

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pusat bagi kemajuan sebuah bangsa , melalui pendidikan dapat diketahui kemana negara akan dibawa dalam mengikuti arus globalisasi maupun modernisasi . pendidikan menjadi perhatian khusus oleh berbagai pihak terutama pemerintah. pendidikan adalah untuk membantu sekolah mencapai tujuannya secara efektif melalui penerapan sejumlah program atau praktek-praktek pendidikan yang lebih baik. Diera globalisasi saat ini, penyiapan sumber daya manusia (SDM) indonesia berkualitas dimasa depan merupakan tanggung jawab pendidik dalam proses pendidikan. Dalam lingkungan pendidikan disekolah, profesionalisme guru memegang kunci utama bagi peningkatan mutu tersebut, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai aset generasi penerus indonesia masa depan. tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju dengan ditandai oleh rasionalisme dalam berkarya yang sangat tinggi, haruslah diimbangi dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. dengan kata lain peran guru sangat penting untuk mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik disekolah . selain memiliki pengetahuan yang tinggi dalam substansi bidang mata pelajaran, seorang guru dituntut untuk menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai , meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media , antara lain tujuan pembelajaran yang sesuai , meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain

tujuan, pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa yang dikuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata di ciptakan oleh guru (Azhar Arsyad 2013:19).

Media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Penggunaan media pembelajaran tahap orientasi pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Azhar Arsyad 2013:25).

Saat ini banyak sekali variasi media pembelajaran yang dapat digunakan agar proses pembelajaran menjadi efektif sehingga guru tidak harus memberikan semua informasi mengenai pembelajaran yang diterima dengan mencaai informasi dari sumber lain yang dapat digunakan. Dengan adanya kemajuan teknologi diharapkan proses pembelajaran dapat terbantu, dengan bimbingan dari guru maka siswa bisa memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber yang menambah informasi mengenai pelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dengan mesin cetaknya dan menggantikannya dengan era digital.

Informasi dan publikasi yang semula hanya didokumentasikan dan disebar luaskan melalui lembaran-lembaran kertas tercetak kini mulai menggunakan media elektronik sebagai pengganti alternatif. *quiziz* sebagai sarana belajar mandiri berkat berbagai fiturnya. *quiziz* bermakna terkait pembelajaran mandiri, siapa saja bisa belajar kapan saja, di mana saja secara mandiri. *Quiziz* merupakan salah satu media pembelajaran

elektronik yang dapat digunakan dalam e-learning. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada dirumah , inovasi pembelajaran merupakan solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang ada seperti media daring (online). Guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode e-learning yaitu pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi .

*Google Form* atau google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form dapat dihubungkan ke *spreadsheet*. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu tanggapan. Google form merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi *Google Form* sangat sesuai untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang sering membuat *quiz*, form dan survey online. Fitur *Google Form* dapat di bagi kepada orang ain secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun google dengan pilihan aksesibilitas, seperti : *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen) .

Media Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi dua langkah yang disebut pengukuran dan penilaian, karena guna untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam belajar-mengajar itu telah mencapai tujuan atau tidak. Menurut Sulthon (2018:272) menyatakan bahwa evaluasi adalah penentuan sampai seberapa jauh sesuatu berharga, bermutu, atau bernilai. efektivitas kita ingin melakukan sebuah kegiatan evaluasi, terlepas dari jenis evaluasi yang digunakan, maka dari itu seorang pendidik harus mengetahui terlebih dahulu tentang tujuan dan fungsi evaluasi , jika tidak maka akan menjadi kesulitan sendiri bagi guru untuk melaksanakan dan merencanakan sebuah evaluasi, evaluasi itu sendiri untuk mengetahui keefektifan dan keefesienan sebuah hasil belajar. salah satu media yang harus dikuasai guru adalah evaluasi pembelajaran, kompetensi ini sejalan

dengan tugas dan tanggung jawab guru mengevaluasi pembelajaran termasuk didalamnya melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar, instrumen penilaian kemampuan guru, yang salah satu indikatornya adalah evaluasi.

Media evaluasi merupakan suatu hal yang terdapat dalam sebuah komponen salah satu bidang yang mendapatkan banyak sekali pemanfaatan dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ialah bidang pendidikan, pemanfaatan komputer dalam pendidikan sangat meluas dan bisa menjangkau berbagai kepentingan, salah satu diantaranya pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran yakni membantu tenaga pendidik dalam meningkatkan pembelajaran itu sendiri. Terkait adanya media bantu dari Teknologi Informasi dan Komunikasi bisa menjadi solusi yang baik sebagai media evaluasi digital dan pengolahan nilai secara cepat dan akurat.

Media evaluasi tidak hanya dapat berbentuk manual atau penilaian secara tulis tangan melainkan juga dapat menggunakan media digital atau media evaluasi online seperti yang digunakan saat ini yaitu media evaluasi *google form dan quiziz*, oleh karena itu, guru diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan zaman agar guru bisa menerapkan media evaluasi yang berkembang saat ini. Awal tahun 2020 masyarakat indonesia bahkan mendunia dihadapkan dengan adanya berita tidak baik bahwasanya adanya virus-19 (covid-19) dimana world healthy organization (who) menetapkan bahwa covid-19 sebagai pandemi yang menyebabkan banyak sekali dampak dan pengaruh pada seluruh bidang yang ada terutama bidang pendidikan, dimana pendidikan formal yang dilakukan langsung disekolah atau tatap muka kini diambil alih menjadi student from home (belajar dari rumah, maka dengan adanya salah satu pilihan jalan keluar yang paling baik atau bisa disebut dengan pembelajaran daring atau online, selain quiziz dan google form guru dan siswa juga menggunakan google

classroom, ruang guru dan zoom meeting pada masa pembelajaran online berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran prakarya disekolah tersebut selama masa pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring (Dalam Jaringan) maka media evaluasi yang digunakan pun harus menyesuaikan dimana masa pandemi kita diharuskan mampu menggunakan teknologi digital yaitu media evaluasi berbasis online, salah satu media evaluasi online yang dapat digunakan, faktanya media evaluasi online seperti *google form* dan *quiziz* ini merupakan salah satu aplikasi *multiplayer* dalam pembelajaran dan kini banyak digunakan dikalangan dunia pendidikan. *Google form* dan *quiziz* dapat diakses melalui *google play (play store)* dan digunakan siswa dikelas online dan dimainkan bersama sehingga media ini cukup menarik digunakan pada saat pembelajaran online.

Dengan harapan media evaluasi ini memberikan proses penilaian yang nyaman digunakan dan proses yang tidak memakan waktu dan sangat membantu baik untuk siswa dan guru yang bersangkutan. Dalam proses penggunaan media evaluasi peran guru selain memberikan tugas juga sebagai admin, melalui *smartphone* ataupun *laptop* guru dapat memantau jumlah siswa yang aktif dan memiliki keunikan yang tersendiri dimana media evaluasi guru dapat dengan mudah mengetahui secara langsung hasil dari tugas siswa tersebut, dengan begitu juga dengan siswa saat mulai mengerjakan soal dari guru apabila dalam proses menjawab ada yang salah dan memungkinkan siswa langsung mengetahui pada saat selesai mengerjakan tugas karena langsung dikoreksi secara otomatis sesuai jawaban yang benar dan nomor mana saja yang menjadi titik kesalahan seorang siswa.

Sehingga guru dapat langsung memberikan pengayaan / remedial karena aplikasi ini sudah tersedia fitur koreksi kuis sehingga siswa dengan mudah mengetahui nilai yang diperoleh dan rangking berapa yang dicapai dalam menjawab kuis tersebut. Maka peneliti tertarik melakukan

penelitian dengan membandingkan kedua media pembelajaran yakni menggunakan *Quiziz* dan *google form* karena dalam pembelajaran daring (Dalam Jaringan) kedua media ini dapat digunakan atau dapat diakses dalam Smartphone, PC atau Laptop. Maka dari hasil Observasi tersebut peneliti ingin melakukan penelitian disekolah SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan Judul “komparasi media evaluasi google form dan quiziz pada mata pelajaran prakarya di smpn 1 kakap”. Peneliti berharap dengan menggunakan dua media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu *Quiziz* dan *google form*, dapat mempermudah siswa dan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka akan menjadi pokok permasalahan penelitian ini adalah “komparasi media evaluasi google form dan quiziz pada mata pelajaran prakarya di SMPN 1 sungai kakap”

Agar permasalahan tersebut dapat di telusuri sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini maka dirumuskan tiga sub masalah berikut :

1. hasil belajar siswa dengan aplikasi quiziz dan google form pada mata pelajaran prakarya di SMPN 1 Kakap ?
2. ada perbedaan hasil belajar siswa saat menggunakan *quiziz* dan *google form* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini sangat penting karena dengan tujuan yang tepat akan menjadi tolak ukur keberhasilan penelitian ini. Tujuan utama dari penelitian adalah untuk membuat perbandingan antara aplikasi *Quiziz* dan *Google Form*.

Tujuan khusus penelitian ini mengetahui :

1. hasil belajar siswa sesudah diterapkan menggunakan aplikasi *quiziz* dan *google form* di sekolah SMPN 1 Kakap

2. terdapat perubahan signifikan sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *quiziz* dan *google form* di sekolah SMPN 1 Kakap

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis terutama bagi dunia pendidikan. adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

sebagai bahan referensi bagi penelitian lanjutan yang sejenis ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan *quiziz* dan *google form*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan penulis dapat lebih memahami dan memaknai bagaimana proses menggunakan aplikasi *quiziz* untuk kemudian dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran selanjutnya.

- b. Bagi Siswa

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan siswa untuk membekali siswa dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan memperoleh pengalaman yang bermakna dalam jalannya kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi guru Prakarya dan mata pelajaran

Dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama menggunakan aplikasi *quiziz* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- d. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan kajian dan referensi dalam memberikan bimbingan kepada guru-guru yang ada disekolah tersebut untuk dapat membantu berjalannya proses pembelajaran yang baik.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tetap fokus pada apa yang diamati dalam penelitian, perlu dijelaskan ruang lingkup penelitian termasuk variabel penelitian dan definisi kegiatan, sebagai berikut :

### 1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:38) variabel dalam penelitian ini adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian ini adalah :

#### a. Variabel Bebas

Menurut Zulfafrial (2012:14) variabel bebas adalah yang mengundang gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada munculnya variabel yang lain disebut dengan variabel terikat”. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Quiziz* dan *Google Form*.

#### b. Variabel Terikat

Menurut Zulfafrial (2012:14) bahwa “variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dikelas VII SMP Negeri 1 Kakap.

### 2. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran kepada peneliti dan pembaca untuk membantu istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti. Menurut Samion, dkk (2014:92) menyebutkan bahwa “Definisi Operasional adalah definisi yang diangkat oleh peneliti dengan merujuk pada argumentasi dan atau indikator yang dikemukakan di Landasan Teori”.

Untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian ini , yaitu :



a. Quiziz

Quiziz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, ipad, tablet, dan smartphone. Ini juga memiliki aplikasi ios, aplikasi android, dan aplikasi chrome untuk siswa. Quiziz merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk pembelajaran. Sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. game edukasi merupakan game yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. Game edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti bunyi, grafik, video, dan animasi. Kelebihan yang bermakna adalah terdapat komponen yang bisa meningkatkan ingatan seperti animasi, sehingga menjadikan siswa mampu menyimpan dan mengumpulkan materi dalam memori yang diberikan dalam jangka waktu yang lebih panjang daripada menggunakan metode edukasi konvensional.

Game *Quiziz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang memberi efek menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Quiziz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. (Purba. 2019:5).

b. Google Form

*Google Form* atau google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form dapat dihubungkan ke *spreadsheets*. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan. *Google form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi *Google Form*

sangat sesuai untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang sering membuat *quiz*, form dan survey *online*. Terkhusus untuk seorang pengajar sebelum mengoperasikan *Google Form* syaratnya adalah harus memiliki akun universal google, yakni dengan mendaftar pada <http://account.Google.com/login> *Google form* adalah situs yang berbasis web dengan demikian setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/laptop ataupun handphone. Karenanya, dengan menggunakan web ini maka seorang guru atau profesi lainnya yang berhubungan dengan internet tidak perlu menggunakan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisisionernya. Menghemat waktu baik dalam membagikan, mengumpulkan kembali kuis atau kuisisionernya.

Menghemat waktu baik dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis dan angketnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *google form* sangat sesuai digunakan untuk mengumpulkan pendapat orang yang berjauhan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui internet, mengumpulkan sebuah data, membuat kuis dadakan, mengulas soal lebih sederhana, dan lain sebagainya (Bulan & Zainiyati, 2020). Adapun beberapa keunggulan pembuatan penilaian pada proses pembelajaran menggunakan *google form* adalah :

- 1) Tampilan form yang menarik. Web ini menyediakan berbagai fasilitas untung para penggunanya seperti profil berupa nama, foto dan lainnya. *Google form* juga memiliki banyak template yang membuat kuis dan kuisisioner online tersebut semakin menarik dan berwarna.
- 2) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Web ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Seperti jawaban pilihan ganda, ceklis,

tarik turun, skala linier, dan lain-lainnya. Bisa juga menambahkan gambar dan video youtuber ke dalam kuis .

- 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan cepat dimanapun keberadaannya. Dan dapat digunakan oleh setiap orang secara gratis untuk membuat kuis online dan kuis online menggunakan laptop atau handphone yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat link formnya. Responden dapat memberikan tanggapan dimanapun dan kapanpun dengan membuka alamat web atau link yang dibagikan. Semua tanggapan dan jawaban orang lain akan secara otomatis ditampung, disusun, serta disimpan oleh aplikasi *google form* dengan cepat dan aman.
- 4) Formulir *google form* begitu responsive. Berbagai jenis kuis dan kuis online dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional.
- 5) Hasil akan otomatis tersusun. Tanggapan survei dikumpulkan dalam formulir dengan otomatis dan rapi, disertai dengan info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan.
- 6) Bisa dikerjakan bersama dengan orang lain.

Kuis online dan kuis menggunakan *google form* dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna (Batubara, 2016). Terdapat beberapa fungsi *google form* untuk dunia pendidikan sebagai berikut:

- a) Memberikan tugas latihan atau ulangan online melalui laman website.
- b) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website,
- c) Mengumpulkan berbagai data siswa maupun guru melalui halaman website.
- d) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah.
- e) Membagikan kuis online kepada orang-orang secara online.

Dengan menggunakan *google form* masyarakat akan lebih mudah memahaminya dikarenakan cara serta penyajiannya yang

simpel dan tidak terkesan rumit untuk diakses terutama bagi seorang pengajar atau pelajar yang akan menggunakannya .tidak hanya menentukan *google form* saja namun banyak web ataupun aplikasi yang mudah di pelajari dan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (batubara, 2016).

c. Media Evaluasi

Evaluasi merupakan salah satu aspek penting pada proses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru dapat mengetahui seberapa berhasil penyampaian materi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan Edwind & Gerald W. Brown dalam Supriyadi (2011) bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai dari segala sesuatu dalam pembelajaran. Penilaian merupakan salah satu proses dari evaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Darodjat & Wahyudiana (2015) yaitu kegiatan evaluasi didahului oleh penilaian, dan kegiatan penilaian didahului oleh pengukuran, kegiatan penilaian yang dilakukan saat berakhirnya bab pelajaran biasanya disebut dengan Penilaian Harian (PH). Selain itu penilaian juga dilakukan pada setiap tengah semester dan akhir semester. Evaluasi pembelajaran juga dapat dilakukan melalui kuis atau game yang bertemakan materi pelajaran yang telah disampaikan.

## **F. Jadwal Penelitian**

1. Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu sumber untuk mendapatkan data yang dibutuhkan mengenai masalah yang akan di teliti. Penelitian ini dilakukakn di SMP Negeri 1 Kakap yang beralamat jl. Raya Sungai Kakap.

Pemilihan tempat tersebut didasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.
- b. Tersedia data yang dibutuhkan.

2. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan mei 2022 hingga selesai.

*Berikut ini penulis paparkan estimasi jadwal penelitian:*

Tabel 1.1  
Rencana Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan (Thn. 2022)																					
		Maret				April				Mei				Juni				Juli					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Pengajuan Judul	■	■																				
2.	Konsultasi Desain Bab I dan Bab II			■	■	■	■																
3.	Penyusunan Instrumen Penelitian							■															
4.	Konsultasi Instrumen Penelitian								■														
5.	Seminar Desain Penelitian									■													
6.	Perbaikan Desain Pasca Seminar									■													
7.	Pengajuan Izin Penelitian										■												
8.	Pengolahan Data Hasil Penelitian											■	■										
9.	Pengelolaan Data Hasil Penelitian													■									
10.	Konsultasi Bab 1 s/d V														■	■	■						
11.	Ujian Skripsi																	■					

Berdasarkan tabel 1.1 target yang dicapai peneliti adalah minggu keempat di bulan juli