

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ciri utama pembelajaran adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman temannya, alat, media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang lain. Aspek- aspek interaksi tersebut dapat diukur pencapaiannya mengenai materi pembelajaran yang ada disekolah dan dapat disebut juga sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Menanggapi era teknologi pada saat ini, pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Salah satu tujuannya yaitu untuk memudahkan pelaksanaan pendidikan, khususnya kegiatan penilaian pada proses pembelajaran. Penawaran aplikasi latihan soal secara *online* bisa dengan mudah ditemukan di internet saat ini. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang diselenggarakan oleh SDN 178064 Patane IV menggunakan kertas (*paper test*). Pada pelaksanaan evaluasi begitu pula setelah selesai evaluasi guru memeriksa ujian secara manual. Peserta didik juga kurang termotivasi dalam mengerjakan soal karena sudah terbiasa akrab dengan berbagai produk teknologi seperti komputer, *tablet* dan *smartphone*, serta tersedianya koneksi internet yang semakin murah juga menjadi peluang untuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan sistem pendidikan.

Salah satu *software* yang mudah diakses, sederhana dalam pengoperasiannya, dan cukup baik untuk dikembangkan sebagai evaluasi penilaian simulasi pada proses pembelajaran adalah *Google Form* [2]

Google Form adalah situs yang berbasis *web*. Dengan demikian setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/*laptop* ataupun *handphone*. Karenanya, dengan menggunakan *web* ini maka seorang guru yang berhubungan dengan internet tidak perlu menggunakan kertas lagi untuk mencetak 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, mempengaruhi minat siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberi melalui *goole form*, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui internet, mengumpulkan sebuah data, membuat kuis dadakan, mengulas soal lebih sederhana, dan lain sebagainya [3].

Adapun beberapa keunggulan pembuatan penilaian pada proses pembelajaran menggunakan *Google Form* adalah 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 kuesioner *online* tersebut semakin menarik dan berwarna. Keunggulan yang kedua adalah 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 dan lain lainnya. Bisa juga menambahkan gambar dan video *youtube* ke dalam kuis. Keunggulan selanjutnya, responden dapat memberikan tanggapan dengan cepat dimanapun keberadaannya. dan dapat digunakan oleh setiap orang secara gratis untuk membuat kuisisioner *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. Formulir *Google Form* begitu responsive berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional. Hasil akan secara otomatis tersusun. Tanggapan survei dikumpulkan dalam formulir dengan otomatis dan rapih, disertai dengan info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan. Bisa dikerjakan bersama dengan orang lain. Kuesioner dan kuis menggunakan *Google Form* dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna [4].

Evaluasi berbasis online mulai diterapkan di SDN 178064 Patane IV pada simulasi kuis olimpiade tingkat nasional. Dalam penggunaan *google form* ini banyak ditemukan siswa kurang mahir dalam menggunakan *google form*. Dengan pemanfaatan *google form* sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi peserta didik. Selain untuk mempermudah guru dalam pemanfaatan *google form* sebagai alat evaluasi pembelajaran ini juga bertujuan untuk mengefisienkan alat yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran tersebut baik dari segi waktu, biaya, maupun tenaga [5].

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah efektifitas kinerja berpengaruh terhadap minat atau keinginan siswa untuk menggunakan sistem layanan *Google Form*?
2. Bagaimana ekspektasi penggunaan aplikasi *Google Form* dalam pelaksanaan ujian/kuis dan penilaian berbasis online di SDN 178064 Patane IV?

1.3 Tujuan Kegiatan

Berdasarkan rumusan masalah yang disusun, maka tujuan dari kegiatan ini antara lain :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam menggunakan sistem layanan *Google Form*.

2. Mengetahui ekspektasi penggunaan aplikasi *Google Form* dalam pelaksanaan ujian/kuis dan penilaian berbasis *online* di SDN 178064 Patane IV.

1.4 Manfaat Kegiatan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini, maka manfaat dari hasil kegiatan ini antara lain :

1. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dalam menggunakan *google form* untuk mengerjakan kuis.
2. Menambah pengetahuan untuk menggunakan teknologi , salah satunya *google form*