

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komparasi

1. Pengertian Komparasi

Penelitian komparasi adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui dan atau menguji perbedaan dua kelompok atau lebih. Penelitian komparasi juga adalah penelitian yang dilakukan untuk membandingkan suatu variabel (objek penelitian), antara subjek yang berbeda atau waktu yang berbeda dan menemukan hubungan sebab-akibatnya. Metode komparasi adalah suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik ke dalam konklusi baru. Komparasi sendiri dari bahasa Inggris, yaitu *compare*, yang artinya membandingkan untuk menemukan persamaan dari kedua konsep atau lebih. Dengan menggunakan metode komparasi ini peneliti bermaksud untuk menarik sebuah konklusi dengan cara membandingkan ide-ide, pendapat-pendapat dan pengertian agar mengetahui persamaan dari ide dan perbedaan dari standar pembelajaran. Komparasi menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai perbandingan.

Menurut Arikunto (2014:6-7) Penelitian komparasi sebagaimana dijelaskan tampaknya ada nilai kemanfaatan hanya apabila yang dibandingkan menunjukkan variabel dinamis. Jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan, sebaiknya tidak dijadikan variabel dalam penelitian komparasi karena jika diketahui kelompok mana yang lebih baik, kelompok lain tidak dapat diubah kondisinya. Variabel tersebut merupakan variabel statis. Sebagai contoh variabel dinamis adalah kerajinan atau ketekunan. Jika peneliti membandingkan hasil kerja kelompok orang yang tekun, kurang tekun dan hasil kerjanya lebih baik, diharapkan pembaca laporan akan tergerak untuk lebih tekun agar hasil kerja mereka menjadi lebih baik.

Menurut Sugiyono (2012) penelitian komparasi adalah bagian penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda pada waktu yang berbeda. Studi komparasi

adalah suatu bentuk penelitian yang membandingkan antara variabel-variabel yang saling berhubungan dengan mengemukakan perbedaan-perbedaan ataupun persamaan – persamaan dalam sebuah kebijakan dan lain-lain.

1. Media Evaluasi

Secara *etomologi* “evaluasi” berasal dari bahasa inggris yaitu *evaluation* dari akar kata *value* yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa arab disebut *alqiamah* atau *al-taqdir* yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa arab sering disebut dengan *al-taqdir al-tarbiyah* yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan. Secara termonologi beberapa ahli memberikan pendapat tentang pengertian evaluasi diantaranya Edwind dalam Ramayulis mengatakan bahwa evaluasi mengandung pengertian suatu tindakan atau proses dalam menentukan nilai sesuatu (Ramayulis, 2002).

M.chabib Thoha, mendefinisikan evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan (Thoha, 1990). Pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria umum, dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian membandingkan dengan kriteria tertentu. Dalam pengertian lain antara evaluasi , pengukuran, dan penilaian.

Evaluasi merupakan suatu aspek penting pada poses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru dapat mengetahui seberapa berhasil penyampaian materi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar (Arifin 2016:5) menjelaskan pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan guna menentukan kualitas dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria

tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. Dapat dipahami bahwa media evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas sesuatu baik yang menyangkut tentang nilai atau arti, sedangkan kegiatan untuk sampai pada pemberian nilai dan arti adalah evaluasi. Membahas tentang evaluasi berarti mempelajari bagaimana proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas sesuatu. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan prinsip serta dilakukan secara terus menerus, saat proses evaluasi guru tentunya memberikan soal-soal tes kepada siswa untuk dikerjakan.

Media evaluasi merupakan suatu hal yang terdapat dalam sebuah komponen salah satu bidang yang mendapatkan banyak sekali pemanfaatan dengan adanya ilmu pengetahuan, (Sudjiono dalam Ratnawuan & Rusdiana 2015:192) tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes dapat juga diartikan sebagai alat pengukur yang mempunyai standar objektif, sehingga dapat dipergunakan secara meluas, serta dapat dipergunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Media merupakan sebuah sarana atau alat bantu dalam penyampaian informasi yang mampu merangsang daya pikir dan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan serta wawasan.

a. Quiziz

Aplikasi *quiziz* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegritaskan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Quiziz* merupakan aplikasi atau media evaluasi pembelajaran yang membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara join dengan cara membuka aplikasi quiziz.com dan memasukkan kode

beserta nama mereka yang bisa digunakan ketika kuis dimulai. Hal ini juga dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena semua tools pertanyaan dan jawaban bisa dilihat di layar handphone masing-masing. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (chaiyo, 2017:2)

Game quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktifitas multi permainan keruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan *game quiziz*, siswa dapat melakukan latihan didalam perangkat elektronik mereka. *Game quiziz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, emem, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran. *Quiziz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambi kuis pada saat yang sama dikelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Purba (2019:5).

Quiziz adalah laman edukatif online yang tersedia diaplikasi *playstore* berbasis android, secara resmi laman *quiziz* dipublikasi pada tahun 2017 (Official Website "*Quiziz*", 2017). Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman *quiziz* mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan permainan ini mencapai sekitar 100 juta siswa. Dengan jaringan internet dosen dan mahasiswa bisa mengakses laman *quiziz* dari komputer dan smartphone dimanapun dan kapanpun secara gratis, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Pembelajaran berbasis teknologi menurut Arsyad (2013) seperti komputer yang mampu merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan wana yang dapat menambah realisme.

Quiziz bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik ditingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Laman *quiziz* memiliki dua alamat website yaitu

<https://Quiziz.com/> yang dikhususkan untuk pengajar sebagai tempat untuk merancang kuis online, diskusi, ataupun survei.

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. Menurut Tedjasaputra (dalam wijayanto, 2017) *game edukasi* merupakan game yang diciptakan khusus dalam ranah pendidikan. Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa dalam mendapatkan materi yang telah diajarkan. *Quiziz* sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quiziz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran.

Sedangkan alamat <https://Quizizz.it/> adalah laman yang digunakan peserta didik untuk mengikuti *game-based-learning*, perangkat *quiziz* dapat diunduh dengan mudah pada smartphone masing-masing. Penelitian ini terfokus pada pemanfaatan kuis online pada laman *quiziz* sebagai media pembelajaran ataupun evaluasi sangatlah mudah. Sebelum menggunakan aplikasi ini, pengajar membuat akun terlebih dahulu, setelah membuat akun pada laman *quiziz*, guru dapat merancang kuis online dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Setelah itu, siswa diarahkan untuk masuk ke jaringan internet dan mengakses laman *quiziz* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemudian siswa harus memasukkan pin dan nama melalui smartphone masing-masing terlebih dahulu. Jika sudah maka siswa akan terhubung dengan perangkat yang terdapat di komputer pengajar yang juga ditampilkan di layar LCD. Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan-pertanyaan dari kuis yang sudah dirancang, siswa dapat memilih jawaban yang sesuai dari smartphone mereka dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar dengan waktu yang paling cepat akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Di akhir kuis pengajar dapat menyimpan hasil perolehan nilai setiap siswa dengan cara mengunduhnya ke komputer atau menyimpannya di *google drive*. Laman *quiziz* adalah inovasi teknologi yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, serta membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. *Quiziz* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia.

b. Google Form

Google form merupakan komponen layanan *Google Docs* yang memuat fitur untuk membuat quiz, form dan survey online (Batubara, 2016), *Google form* dapat diakses oleh siapa saja secara gratis asalkan memiliki akun gmail. Aplikasi berbasis web ini dapat memberikan respon terhadap kuis secara cepat dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu kuis online dengan menggunakan *google form* akan mempermudah peserta didik. Selain itu, kuis online juga menghemat waktu pendidik karena hasil yang diberikan dapat langsung muncul dan dapat di download dalam file berekstensi.xlsx (file Ms.Office Excel).

Seiring berkembangnya teknologi, diikuti semakin meningkat pula para pengguna internet dan perangkat (gadget) sebagai penunjangnya. Hasil survey APJII (2013) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet meningkat hampir dua kali lipat dari tahun 2015 hingga 2017. Jumlah tersebut diprediksi akan meningkat hingga

tahun-tahun seanjutnya. Hasil survey juga menunjukkan bahwa *search engine* (google) menempati peringkat ketiga layanan yang sering diakses oleh para pengguna internet, baik dengan smartphone maupun dengan laptop/tablet. Kedekatan internet dan smartphone ini tentu saja dapat dimanfaatkan untuk bidang pendidikan, terutama dalam hal penilaian.

Salah satu software yang gratis, mudah diakses, dan sederhana dalam pengoperasian, namun dapat dengan mudah menampilkan hasil data sehingga dapat dimanfaatkan menjadi alat evaluasi/penilaian dalam pembelajaran adalah *google form* sehingga tetap ingin terus belajar dan meningkatkan prestasinya, serta tidak tergiur pada penggunaan media online negative dan tidak terfokus hanya pada belajar ketika berada disekolah membuat penulis tertarik meneliti tentang “Komparasi Media Evaluasi *Google Form* dan *Quiziz* pada mata pelajaran Prakarya di SMPN 1 KAKAP” Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menuturkan bahwa media online sebagai suatu teknologi aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas ideologi dan teknologi web 2.0 serta memungkinkan penciptaan dan pertukaran generated content. Secara teknis media online merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia yang secara fisik difasilitasi oleh komputer dan internet. (dalam Asep Syamsul, 2012:72).

2. Jenis-Jenis Media Evaluasi

Ada dua macam jenis atau cara yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

a. Evaluasi Formatif (*Formative evolution*).

Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung. Idealnya, evaluasi formatif ini dilakukan pada setiap langkah pengembangan media, yaitu mulai dari tahap penyusunan rancangan, penulisan naskah, dan terhadap

prototipenya. Data hasil evaluasi ini digunakan untuk membentuk dan memodifikasi prototipe media pembelajaran. Jika hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan kesalahan/kekurangan pada media pembelajaran tersebut, maka perlu segera diadakan revisi atau perbaikan.

Evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam formatif adalah proses untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi formatif sebagai proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program instruksional (Suparman, 2004). Data-data, tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih berkualitas. Oleh karena itu, evaluasi formatif bertujuan untuk membentuk dan memperbaiki (*to form and to improve*) produk atau sistem agar lebih berkualitas.

b. Evaluasi sumatif (*summative evaluation*).

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran benar-benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran memiliki nilai kemanfaatan terutama jika dibandingkan dengan pelaksanaan program-program yang lain. Dari hasil evaluasi sumatif ini akan diperoleh informasi tentang berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, atau keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di lapangan. Evaluasi sumatif bertujuan untuk membuktikan (*to prove*) bahwa produk dan sistem yang dikembangkan memang baik (Sadiman dkk., 1996). Oleh karena itu, evaluasi sumatif berfungsi untuk mengevaluasi prestasi

belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran pada akhir pembelajaran atau pada akhir program pembelajaran.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah produk atau program yang dihasilkan berkualitas atau tidak (kurniati,2011). Keputusan yang dihasilkan apakah tetap menggunakan media pembelajaran tersebut atau tidak. Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat itu bagus digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi media pembelajaran ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media pembelajaran sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media pembelajaran tidak hanya dianalisis secara teoritis tetapi benar-benar telah dibuktikan dilapangan.

3. Fungsi Media Evaluasi

Evaluasi sudah menjadi pokok dalam proses keberlangsungan. Pembelajaran sebaiknya dikerjakan setiap hari dengan skema yang sistematis dan terencana. Guru dapat melakukan evaluasi tersebut dengan menempatkannya suatu kesatuan yang saling berkaitan dengan mengimplementasikannya pada satuan materi pembelajaran. Bagian penting lainnya yaitu bahwa guru perlu melibatkan peserta didik dalam evaluasi sehingga secara sadar dapat mengenali perkembangan pencapaian hasil belajar pembelajaran mereka, sehingga salah satu komponen dalam pelaksanaan pendidikan. Evaluasi mempunyai beberapa fungsi. Berdasarkan UU RI sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Menurut M. Ngalim Purwanto bahwa kewajiban bagi setiap guru untuk melaksanakan kegiatan evaluasi itu mengenai bagaimana dan sampai dimana penguasaan dan kemampuan telah dicapai oleh peserta didik tentang materi dan keterampilan-keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah diberikan. Dari pendapat tersebut dapat dipahami

bahwa evaluasi mutlak dilakukan dan merupakan kewajiban bagi setiap guru dalam setiap saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, karena menjadi salah satu tugas pokok guru selain mengajar, adalah melaksanakan kegiatan evaluasi. Evaluasi dan kegiatan mengajajar merupakan satu rangkaian yang sangat erat dimana antara keduanya tidak dapat dipisahkan. Lebih dari itu juga adalah guru harus mengetahui tugas dan fungsi evaluasi itu sendiri. Dikatakan demikian agar guru mudah menerapkannya untuk menilai kegiatan pembelajaran pada rumusan tujuan yang telah ditetapkannya tercapai. Untuk hal tersebut berikut penulis juga mengemukakan beberapa pendapat para ahli, yaitu:

Jahja Qohar, mengemukakan bahwa fungsi evaluasi dari sisi peserta didik secara individual, dan dari segi program pengajaran meliputi antara lain:

a. Dilihat dari segi peserta didik secara individu, evaluasi berfungsi:

Mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dalam suatu proses pembelajaran yaitu:

- 1) Menetapkan keefektifan pengajaran dan rencana kegiatan.
- 2) Memberi basis laporan kemajuan peserta didik.
- 3) Menetapkan kelulusan.

b. Dilihat dari segi program pengajaran, evaluasi berfungsi:

- 1) Memberi dasar pertimbangan kenaikan dan promosi peserta didik.
- 2) Memberi dasar penyusunan dan penempatan kelompok peserta didik yang homogen.
- 3) Diagnosis dan remedial pekerjaan peserta didik.
- 4) Memberi dasar pembimbingan dan penyuluhan.
- 5) Dasar pemberian angka dan rapor bagi kemajuan belajar peserta didik.
- 6) Memberi motivasi belajar bagi peserta didik.
- 7) Mengidentifikasi dan mengkaji kelainan peserta didik.
- 8) Menafsirkan kegiatan sekolah ke dalam masyarakat.
- 9) Untuk mengadministrasi sekolah.

10) Untuk mengembangkan kurikulum.

11) Mempersiapkan penelitian pendidikan disekolah.

Dengan demikian dapat di analisis bahwa tampaknya kegiatan tersebut untuk memberikan masukan bagi peserta didik dan pihak sekolah dalam hal mengetahui tentang semua informasi yang masuk pada pihak lembaga (sekolah) tempat peserta didik belajar tersebut akan menjaddi data yang akurat dalam melakukan evaluasi pada pengembangan dan perbaikan sekolah. Lebih-lebih lagi pada bagaimana mengembangkan mutu atau kualitas peserta didik.

Sedangkan Nana Sudjana menjelaskan bahwa, Evaluasi berfungsi sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus.

Dengan fungsi ini dapatlah diketahui bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran yang dikuasai oleh peserta didik. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik tersebut baik atau tidak baik.

2) Untuk mengetahui keaktifan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Rendahnya capaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak semata-mata disebabkan oleh ketidakmampuan peserta didik itu sendiri. Tetapi boleh jadi karena guru yang kurang bagus dalam mengajar. Dengan penilaian yang dilakukan akan dapat diketahui apakah hasil belajar itu karena kemampuan peserta didik atau juga karena faktor guru, selain itu dengan penilaian tersebut dapat menilai guu itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan dalam mempebaiki tindakan mengajar berikutnya.

Menurut Wayan Nurkencana dkk evaluasi adalah :

a. Untuk mengetahui taraf kesiapan peserta didik dalam menempatkan suatu pendidikan tertentu.

b. Untuk mengetahui berapa jauh hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

- c. Untuk mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang telah dianjurkan dapat dilanjutkan dengan bahan yang baru atau harus diulang kembali.
- d. Untuk mendapatkan bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis pendidikan atau jenis jabatan yang cocok untuk peserta didik tersebut.
- e. Untuk mendapatkan bahan-bahan informasi yang menentukan apakah peserta didik dapat dinaikkan ke kelas di atasnya atau tidak ataukah ia tetap pada kelas semula.
- f. Untuk membandingkan apakah prestasi yang dicapai peserta didik sudah sesuai dengan kapasitasnya atau belum.
- g. Untuk menafsirkan apakah peserta didik telah cukup matang untuk dilepaskan kedalam masyarakat atau untuk melanjutkan keperguruan tinggi.
- h. Untuk mengetahui saraf efisiensi metode yang dipergunakan dalam lapangan pendidikan.

Selain fungsi-fungsi tersebut diatas, berikut dikemukakan beberapa fungsi evaluasi, antara lain:

- a. Penilaian berfungsi selektif

Dengan cara mengadakan penilaian guru mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap peserta didiknya. Penilaian itu sendiri mempunyai berbagai tujuan antara lain :

- Untuk memilih peserta didik yang dapat diterima disekolah tertentu.
- Untuk memilih peserta didik yang dapat naik kelas ke tingkat berikutnya.
- Untuk memilih peserta didik yang seharusnya mendapat beasiswa.
- Untuk memilih peserta didik yang sudah berhak meninggalkan sekolah dan sebagainya

b. Penilaian berfungsi diagnostik

Apabila alat yang digunakan dalam penilaian cukup memenuhi persyaratan, maka dengan melihat hasilnya, guru akan mengetahui kelemahan peserta didik. Disamping itu diketahui pula sebab kelemahan itu. Jadi dengan mengadakan penilaian, sebenarnya guru mengadakan diagnosis kepada peserta didik tentang kebaikan dan kelemahannya. Dengan diketahuinya sebab-sebab kelemahan ini, akan lebih mudah dicari cara untuk mengatasi.

c. Penilaian berfungsi sebagai penempatan

Sistem baru yang kini banyak dipopulerkan dinegara barat, adalah sistem belajar sendiri. Belajar sendiri dapat dilakukan dengan cara mempelajari sebuah paket belajar, baik itu berbentuk modul maupun paket belajar yang lain. Sebagai alasan dari timbulnya sistem ini adalah adanya pengakuan yang besar terhadap kemampuan individual. Setiap peserta didik sejak lahirnya telah membawa bakat sendiri-sendiri sehingga pelajaran akan lebih efektif apabila disesuaikan dengan pembawaan yang ada. Akan tetapi disebabkan kerana keterbatasan sarana dan tenaga, pendidikan yang bersifat individual juga sering dilaksanakan. Pendekatan yang lebih bersifat melayani perbedaan kemampuan, adalah pengajaran secara kelompok. Untuk dapat menentukan dengan pasti di kelompok mana seorang peserta didik yang mempunyai hasil penilaian yang sama, akan berada dalam kelompok yang sama dalam belajar.

d. Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan

Fungsi keempat dari penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program hasil diterapkan. Keberhasilan program ditentukan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru, metode mengajar, kurikulum, sarana, dan sistem administrasi.

4. Manfaat Media Evaluasi

A. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macaam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Omar Hamalik (2011:45) yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Dari pendapat diatas maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup penguasaan teori pelajaran, penguasaan, kebiasaan persepsi, macaam-macam keterampilan, cita-cita dan harapan.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor Internal yang mencakup kondisi fisik kesehatan organ tubuh. Kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional dan kondisi sosial seperti kemampuann bersosialisasi dengan lingkungan. Kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki siswa akann berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar.

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lemah, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan rohani. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini

turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegence (IQ). Perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal antara lain kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat. Faktor eksternal ini juga mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar.

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang ukurannya masih segar dan diruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum sarana dan guru.

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi blom. Blom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*the taxonomy of education objectives*" menurut Blom (Rusman,2013:25) tujuan pembelajaran dapat diklasifikasi kedalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) Domain Kognitif :Berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.

- 2) Domain Kognitif :Berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai.
- 3) Domain Psikomotorik :Berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan fisik.

B. Penelitian Relevan

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang dilakukan oleh:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Silmi Hidayatullah (2017), dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa diSMA Negeri 15 Padang menggunakan E-Modul dan video berbasis CTL Materi Hukum Newton Tentang Gerak dan Gravitasi”. Maka dapat ditunjukkan perbedaan oleh hasil perhitungan Uji Normalitas posttest terlihat L_0 pada kelas (eksperimen 1 sebesar 0,1039 sedangkan pada kelas eksperimen 2 L_0 0,1054. Dengan demikian perncapaian hasil belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata untuk setiap kompetensi pada kelas yang menggunakan E-modul berbasis CTL lebih tinggi daripada kelas yang menerapkan video menerapkan video pembelajaran berbasis CTL lebih tinggi daripada kelas yang menerapkan video pembelajaran berbasis CTL, pada taraf signifikansi 0,05.
2. Dari penelitian Delina Rusnawati (2017) yang berjudul “Penerapan E-Modul Berbasis Project Bassed Learning terhadap hasil beajar pada mata pelajaran TIK siswa dikelas IX SMP Negeri 4 kalasan” diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa bahwa ketuntasan belajar kognitif siswa diperoleh rata-rata atau mean (M) posttest yaitu kelas eksperimen 32,7 dan kelas kontrol 27,28. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan E-modul Berbasis Project Bassed Learning lebih besar dibandingkan kelas

konvensional. Dengan demikian penerapan E-modul berbasis Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Menurut penelitian Resti Yektyastuti (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Banguntupan Yogyakarta” diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar pada kedua kelas dilihat dari pretest, posttest dan gain . perbandingan rata-rata nilai gain kelas eksperimen yaitu 0,32 dan kelas kontrol 0,22. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis android lebih besar dibandingkan dengan kelas konvensional.

Dengan demikian media pembelajaran berbasis android berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dimas Gilan (2016) judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS Dalam Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) terhadap hasil belajar ditinjau dari kemampuan memori pada materi pokok sistem kloid kelas IX SMA Negeri 2 Purwokerto”. Hasil penelitian ini menunjukkan prestasi belajar pada materi sistem kloid yang diperoleh siswa dilihat dari analisis data hasil belajar pada posttest kelas eksperimen rata-rata (mean) yaitu 74,72 belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 76, sedangkan kelas eksperimen 2 yaitu 80,59. Berdasarkan nilai rata-rata didapat kelas eksperimen 1. Dengan demikian penggunaan LKS dalam model *Student Team Achievement Division* (STAD) lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, dibandingkan dengan media learning berbasis android.

4. Menurut penelitian Utin Monisari Dewi (2015) yang berjudul “Komparasi Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Posing pada materi Persamaan Garis Lurus terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Pontianak” penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan Model Problem Posing. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas dengan Model

Problem Solving adalah 86,6 dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas dengan model Problem Passing adalah 71,6

5. Menurut penelitian Supardi (2012) yang berjudul “Komparasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Team Game Turnament (TGT) pada materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mempawah” Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan model Team Game Turnament (TGT). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas Model Kooperatif Tipe Jigsaw adalah 78,05 dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas dengan Model team Turnamet (TGT) adalah 76,6.

6. Menurut penelitian Wulan Nugraheni dkk (2012) “Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization (TAI) dan Numbered Head Together (NHT) dilengkapi Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Kelas XI SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan model Team Assisted Individualication (TAI). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas dengan model Kooperatif Tipe Numbered Hears Together (NHT) adalah 79,80 dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas dengan model Team Assisted Individualization (TAI) adalah 74,31

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Zuldafrial (2014:309) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan oleh peneliti. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ialah jawaban sementara yang masih dangkal, yang harus diuji kebenarannya melalui pemecahan masalah. Berdasarkan kajian teori dan penyusunan

kerangka berpikir sebagaimana yang telah dikemukakan diatas, hipotesis penelitian ini diajukan adalah sebagai berikut:

1. H_a Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media evaluasi *Google Form* dan *Quiziz*.

H_0 tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media evaluasi *Google Form* dan *Quiziz*