Quizizz

Menggunakan aplikasi *Quizizz* memerlukan akses internet agar dapat masuk dan langsung terkoneksi. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengakses *Quizizz* menurut Kusuma (2020):

1. Masuk ke alamat <https://Quizizz.com/join>
2. Lalu masukan 6 digit kode yang diberikan oleh guru, setelah itu klik “Join”.
3. Tulis nama, lalu klik “start”. Kuis dimulai maka langsung dapat dikerjakan.
4. Masing-masing soal dikerjakan dalam durasi yang telah ditentukan oleh guru.

Keterangan:

1. Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar atau *correct*.
3. Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
4. Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah.

### **3. Evaluasi Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi berarti suatu proses untuk mendapatkan informasi secara menyeluruh dan berkesinambungan tentang suatu proses serta hasil sebuah kegiatan. Sedangkan pengertian evaluasi pembelajaran yaitu proses untuk memperoleh informasi yang menyeluruh dan berkesinambungan tentang suatu proses dan hasil belajar siswa, sehingga bisa dijadikan sebagai dasar dalam penentuan perlakuan lanjut. (Setyo, 2016)

Menurut Burhannudin (2014) pengertian evaluasi belajar dan pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan belajar dan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan dengan ukuran keberhasilan yang telah ditentukan secara kuantitatif.

#### **b. Fungsi Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran menurut Setyo (2016) memiliki fungsi yang strategis untuk kepentingan siswa, guru, maupun lembaga pendidikan.

1. Fungsi bagi siswa adalah untuk mengetahui tingkat kemajuan belajarnya siswa, untuk memberi dorongan belajar atau motivasi

belajar kepada siswa, dan untuk memberikan pengalaman dalam belajar.

2. Fungsi bagi guru adalah untuk menyeleksi siswa dan meramalkan keberhasilannya, untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi penyebab kesulitan belajar siswa dan memberi bimbingan, untuk memberi pedoman siswa dalam belajar, untuk mengetahui ketepatan metode mengajar, untuk mendudukan siswa sesuai dengan tingkat kepandaiannya di dalam kelas.
3. Fungsi bagi lembaga adalah untuk mempertahankan standar mutu pendidikan, untuk menilai ketepatan kurikulum, dan untuk menilai kemajuan sekolah.

#### c. Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Menurut Amrullah, dalam Arifin (2016:32) prinsip-prinsip evaluasi meliputi:

##### 1. Prinsip Kontinuitas

Dalam 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 dimensi input.

## 2. Prinsip Komprehensif

Dalam prinsip komprehensif evaluasi yang dilakukan guru harus menyeluruh terhadap suatu aspek dari objek tertentu.

## 3. Prinsip Adil dan Objektif

Dalam prinsip adil dan objektif evaluasi yang dilakukan harus bersifat objektif sesuai dengan kemampuan siswa dan guru berlaku adil tanpa kasih. Evaluasi harus berdasar data dan fakta sebenarnya bukan rekayasa atau manipulasi.

## 4. Prinsip Kooperatif

Dalam prinsip kooperatif evaluasi yang dilakukan oleh guru hendaknya melibatkan banyak pihak yang berkepentingan seperti orang tua siswa, sesama guru, kepala sekolah dan siswa itu sendiri. Hal ini bertujuan agar semua pihak yang terlibat bisa merasa puas terhadap evaluasi yang dilakukan dan merasa dihargai.

## 5. Prinsip Praktis

Dalam 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.

#### d. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Selain dilakukan untuk tujuan tertentu, evaluasi juga memiliki manfaat tersendiri untuk Anda atau pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah acara atau kegiatan. Berikut adalah manfaat dari evaluasi menurut Amrullah (2020).

1. Sebagai alat guna mengetahui apakah siswa telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang telah diberikan oleh seorang guru.
2. Mengetahui aspek-aspek kelemahan siswa dalam melakukan kegiatan belajar.
3. Mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan belajar.
4. Sarana umpan balik bagi seorang guru, yang bersumber dari siswa.
5. Alat untuk mengetahui perkembangan belajar siswa.
6. Materi utama laporan hasil belajar kepada orang tua siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat evaluasi yaitu untuk mengukur sejauh mana siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dan mengukur sejauh mana keberhasilan belajar peresta didik serta apa saja yang perlu diperbaiki oleh pendidik.



#### 4. Simulasi Digital

Simulasi adalah suatu cara untuk menduplikasi atau menggambarkan ciri, tampilan, dan karakteristik dari suatu sistem nyata. Ide awal dari simulasi adalah untuk meniru situasi dunia nyata secara matematis, kemudian mempelajari sifat dan karakter operasionalnya, dan akhirnya membuat kesimpulan dan membuat keputusan berdasar hasil dari simulasi. Dengan cara ini, sistem di dunia nyata tidak di sentuh atau di rubah sampai keuntungan dan kerugian dari apa yang menjadi kebijakan utama suatu keputusan di uji cobakan dalam sistem model. Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Simulasi adalah penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistik atau pemeran.

Udin Syaefudin Sa'ud (2005: 129) simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata. Simulasi Digital dalam pembelajaran berarti kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informatika melalui pengembangan bahan ajar berbasis web. Untuk mewujudkan materi bahan ajar berbasis web ini

diperlukan sejumlah pemahaman materi mengenai bagaimanakah komunikasi daring (online), proses pembelajaran berbasis web (kelas maya), bagaimana cara presentasi yang lebih menarik (presentasi video) dan lain sebagainya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Dari hasil kajian penelitian yang relevan terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya antara lain:

1. Penelitian sebelumnya beberapa menggunakan metode campuran yaitu metode kualitatif dan kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner dan soal-soal menggunakan *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran.
2. Penelitian sebelumnya fokus pada aplikasi atau media yang digunakan. Sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan fokus penelitian kepada respon siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

Tabel 2.1  
Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

Judul, Peneliti, Media Publikasi dan Tahun	Hasil	Perbandingan
<p>a. Judul : Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri</p> <p>b. Peneliti: Clara Ayu Setya Kurniawati</p> <p>c. Tahun: 2019</p> <p>d. Oleh: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta</p>	<p>a. Adanya pengaruh implementasi media Kahoot dalam proses pembelajaran tematik kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>b. Dari hasil belajar siswa dan pengujian statistik penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan.</p>	<p>a. Peneliti Sebelumnya: Penelitian menggunakan metode perhitungan statistic sebagai analisis datanya.</p> <p>b. Penelitian yang dilakukan: Penelitian menggunakan persentase dan menghitung skor perolehan kuesioner dan dari hasil pengerjaan kuis siswa yang kemudian dikelompokkan pada kriteria tertentu.</p>
<p>a. Judul: Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi</p> <p>b. Peneliti: Lutfi Syauki Faznur, Khaerunnisa, Aida Sumardi</p> <p>c. Tahun: 2020</p> <p>d. Oleh: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik</p>	<p>Pelatihan aplikasi Kahoot mendapat respon positif dari peserta. Hasil angket respon yaitu media aplikasi Kahoot tepat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia.</p>	<p>a. Peneliti Sebelumnya: Penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan menyebar kuesioner setelah dilakukan percobaan langsung .</p> <p>b. Penelitian yang dilakukan: Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan penyebaran kuesioner dan pemberian tes pada akhir pertemuan pembelajaran secara daring.</p>

Judul, Peneliti, Media Publikasi dan Tahun	Hasil	Perbandingan
a. Judul: Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran IPA b. Peneliti: Lisnani dan Gunadi Emmanuel c. Tahun: 2020	a. Proses pembelajaran pada mata kuliah Pembelajaran IPA Kelas Tinggi melalui aplikasi Kahoot bagi mahasiswa sangat menarik, seru, menantang. b. Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi Kahoot, sebagian besar mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot kedepannya.	a. Peneliti Sebelumnya: Meneliti aplikasi Kahoot yang dilakukan pada Kelas tinggi. b. Penelitian yang dilakukan: Penelitian dilaksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan yang dilakukan secara daring.

### C. Kerangka Pikir

Metode baru untuk menciptakan evaluasi yang praktis dan menarik bagi siswa pada pembelajaran daring sangat diperlukan saat ini. Oleh karena itu perlu diterapkan sesuatu yang berbeda dalam proses pengambilan nilai pada pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan alat evaluasi yang berkembang juga berdampak positif terhadap siswa yang antusias terhadap pembelajaran.

Untuk itu, peneliti memilih aplikasi *Quizizz* pada penelitian ini karena dinilai cukup menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran pada kegiatan penutup.



Gambar 1  
Bagan Alur Penelitian

Kegiatan Penelitian yang telah digambarkan pada alur di atas menggambarkan bagaimana pengembangan penelitian ini berdasarkan kerangka pikir. Penjelasan dari alur tersebut adalah:

1. Observasi dilakukan dengan pengamatan dari respon dan hasil pengerjaan soal siswa melalui *Quizizz* pada saat kegiatan pembelajaran secara daring berlangsung. Observasi dilakukan pada saat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan PPL di SMK Negeri 1 Pacitan.

2. Setelah melakukan observasi dan studi literatur, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya: (1) Pembelajaran daring yang singkat membuat kegiatan penutup terutama untuk mengevaluasi pembelajaran menjadi kurang efektif; (2) Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran daring (dalam jaringan) ditinjau dari respon siswa.
3. Setelah dilakukan identifikasi masalah, peneliti membuat instrumen penelitian dengan membuat kisi-kisi kuesioner dan soal yang nantinya dikerjakan oleh siswa yang meliputi aspek dan indikator soal.
4. Kuesioner dan soal kemudian divalidasi oleh ahli.
5. Kuesioner dan soal yang telah divalidasi oleh ahli kemudian dilakukan penelitian yang yaitu kepada siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan.
6. Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan analisis data serta kesimpulan dari penelitian.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori tinggi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori sedang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kategori rendah?