

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah telah mencatat bahwa bangsa Indonesia telah merdeka lebih dari 76 tahun. Cita-cita kemerdekaan yang digagas oleh para bapak pendiri bangsa (founding fathers) menjadi tanggung jawab kita untuk melanjutkan tonggak-tonggak perjuangan pergerakan nasional tersebut. Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu icon penting kehidupan masyarakat perlu dilakukan upaya-upaya aktualisasi menuju masa depan yang baik. Perjalanan waktu yang cukup panjang wajar apabila bangsa ini mendapatkan pelajaran berharga yang akan menjadi modal dasar untuk menciptakan sejarah di masa depan yang lebih baik. Indonesia dahulu pernah dipuji sebagai salah satu negara yang berhasil menaikkan Indeks Pembangunan Manusia secara fantastis. Bahkan, pada era 60-an banyak tenaga pengajar dari Indonesia diperbantukan untuk mengajar di negara tetangga, dan banyak juga mahasiswa dari negara tetangga, seperti Malaysia contohnya, yang studi di Indonesia.

Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakatnya terus menerus mencapai martabat kehidupan yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri

proses pendidikan. Pendidikan merupakan cahaya penerang yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan ini. Berbagai problematika pendidikan di Indonesia cukup banyak, mulai dari masalah kurikulum, kualitas, kompetensi, bahkan kompetensi kepemimpinan baik itu di jajaran tingkat atas maupun tingkat bawah.

Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Kualitas pendidikan di Indonesia pada dewasa ini sangat memprihatinkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah Indonesia perlu melakukan berbagai pembaharuan pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan meningkatkan kualitas pendidik dan peserta didik dalam hal evaluasi pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Evaluasi merupakan salah satu hal terpenting yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Penilaian dan pembelajaran merupakan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan yang menyebutkan bahwa salah satu prinsip penilaian yaitu terpadu, yang berarti bahwa penilaian merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.

Haryati (2008: 15) mengemukakan bahwa penilaian merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dalam pendidikan. Penilaian memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik atau informasi tentang ketercapaian kompetensi peserta didik. Dalam pelaksanaan penilaian dibutuhkan instrumen penilaian agar dapat terlaksana. Instrumen penilaian yang sering digunakan adalah tes tertulis yang berupa lembar soal ujian. Instrumen penilaian ini memang dapat langsung mengukur penguasaan materi peserta didik namun tidak dapat langsung memberikan nilai dan terlihat tidak menarik.

Seiring perkembangan teknologi yang kian mengembang dalam abad ke 21 terutama dalam dunia pendidikan internet sudah menjadi hal yang umum, semua orang menggunakannya termasuk peserta didik. Padahal jika proses evaluasi dilakukan menggunakan teknologi pemanfaatan internet, selain mempermudah tenaga pendidik dalam melakukan penginputan nilai dan menghemat biaya cetak mengingat saat ini harga kertas semakin tinggi, juga diharapkan mampu membangkitkan rasa gembira dan ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran.

Pada abad ke 21 seperti sekarang pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam menanggung peserta didik dalam memiliki keterampilan dalam pembelajaran, keterampilan memanfaatkan teknologi. Karena pada abad ke 21 seperti sekarang pendidikan ada pada tingkat knowledge age (pengetahuan) yang menekankan kepada peserta didik untuk memecahkan sendiri permasalahan yang terdapat pada banyak sumber, merumuskan masalah, berpikir analitis hingga berkerja sama saat menyelesaikan permasalahan. Dalam menempuh pembelajaran

pada abad ke 21 ini setiap orang diwajibkan untuk memiliki pemikiran yang kritis dan menguasai teknologi informasi.

Selain pengaruh dari perkembangan abad ke 21, teknologi juga memiliki pengaruh pada pembangunan lingkungan yakni pada perkembangan system pembelajaran menuju pembelajaran yang ramah lingkungan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang ramah lingkungan dapat dilakukan dengan cara mengurangi penggunaan kertas dalam dunia pendidikan. Setiap tahunnya penggunaan kertas di Indonesia selalu mengalami kenaikan. Karena kertas adalah bagian yang paling mendasar dari kehidupan sehingga kehadirannya diterima begitu saja. Padahal dalam pembuatan kertas bahan baku yang digunakan adalah kayu dengan begitu dengan penggunaan kayu sebagai bahan baku berarti juga mengurangi jumlah pohon yang ada didunia. Jika hal tersebut terus terjadi akan membuat kondisi lingkungan dunia semakin tidak ramah untuk kehidupan. Dengan begitu maka perlu adanya sebuah alternatif dan sebuah usaha dalam penyelamatan lingkungan agar lingkungan tidak rusak.

Seiring berkembangnya teknologi khususnya pada bidang pendidikan pengembangan media evaluasi dalam pembelajaran mulai banyak digunakan. Penawaran aplikasi latihan soal secara online semakin mudah ditemukan. Bahkan beberapa aplikasi dapat diakses menggunakan smartphome android. Diantaranya yaitu, google form atau google formulir. Google formulir merupakan bagian dari google docs yang disediakan oleh google sendiri. Google formulir adalah alat yang berguna untuk mengirim survey, melakukan kuis, mengumpulkan informasi yang mudah dan efisien hingga berguna untuk

merencanakan suatu acara. Google form juga dapat digunakan dengan mudah dan hasil tes yang telah dilakukan dapat keluar dengan cepat.

Kegiatan evaluasi bagian dari kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan dampak langsung kepada siswa. Maka harus menjadi pertimbangan agar kegiatan evaluasi tidak menjadi ancaman bagi siswa bahkan sebaliknya menjadikan kegiatan yang menyenangkan dan tidak menjadi menakutkan. Tentunya dapat dimanfaatkan dengan menggunakan teknologi dalam pelaksanaannya agar terciptanya sesuatu yang baru dan membangkitkan rasa semangat belajar yang tinggi pada siswa. Dalam Jurnal Vanessa Jamieson (2012:1) dengan judul *The Used Technology in Evaluation Practice* menyatakan “...*technological tools were adopted by evaluators because they helped to produce quality products, increased timeliness, reduced errors, and increased cost efficiencies, and the most adopted tools tended to aid in quantitative data analysis, project management, and productivity.*” Yang artinya “...alat teknologi diadopsi oleh evaluator karena membantu menghasilkan produk berkualitas, meningkatkan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi biaya, dan alat yang paling banyak digunakan cenderung membantu dalam analisis data kuantitatif, manajemen proyek, dan produktivitas.”

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat membantu dalam menghasilkan produk berkualitas, peningkatan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi biaya, dan produktivitas. Tugas yang semula sulit dan membutuhkan proses yang lama harus dapat dikerjakan dengan waktu yang lebih singkat. Hal ini tentunya dapat diterapkan dalam pembuatan soal dan penilaian. Dengan adanya evaluasi

yang berbasis teknologi, akan sangat membantu menjadi lebih cepat dan mudah untuk mengetahui hasilnya.

Konsep evaluasi pembelajaran berbasis teknologi ini juga bisa diterapkan dalam evaluasi pembelajaran harian di kelas dibantu dengan penggunaan instrumen berbasis teknologi juga. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai instrumen penilaian evaluasi berbasis online adalah *Google Form*, aplikasi ini berupa formulir yang merupakan bagian dari penyimpanan *Google Drive*. Syarat untuk menggunakannya hanya dengan memiliki akun *Google* saja bagi pembuat *Form*. Dibandingkan dengan menggunakan CBT, *Google Form* lebih praktis karena dapat diakses di android/smartphone yang mudah untuk dibawa kemana-mana, dan mengaksesnya dapat dimana saja selama jaringan internet terjangkau. Kelebihan dari *Google Form* juga karena merupakan layanan gratis dari *Google* yang menyediakan sistem survei *online* yang mendukung berbagai jenis pertanyaan seperti teks, paragraf, pilihan ganda, memilih dari daftar, kotak centang, skala, dan jaringan. Jenis teksnya digunakan untuk pertanyaan yang jawabannya singkat dan jawaban yang panjang atau berupa paragraf. Proses pembuatan template *Google Form* di dalamnya terdapat berbagai macam karakteristik pilihan yang diberikan. Seperti *background* berbagai kategori, bentuk *font*, menambahkan gambar dan video, dan lain-lain, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Purnanto, T. M. dan A. W. 2017) yang menyatakan *Google Form* salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan tugas siswa pada masa pandemi Covid-19. *Google Form* merupakan layanan dari *Google* dari kategori produk google docs. *Google Form* merupakan formulir berupa template lembar kerja dimanfaatkan

secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi *Google Form* dapat pula digunakan setiap orang untuk membuat kuis ataupun kuesioner online menggunakan laptop, komputer atau android yang terhubung dengan internet. Kemudian bisa dihubungkan dengan proyektor, sehingga peserta didik dapat melihat jawaban yang mereka kirimkan, baik itu jawaban mereka sendiri atau jawaban rekan-rekannya. Selain memiliki banyak kelebihan, *Google Form* juga memiliki kelemahan, seperti belum ada pilihan jenis pertanyaan yang akan disediakan dalam tabel dan tidak ada pilihan untuk huruf miring untuk peserta didik menjawab pertanyaan tertentu. Penggunaan *Google Form* dapat memudahkan guru dalam pemberian evaluasi kepada peserta didik, termasuk memudahkan penilaian hasil evaluasi, karena nilai yang peserta didik peroleh dapat dilihat langsung dalam template.

Memperhatikan kenyataan yang ada disekolah yang tidak sesuai dengan perkembangan teknologi maka, peneliti memberikan solusi atas masalah tersebut sehingga dilakukanlah penelitian pengembangan instrumen soal menggunakan google form dalam dari materi teskpada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA untuk mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran khususnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada masa yang akan datang diarahkan menggunakan sistem penilaian berbasis kompetensi. Selanjutnya, instrumen penilaian berbasis google form ini tidak hanya digunakan untuk menilai mata pelajaran bahasa indonesia, akan tetapi diteruskan sebagai dasar penilaian pada mata pelajaran lain pada Kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi suatu masalah merupakan proses merumuskan permasalahan permasalahan yang akan diteliti. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang akan dilakukan menjadi terarah dan cakupan yang akan di atas menjadi tidak terlalu luas, serta untuk memudahkan dalam proses selanjutnya dan memudahkan penulis dalam proses penelitian.

Bagi penelitian yang berangkat dari masalah faktual (yang benar ada di suatu organisasi atau lingkungan tertentu), maka masalah ini harus di identifikasikan. Menurut Juliansyah (2011:28) Identifikasi, artinya memerinci masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas. Identifikasi sebaiknya disertai dengan data yang mendukung.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat banyak media yang mudah digunakan dalam proses evaluasi, tetapi tenaga pendidik hanya menggunakan media cetak saja.
2. Kurangnya tenaga pendidik dalam mengintegrasikan pembelajaran menggunakan teknologi terlebih dalam evaluasi pembelajaran.
3. Diperlukan instrumen soal yang berbasis media atau *website* untuk mempermudah tenaga pendidik dalam penginputan nilai dan memberikan evaluasi yang bervariasi untuk peserta didik sehingga evaluasi tidak hanya terfokus pada media cetak.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk memusatkan penelitian dan mengerucutkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Menurut Sugiyono (2018 : 290) “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada obyek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan uraian pada batasan masalah di atas, yang menjadi ahli masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Target kajian yang dijadikan acuan pada penelitian yaitu materi teks anekdot kelas X
2. KD 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.
3. KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
4. Jenis penilaian yang digunakan adalah penilaian teks objektif serta uraian.
5. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Google Form* dan *Form Presenter*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan berbagai masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan instrumen soal pada materi teks anekdot menggunakan *Google Form*?

2. Bagaimana validitas butir soal dan respon ahli materi serta ahli media terhadap instrumen soal pada materi teks anekdot menggunakan *Google Form*?
3. Teknik analisis data untuk ahli materi dan ahli media dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala likert sebagai kriteria kelayakan produk.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebaiknya merangkum berbagai hal mengenai apa saja yang akan diteliti oleh peneliti masalah. Sehingga mendapatkan hasil yang optimal dari penelitian yang dilakukan, menjadikan hasil penelitian berasal dari sumber yang terpercaya dan menjadi informasi yang Akurat. Menurut Sugiyono (2018 : 290) mengatakan bahwa: “Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.”

Adapun tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah karakteristik pengembangan instrumen soal pada materi teks anekdot menggunakan *Google Form*?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah validitas dan reabilitas butir soal serta respon pendidik dan peserta didik terhadap instrumen soal pada materi teks anekdot menggunakan *Google Form*

F. Manfaat Penelitian

Sugiyono (2018 : 291) menjelaskan setiap Penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah. Bila peneliti kualitatif dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksikan, dan mengendalikan suatu gejala.

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis hasil dari pada penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan mampu mengembangkan pola pikir dalam mengembangkan alat evaluasi menggunakan *web Google Form*.
2. Manfaat Praktis bagi peserta didik
 - a. Mampu memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik pada saat pembelajaran.
 - b. Bagi Pendidik Memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dalam pembelajaran serta membangun komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik.
 - c. Bagi Peneliti Untuk mampu menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan alat evaluasi menggunakan *web Google Form* hingga mampu menjadi bekal bagi pendidik khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia yang kreatif dan inovatif dan mampu memotivasi peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoris

1. Hakikat Instrumen Penilaian

a. Pengertian Instrumen Penilaian

Suharsimi Arikunto (2010: 203) menyatakan bahwa, “Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Alat atau instrumen evaluasi dalam Suharsimi (2012: 40) “Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien”. Anas Sudijono (2011: 4) menjelaskan “Menilai adalah kegiatan pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegangan pada ukuran baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, dan sebagainya.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Penilaian adalah proses sistematis meliputi pengumpulan informasi (angka atau deskripsi verbal), analisis, dan interpretasi untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, berdasar pada pengertian instrumen dan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa, instrumen penilaian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yang digunakan sebagai landasan analisis dan interpretasi untuk pengambilan keputusan.

b. Bentuk Instrumen Penilaian

Dalam melakukan evaluasi, Suharsimi Arikunto (2010:193) mengemukakan instrumen yang digunakan secara garis besar memiliki dua macam bentuk, yaitu berbentuk instrumen tes maupun instrumen nontes.

1) Instrumen Tes

Tes didefinisikan sebagai metode sistematis pengumpulan data dengan tujuan membuat perbandingan intra atau antarindividu. Hal senada disampaikan oleh Rusli Lutan (2000 : 21) “Tes adalah sebuah instrumen yang dipakai untuk memperoleh informasi tentang seseorang atau objek.”

Riduwan dan Akdon (2006 : 37) mendefinisikan “Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan/latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu/kelompok.” Senada dengan hal tersebut Suharsimi Arikunto (2006: 150) juga mendefinisikan tes sebagai “Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh seorang individu atau kelompok tertentu.” Selanjutnya Anas Sudjiono (2011: 67) juga mendefinisikan tes sebagai, Cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh *testee*.

Azwar (2008: 3) memperjelas tes yang digunakan dengan memiliki prosedur yang sistematis, yakni: (1) item-item dalam tes disusun menurut carad an aturan tertentu, (2) prosedur dan pemberian angka terhadap hasilnya harus jelas

dan dispesifikasikan secara terperinci, dan (3) setiap orang yang mengambil tes tersebut harus mendapat item-item yang sama dalam kondisi yang sebanding.

2) Instrumen Non Tes

Anas Sudijono (2011: 76) menyatakan bahwa “Teknik nontes pada umumnya memegang peranan yang penting dalam rangka mengevaluasi hasil belajar siswa dari segi ranah sikap (affective domain) dan ranah keterampilan (psychomotoric domain)”. Hamzah dan Satria (2013: 19-29) juga menerangkan bahwa instrumen nontes pada umumnya digunakan dalam beberapa teknik penilaian, yaitu: (a) penilaian unjuk kerja, (b) penilaian produk, (c) penilaian proyek, (d) potofolio, dan (e) skala sikap. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa instrumen nontes digunakan untuk mengukur perubahan tingkah laku yang berhubungan dengan aspek psikomotor dan afektif terutama yang berhubungan dengan apa yang dikerjakan oleh siswa. Dengan kata lain instrumen ini digunakan untuk mengukur penampilan yang dapat diamati dengan menggunakan indera atau dengan pengamatan.

c. Karakteristik Instrumen Penilaian

Karakteristik instrumen yang baik adalah valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, deskriminatif, spesifik dan proporsional. Berikut ini adalah penjelasan dari karakteristik di atas :

- a) Valid, artinya suatu instrumen dapat dikatakan valid jika benar-benar mengukur apa yang hendak diukur secara tepat.
- b) Reliabel, artinya suatu instrumen dapat dikatakan reliabel atau andal jika instrumen itu digunakan mempunyai hasil yang relatif stabil atau ajeg (konsisten).

- c) Relevan, artinya instrumen yang digunakan harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan.
- d) Representatif, artinya materi instrumen harus benar-benar mewakili seluruh materi yang disampaikan.
- e) Praktis, artinya instrumen penilaian tersebut mudah digunakan baik secara administratif maupun teknis.
- f) Diskriminatif, artinya instrumen itu harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan perbedaan-perbedaan yang sekecil apa pun.
- g) Spesifik, artinya suatu instrumen disusun dan digunakan khusus untuk objek yang dievaluasi.
- h) Proporsional, artinya suatu instrumen harus memiliki tingkat kesulitan yang proporsional antara soal sulit, sedang, dan mudah.

2. Hakikat Pengembangan Instrumen

Dalam memfasilitasi belajar, kiat-kiat yang dilakukan seorang Teknologi Pendidikan salah satunya adalah dengan menciptakan atau mengembangkan suatu produk yang menunjang kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas dan nilai dari produk sebelumnya.

AECT dalam Prawiradilaga (2012: 287) mendefinisikan Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. *“Education technology is a complex, integrated process involving people, procedures, ideas, devices, and organization, for analyzing problems and devising, implementing, evaluating, and managing solution to those problems, involved in all aspects of human learning”*.

Process, solution dan learning menunjukkan inti dari Teknologi pendidikan yang berporos dari proses belajar. Teknologi pendidikan memecahkan masalah belajar dan bekerja sebagai proses. Adapun proses itu sendiri merupakan kegiatan yang tidak berawal dan tidak berakhir.

Istilah *creating* atau dalam bahasa Indonesia berarti menciptakan merupakan kawasan pengembangan, menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan produk atau teknik yang sudah ada supaya lebih baik lagi.

Sementara itu dalam UU Nomor 16 Tahun 2002 menjelaskan bahwa “Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dari teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi”.

Dalam Al-Qur’an surat Al-iqra ayat 1-5, Tuhan telah mengisyaratkan agar manusia mau belajar dan menguasai ilmu pengetahuan. Perintah Tuhan ini dalam firman-Nya berbunyi :

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢
 اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
 مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang telah menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang belum diketahuinya.”

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu penerapan dari ide dan pikiran yang dituangkan dalam bentuk teknologi, baik teknologi fisik maupun non fisik yang bertujuan meningkatkan nilai dari teknologi yang sudah ada.

3. Tes Objektif

a. Defini Tes Objektif

Tes objektif merupakan suatu tes yang objektif, pengambil tes (testi) seharusnya memperoleh skor yang sama dari pemberi skor (skor atau tester) yang berbeda. Dalam istilah lain pendapat-pendapat (opini), bias, sikap-sikap, dan sebagainya dari orang yang berbeda tidak memengaruhi hasil-hasilnya. Jika di sini ada suatu perbedaan, semestinya yang berbeda bukanlah hasil tes, tetapi kemungkinan hal ini disebabkan karena kesalahan memasukan atau penulisan dari pemberi skor. Berbeda dengan bentuk tes uraian, bentuk tes objektif lebih praktis dalam penskorannya. Pada bentuk tes objektif siapa pun yang memeriksa akan memberikan skor yang sama, sehingga kesalahan karena penskoran dapat menjadi kecil, apalagi bila digunakan komputer dalam penskoran. Namun demikian bentuk tes objektif mempunyai peluang menjawab benar dengan menebak cukup tinggi yang ditunjukkan oleh besarnya *blind guessing* maupun *pseudo-level chance*. Penskoran pada tes objektif bersifat dikotomus sehingga tidak optimal untuk mengetahui kemampuan penempuh tes. Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa tes objektif adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal (item) yang dapat jawab oleh testee dengan jalan memilih salah satu jawaban (atau lebih) diantara beberapa kemungkinan jawaban yang dipasangkan pada masing-masing items atau dengan cara mengisikan (menuliskan) jawaban berupa kata-kata atau simbol-simbol tertentu pada tempat atau ruang yang telah disediakan untuk masing-masing butir item

yang bersangkutan. Tes objektif akan memberikan hasil yang sama bila dinilai oleh tester (skorer) yang berbeda.

b. Jenis-jenis Tes Objektif

a) Item Tes Pilihan Ganda

Item tes pilihan ganda merupakan jenis tes objektif yang paling banyak digunakan oleh para guru. Tes ini dapat mengukur pengetahuan yang luas dengan tingkat domain yang bervariasi. Item tes pilihan ganda memiliki semua persyaratan sebagai tes yang baik, yakni dilihat dari segi objektivitas, reliabilitas, dan daya pembeda antara siswa yang berhasil dengan siswa yang gagal atau bodoh. Item tes pilihan ganda dapat digunakan untuk mengevaluasi aplikasi pengetahuan hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa selama satu semester atau kuartal. Item tes pilihan ganda juga dapat digunakan untuk mengukur batasan atau definisi pengetahuan yang sudah jelas, sedangkan untuk batasan pengetahuan yang masih kurang jelas para guru dianjurkan untuk menggunakan item tes menjodohkan (matching test).

b) Item Tes Menjodohkan

Item tes menjodohkan sering juga disebut matching test item. Item tes menjodohkan ini juga termasuk dalam kelompok tes objektif. Secara fisik, bentuk item tes menjodohkan, terdiri atas dua kolom yang sejajar. Pada kolom pertama berisi pernyataan yang disebut daftar stimulus dan kolom kedua berisi kata atau frasa yang disebut juga daftar respons atau jawaban. Item tes menjodohkan

pada prinsipnya dapat mengevaluasi pengetahuan tentang fakta yang memiliki makna spesifik. Agar dapat digunakan sebagai materi premis atau kolom respons. Fakta harus sederhana dan jelas. Jika kedua kriteria tersebut tidak dipenuhi maka tipe tes lain perlu dipertimbangkan penggunaannya.

c) Item Tes Benar-Salah

Soal-soal dalam item tes ini berupa pernyataan-pernyataan. Pernyataan tersebut ada yang benar dan ada yang salah. Orang yang ditanya bertugas untuk menandai masing-masing pernyataan tersebut dengan melingkari (B) untuk pernyataan yang betul menurutnya dan (S) untuk pernyataan yang salah.

Arifin (2009: 137) menyatakan salah satu fungsi bentuk soal benar-salah adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membedakan antara fakta dan pendapat. Agar soal dapat berfungsi dengan baik, maka materi yang ditanyakan hendaknya homogen dari segi isi. Bentuk soal seperti ini lebih banyak digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana.

4. Teks Anekdote

a. Definisi Teks Anekdote

Anekdote adalah sebuah cerita singkat lucu dan menarik, yang mungkin menggambarkan kejadian atau orang sebenarnya. Anekdote sering dibuat berdasarkan pada kejadian sebenarnya, melibatkan orang-orang

yang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, biasanya di suatu tempat yang dapat diidentifikasi.

Tujuan utama dari anekdot adalah tidak hanya fokus untuk membangkitkan tawa penonton, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk menggambarkan atau melukiskan sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

Anekdot dapat dikatakan sebagai cerita singkat serta menarik dan lucu, yang dapat menggambarkan suatu kejadian atau orang yang sebenarnya. Anekdot bisa juga sesingkat pengaturan dan provokasi pada sebuah kelakar. Berdasarkan pada kejadian nyata, anekdot selalu melibatkan orang-orang sebenarnya, apakah terkenal atau tidak, umumnya pada suatu tempat yang bisa diidentifikasi. Tetapi, seiring waktu, modifikasi di saat penceritaan kembali bisa mengubah sebuah anekdot tertentu menjadi fiksi, suatu yang dapat diceritakan kembali namun “terlalu bagus untuk nyata”. Hal ini dapat didukung definisi anekdot menurut para ahli. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:62) mengungkapkan, bahwa “Anekdot merupakan sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang-orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya”.

Salah satu cerita lucu yang banyak beredar di masyarakat adalah anekdot. Anekdot digunakan untuk menyampaikan kritik, tetapi tidak dengan cara yang kasar dan menyakiti. Anekdot ialah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdot mengangkat cerita tentang

orang penting (tokoh masyarakat) atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Kejadian nyata ini kemudian dijadikan dasar cerita lucu dengan menambahkan unsur rekaan. Seringkali, partisipan (pelaku cerita), tempat kejadian, dan waktu peristiwa dalam anekdot tersebut merupakan hasil rekaan.

Teks anekdot dapat disajikan dalam dua bentuk, yaitu narasi dan dialog. Berikut adalah contoh teks anekdot berbentuk narasi :

Pada suatu malam, seorang anggota DPR sedang makan di sebuah rumah makan Padang. Tanpa sengaja, seorang pelayan yang sedang membawa piring lauk tersandung kaki meja di belakang meja anggota DPR tersebut sehingga kuah tunjang yang dibawanya tumpah ke baju anggota DPR tersebut. Sambil melotot, anggota DPR itu memaki pelayan tersebut, “Heh! Kamu enggak punya otak?! Lihat kemeja saya jadi kotor begini!” Sambil menundukkan kepalanya, pelayan tersebut menjawab, “Maaf, Pak. Kebetulan otaknya sudah habis dari tadi sore.”

Contoh teks anekdot berbentuk dialog berdasarkan bentuk narasi tadi adalah sebagai berikut:

Pada suatu malam, seorang anggota DPR sedang makan di sebuah rumah makan Padang. Tanpa sengaja, seorang pelayan yang sedang membawa piring lauk tersandung kaki meja di belakang meja anggota DPR tersebut sehingga kuah tunjang yang dibawanya tumpah ke baju anggota DPR tersebut.

Anggota DPR: “Heh! Kamu enggak punya otak?! Lihat kemeja saya jadi kotor begini!”

Pelayan: “Maaf, Pak. Kebetulan otaknya sudah habis dari tadi sore.”

Sumber : <https://pahamify.com/artikel/blog/materi-teks-anekdot-kelas-10-contoh-dan-strukturnya/>

Batasan anekdot	Anekdote adalah sebuah cerita pendek yang berisi sebuah sindiran terhadap sesuatu atau seseorang yang dilengkapi dengan humor.
Isi pokok anekdot	Isi pokok dari sebuah teks anekdot adalah sebuah sindiran pada suatu hal atau pada seseorang.
Fungsi Anekdote	Fungsi dari anekdot adalah sebuah hiburan atau intermezzo yang dilengkapi dengan sebuah sindiran terhadap suatu hal.

b. Struktur Teks Anekdote

Anekdote memiliki struktur teks yang membedakannya dengan teks lainnya. Teks anekdot memiliki struktur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

- 1) Abstraksi merupakan pendahuluan yang menyatakan latar belakang atau gambaran umum tentang isi suatu teks.
- 2) Orientasi merupakan bagian cerita yang mengarah pada terjadinya suatu krisis, konflik, atau peristiwa utama. Bagian inilah yang menjadi penyebab timbulnya krisis.
- 3) Krisis atau komplikasi merupakan bagian dari inti peristiwa suatu anekdot. Pada bagian krisis itulah terdapat kekonyolan yang menggelitik dan mengundang tawa.

- 4) Reaksi merupakan tanggapan atau respons atas krisis yang dinyatakan sebelumnya. Reaksi yang dimaksud dapat berupa sikap mencela atau menertawakan.
- 5) Koda merupakan penutup atau simpulan sebagai pertanda berakhirnya cerita. Di dalamnya dapat berupa persetujuan, komentar, ataupun penjelasan atas maksud dari cerita yang dipaparkan sebelumnya. Bagian ini biasanya ditandai oleh kata-kata, seperti itulah, akhirnya, demikianlah. Keberadaan koda bersifat opsional, bisa ada ataupun tidak ada.

c. Unsur Teks Anekdote

Selain struktur, karena teks anekdot adalah suatu cerita, maka teks anekdot mempunyai unsur pembangun ceritanya. Menurut Kosasih (2017:19) unsur-unsur di dalam cerita anekdot ada tokoh, alur, dan latar. Berikut ini adalah penjabarannya.

1) Tokoh

Tokoh adalah partisipan yang terlibat dalam cerita yang berada dalam teks anekdot. Tokoh dalam teks anekdot bersifat faktual, biasanya orang-orang terkenal.

2) Alur

Alur adalah jalan cerita berupa rangkaian peristiwa yang benar-benar terjadi atau pun sudah mendapat polesan maupun tambahan-tambahan dari pembuat anekdot itu sendiri.

3) Latar

Latar berupa waktu, tempat, ataupun suasana dalam anekdot

diharapkan bersifat faktual. Artinya benar-benar ada di dalam kehidupan yang sesungguhnya.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote

Anekdote tergolong ke dalam teks bergenre cerita. Berdasarkan hal tersebut, secara kebahasaan anekdot memiliki karakteristik sebagai berikut. Banyak menggunakan kalimat langsung ataupun tidak langsung.

1. Menggunakan nama tokoh orang ketiga tunggal, baik dengan menyebutkan langsung nama tokoh faktual atau tokoh yang disamarkan.
2. Banyak menggunakan keterangan waktu. Hal ini terkait dengan bentuk anekdot yang berupa cerita, disajikan secara kronologis atau mengikuti urutan waktu.
3. Menggunakan kata kerja material, yaitu kata yang menunjukkan suatu aktivitas. Hal ini terkait dengan tindakan para tokohnya dan alur yang membentuk rangkaian peristiwa ataupun suatu kegiatan yang menyangkut ceritanya.
4. Banyak menggunakan kata penghubung atau konjungsi yang bermakna kronologis atau keterangan waktu seperti kemudian, akhirnya, lalu.
5. Banyak pula menggunakan konjungsi penerang atau penjelas, seperti: bahwa, ialah, sebab. Hal ini berkaitan langsung dengan dialog dari para tokohnya yang diubah dari bentuk langsung ke kalimat tak langsung.

Sementara itu, Tim Kemdikbud (2017 : 95) mengutarakan bahwa unsur kebahasaan khas sebagai berikut:

1. Menggunakan kalimat yang menyatakan peristiwa masa lalu.
2. Banyak menggunakan kalimat bergaya retorik atau kalimat pertanyaan yang tidak membutuhkan jawaban.
3. Menggunakan konjungsi atau kata penghubung yang menyatakan hubungan waktu (kronologis) seperti akhirnya, kemudian, lalu.
4. Menggunakan kata kerja aksi seperti menulis, membaca, dan berjalan.
5. Menggunakan kalimat perintah atau imperative sentence
6. Menggunakan kalimat seru, khusus untuk anekdot yang disajikan dalam bentuk dialog, penggunaan kalimat langsung sangat dominan.

Jadi, dapat menyimpulkan jika batasan anekdot adalah semua cerita singkat atau pendek yang mengungkapkan sindiran atau kritik terhadap tokoh terkenal atau penting dan fenomena sosial tertentu dengan menggunakan humor.

Sementara fungsi dari anekdot adalah sebagai hiburan atau intermezo yang menyindir atau mengkritik tokoh terkenal atau penting dengan fenomena sosial tertentu yang berkaitan dengan tokoh tersebut.

5. Google Form

a. Pengertian Google Form

Menurut Fauzi (2014: 47) menyatakan bahwa "*Google Form* merupakan aplikasi yang tersedia di *Google Drive* yang mempunyai beberapa kegunaan. Yakni, untuk membantu merencanakan suatu acara, mengirim survei, memberikan kuis serta mengumpulkan informasi lainnya secara mudah dan efisien.

Andyansyah (2018: 31) menuturkan bahwa untuk mengisi Form yang telah dibuat pada *Google Form*, orang lain tidak perlu

memiliki akun *Google Form* sehingga dapat dikatakan *Form* tersebut bersifat umum. Namun salah satu kelemahan *Google Form* baik dalam pembuatan *Form* maupun pengisian *Form* harus melalui *Gadget* yang terkoneksi dengan internet. Pembuatan *Google Form* dapat dilakukan melalui laptop, komputer, dan bahkan *Smart Phone*. Selain itu kelebihan dari *Google Form* untuk sehari-hari yaitu distribusi dan tabulasi *online real-time, realtime collaboration* (50 orang dapat bekerja dalam satu berkas dalam satu waktu, setiap perubahan disimpan secara otomatis, dan aman (menyimpan berkas penting tidak takut hilang atau rusak).

Berdasarkan pengertian *Google Form* di atas, dapat disimpulkan bahwasanya *Google Form* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Google untuk membuat sebuah survei dan kuesioner. *Google Form* ini merupakan bagian dari *Google doc*, yaitu sebuah aplikasi hasil rintisan dari Google dalam hal membuat, mengedit serta menyimpan dokumen. Formulir yang dibuat dalam dokumen akan secara otomatis tersimpan di *Google Drive* dan dapat dengan mudah untuk dibagikan kepada siapa saja. Walaupun aplikasi ini di branding untuk membuat survei dan kuesioner, *Google Form* ini juga bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Nugroho (2018: 5) menyatakan *Google Formulir* dipilih sebagai alat evaluasi pembelajaran karena aplikasi ini dapat diakses dengan mudah oleh semua orang. Pada *Google Formulir* guru juga tidak perlu membuat soal evaluasi dalam beberapa paket karena *Google* secara otomatis akan mengacak urutan soal dan opsi jawaban. Untuk pilihan ganda dan isian singkat, *Google Formulir* dapat mengoreksi jawaban secara otomatis dan peserta didik dapat mengetahui nilai hasil evaluasi pembelajaran setelah selesai mengerjakan. *Google Formulir* akan secara otomatis menyimpan hasil pekerjaan peserta didik dan guru dapat mengunduh dalam bentuk dokumen Excel lengkap dengan nilai yang diperoleh dan jawaban yang dipilih oleh peserta didik .

Google Form yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebuah form yang berisi beberapa soal pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik dalam bentuk visual dengan memanfaatkan *smartphone* dan

internet. Bentuk soal evaluasi dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda, dan peserta didik langsung bisa melihat skor atau nilai yang di dapat.

Pada *Google Form* terdapat tanggapan survei yang diolah menjadi sebuah grafik lingkaran. *Google Form* merupakan salah satu komponen layanan google docs. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat kuis, form dan survey online, fitur dari google form dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan *aksesibilitas*, seperti *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). Memiliki akun universal *Google*, yaitu mendaftar di <http://account.google.com/login>.

Aplikasi ini berbasis *web* maka setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/laptop ataupun *Handphone*. Karena itu, dengan menggunakan aplikasi ini maka seorang guru atau pegawai tidak memerlukan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisisionernya. Waktu yang diperlukannya juga akan semakin hemat dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis dan angketnya. Dengan demikian, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mengumpulkan pendapat sekelompok orang yang berjauhan dan sulit dikumpulkan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui halaman internet, mengumpulkan data-data, membuat kuis mendadak, dan banyak lagi.

b. Fungsi Google Form

Adapun beberapa fungsi *Google Form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan tugas latihan/ulangan online melalui *website*
2. Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*
3. Mengumpulkan beberapa data siswa/guru melalui laman *website*
4. Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah
5. Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*

c. Kelebihan Google Form

Adapun beberapa kelebihan atau keunggulan pada beberapa pembelajaran menggunakan *Google Form* adalah:

1. Tampilan *form* yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada pengguna nya untuk memasukan dan menggunakan foto atau logo nya sendiri di dalam survey tersebut. Aplikasi ini juga memiliki banyak template yang membuat kuis dan kuesioner *online* tersebut semakin menarik dan berwarna.
2. Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarik turun, skala linear, dan lain sebagainya. Serta dapat menambahkan gambar dan video *Youtube* ke dalam kuis.
3. Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera di mana pun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuesioner *online* dan kuis *online* menggunakan laptop atau handphone

yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat *link form* nya kepada para responden sasaran atau menempelkan nya disebuah halaman *website*. Para respondennya dapat memberikan tanggapannya di mana pun dan kapan pun dengan mengklik alamat *web* atau *link* yang dibagikan pembuat kuesioner tersebut menggunakan komputer atau handphone yang terhubung ke internet. Semua jawaban dan tanggapan orang lain akan otomatis ditampung, disusun, dianalisa, dan disimpan oleh aplikasi *Google Form* dengan cepat dan aman.

4. Formulirnya *responsive*. Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat lebih mudah, lancar, dan hasilnya tampak profesional dan indah.
5. Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis. Tanggapan survei dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan, waktu nyata, dan grafik hasil tanggapan. Pengguna juga dapat melangkah lebih jauh bersama hasil data dengan melihat semuanya di *spreadsheet*, yakni aplikasi semacam *Ms.OfficeExcel*.
6. Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuesioner dan *Quiz* menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna
7. Dapat di *publish* ke laman *web* atau *share* ke akun medsos.

Selain itu, dengan menggunakan *Google Form* juga dapat menganalisis butir soal yang dapat ditindak lanjut oleh guru untuk mengetahui peserta didik yang kurang memahami materi pelajaran yang diberikan sebelumnya.

Akan tetapi, tidak ada menu untuk menandai soal mana yang sudah dikerjakan, belum dikerjakan, atau sudah dikerjakan tapi ragu-ragu. Cara menyiasatinya yaitu dengan cara mengaktifkan menu “wajib dijawab” pada setiap soal. Saat menu ini aktif, maka saat peserta didik akan mengirim jawaban dan apabila ada soal yang belum dijawab, formulir tidak bisa dikirim. Sehingga peserta didik harus mengecek satu per satu soal yang tersedia untuk mengetahui soal mana yang belum dijawab.

B. Kerangka Berfikir

Guru dapat menentukan bentuk evaluasi yang akan dilakukan pada proses evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi pembelajaran tidak selalu dalam bentuk ujian, dapat dilakukan dalam bentuk memberi tugas, mengadakan diskusi, tanya jawab atau mengemukakan pendapat. Namun, ujian adalah bentuk evaluasi pembelajaran yang sering digunakan dalam dunia pendidikan, mulai dari ujian tertulis, ujian lisan, atau ujian berbasis komputer.

Berkaitan dengan tenaga pendidik, pemerintah menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Guru harus menguasai TIK dan menerapkannya dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat mengakses berbagai pengetahuan dari berbagai sumber yang ada. Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan tidak berhenti pada proses belajar mengajar saja, akan tetapi dalam hal evaluasi pembelajaran juga harus memanfaatkan TIK apabila situasi dan kondisi di lapangan memadai. Karena evaluasi pembelajaran itu sendiri merupakan rangkaian dari proses pembelajaran, dan seorang guru wajib melakukan evaluasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Sehingga dengan memanfaatkan TIK dalam

hal evaluasi pembelajaran, guru seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan ilmu TIK tidak lagi menggunakan lembar kertas pada saat evaluasi pembelajaran, artinya guru tidak lagi menggunakan metode konvensional dalam evaluasi pembelajaran. Akan tetapi, guru memanfaatkan teknologi informasi melalui gawai peserta didik masing masing untuk digunakan sebagai media dalam hal penggunaan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan TIK dalam proses evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam menggunakannya serta dapat mengefisienkan baik dari segi waktu, biaya maupun tenaga. Pemanfaatan TIK ini juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan. Karena penawaran aplikasi latihan soal secara online bisa dengan mudah ditemukan dan mudah diakses di internet melalui *smartphone* android. Misalnya seperti *Google Form*, yaitu merupakan bagian dari komponen *Google Docs* yang disediakan oleh raksasa teknologi *Google* berupa *software* yang dapat diakses secara gratis dan cukup mudah dalam pengoperasiannya.

Kuesioner penilaian kinerja dosen menggunakan *Google Form* sebenarnya sebenarnya hampir sama dengan kuesioner pada umumnya. Perbedaannya hanya terletak pada fasilitasnya yang dapat diakses secara *online* sehingga data yang dikumpulkan lebih mudah dianalisis.

Berikut ini adalah bagan kerangka berfikir penulis dalam penelitian pemanfaatan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Anekdote siswa kelas X SMA.

C. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi Muhammad Rizal Fauzi yang berjudul Penggunaan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Deskriptif Analitis pada Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang) (2014). Melalui penggunaan alat evaluasi *Google Form* diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, baik dari perencanaan evaluasi hingga kepada dampak efisiensi, keefektifan, daya tarik bagi guru dan siswa. Berdasarkan kesimpulan umum, hasil penelitian mengenai penggunaan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dimulai dari tahap perencanaan, kesiapan sarana dan prasarana, pengembangan *Google Form* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran memberikan dampak dan manfaat baik dari aspek efektif, efisiensi, daya tarik, dan desain tampilan. Bagi guru, sangat membantu dengan adanya *Google Form* baik dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Bagi siswa sendiri menjadi lebih tertarik, antusias, aktif, dan tidak menjadi hal yang negatif untuk menghadapi ujian di SMP Negeri 1 Lembang.
2. Skripsi Ahmad Arif Dian Mulia yang berjudul Implementasi E-Monev berbasis Google Form untuk Penilaian Kinerja Guru di SMK (2018). Pemasalahannya yaitu sistem penilaian kinerja guru di SMK ini belum memadai, proses penilaian kinerja guru masih menggunakan sistem manual, SMK Muhammadiyah Pakem dan SMK N 2 Depok mengembangkan sistem *e-monev* sebagai upaya untuk meningkatkan

kinerja guru, dan efektivitas implementasi *e-monev* di SMK belum diketahui. Hasil penelitian menyatakan bahwa: Implementasi sistem *e-monev* untuk penilaian kinerja guru dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah Pakem dan SMK N 2 Depok secara umum dapat dikatakan baik. Nilai rata-rata kepuasan peserta didik terhadap sistem *e-monev* adalah 39,4 dengan peserta didik yang berada pada kategori merasa sangat puas sebesar 58,2%. Kinerja guru di SMK Muhammadiyah Pakem dan SMK N 2 Depok setelah *e-monev* 65,9% berada pada kategori sangat baik di setiap komponen dengan rata-rata 85,8. Implementasi *e-monev* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kinerja guru dengan nilai thitung 12,543 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.