

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar ialah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013:7) “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri”. Menurut Watson dalam Asri (2012:22) “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (observabel) dan dapat diukur”. Menurut Rusman (2017:76) “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”.

Jadi, pada hakikatnya belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif, sistematis dan integratif untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju kearah kesempurnaan hidup.

## **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran ialah suatu proses dimana untuk membelajarkan peserta didik berdasarkan dasar-dasar pendidikan dan teori belajar untuk mencapai keberhasilan belajar di dalam pendidikan. Menurut Sudjana dalam Sugihartono dkk (2007:80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Biggs dalam Sugihartono dkk (2007:80-81) membagi konsep pembelajaran dalam 3 pengertian yaitu:

- a. Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.
- b. Pembelajaran dalam pengertian institusional berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- c. Pembelajaran dalam pengertian kualitatif berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian

ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari uraian tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran.

### **c. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Susilana (2018:5) kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Sedangkan menurut Heinich dalam Arsyad (2007:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Sebagaimana menurut AECT (*Association of Education Communication and Technology*) dalam Arsyad (2014:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, maka media sering diganti dengan istilah mediator. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Lebih lanjut, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013:4) mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

## **2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 6-7) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
- b. Membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran
- c. Menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi

- d. Membantu peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan

Sanaky (2013: 6) menyebutkan bahwa terdapat 2 manfaat media pembelajaran yaitu bagi guru dan peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru antara lain:

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- b. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan inovasi dalam pembelajaran
- c. Media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak tertekan

Sedangkan manfaat media bagi peserta didik yaitu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- b. Memudahkan peserta didik dalam berpikir dan beranalisis
- c. Meningkatkan kualitas belajar serta memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran

Sutikno (2013:106), memaparkan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Membantu mempercepat peserta didik dalam proses pembelajaran
- b. Menghilangkan rasa bosan peserta didik
- c. Meningkatkan keefektifan peserta didik
- d. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media pembelajaran sangat bervariasi, yaitu bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bagi peserta didik media pembelajaran bermanfaat untuk memahami materi yang disampaikan dan membangkitkan motivasi dalam pembelajaran.

### 3) Jenis Media Pembelajaran

Menurut Haryono (2015: 51-52) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Media yang dirancang (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus sebagai komponen pembelajaran yang terarah dan bersifat formal.
- b. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran, tersedia dimana saja dan tidak dirancang secara khusus, diterapkan dalam keperluan pembelajaran.

Harjanto (2011: 237) menyatakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis, antara lain:

- a. Media grafis atau media dua dimensi seperti bagan, foto, poster, grafik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki lebih dari dua sisi, contohnya *pop up*, *mock up*, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi, contohnya slide, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Lingkungan sekitar dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media belajar dibedakan berdasarkan rancangannya dan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan rancangannya dibagi menjadi 2 yaitu

media yang dirancang dan media yang dimanfaatkan. Sedangkan kegunaannya dibagi menjadi 4 yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan lingkungan sekitar.

#### 4) Kriteria Media Pembelajaran

Falahudin (2014: 112-115) menguraikan kriteria media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tujuan penggunaan  
Tujuan penggunaan media ini terletak pada perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Tujuan penggunaan media lainnya terletak pada kompetensi dasar, dan indikator yang ingin dicapai.
- b. Sasaran pengguna media  
Sasaran penggunaan media ini adalah peserta didik, jadi harus mengetahui karakteristik peserta baik dari latar belakang sosial, bakat dan minatnya. Media harus sesuai dengan kondisi peserta didik.
- c. Karakteristik media  
Karakteristik media dapat dilihat dari kelemahan dan kelebihan. Sebelum memutuskan untuk memilih media pembelajaran, lebih baik membandingkan dahulu karakteristik media yang sesuai dengan peserta didik.
- d. Waktu  
Waktu yaitu dalam membuat media pembelajaran dan alokasi waktu yang tersedia pada saat kegiatan pembelajaran. Tidak ada gunanya jika memilih media yang sesuai dengan karakteristik, tetapi tidak ada waktu untuk mengadakannya.
- e. Biaya  
Faktor biaya saat diperhatikan, karena media yang baik belum tentu efektif digunakan dalam pembelajaran dibandingkan dengan media yang murah dan sederhana.
- f. Ketersediaan  
Ketersediaan media pada kelas tersebut sudah ada atau belum media yang dikembangkan, sehingga peneliti dapat menentukan media tersebut perlu dikembangkan atau tidak.

Sudjana (2010: 4) mengungkapkan bahwa konsep-konsep yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran  
Artinya yaitu media pembelajaran digunakan dan dipilih sesuai dengan kompetensi dasar, indikator yang ingin dicapai dan tujuan intruksional yang ditetapkan.
- b. Mendukung isi materi pembelajaran  
Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pendidik. Materi yang sifatnya nyata, prinsip dan konsep sangat memerlukan media agar peserta didik lebih memahami.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran  
Media pembelajaran yang akan digunakan harus mudah diperoleh oleh pendidik atau mudah dibuat oleh pendidik sendiri pada saat pembelajaran. Media yang mudah dibuat berbentuk grafis dan tidak memerlukan biaya yang mahal.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya  
Syarat utama dalam memilih media yaitu pendidik harus dapat mengoprasikannya, agar pembelajaran mengalami peningkatan kualitas. Sebagus apapun media yang digunakan jika pendidik tidak bisa mengoprasikan tidak ada gunanya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya  
Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu memperhatikan waktu yang akan digunakan. Baik waktu dalam membuat media maupun waktu yang tersedia dalam menggunakan media pada saat pembelajaran.
- f. Sesuai dengan karakteristik peserta didik  
Media yang digunakan pendidik harus memperhatikan tingkat berpikir peserta didik, agar media yang tersedia dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian kriteria diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa penguasaan yang harus dimiliki oleh pendidik yaitu dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan dilapangan, agar tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat dapat mengurangi kualitas pembelajaran dan menjadikan daya tangkap peserta didik menjadi rendah.



#### **d. Evaluasi Pembelajaran**

Secara umum evaluasi adalah proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana pencapaian suatu kegiatan, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih diantara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh.

Selain itu, evaluasi menurut KBBI ( Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah suatu penilaian dimana penilaian itu ditujukan pada orang yang lebih tinggi atau yang lebih tahu kepada orang yang lebih rendah keahliannya.

Ralph Tyler (dalam Arikunto) (2016:3) menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana , dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Grondlund dan Linn (1990:5) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran.

UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 21 menjelaskan bahwa evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis

pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. Dalam PP.19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab I pasal 1 ayat 17 dikemukakan bahwa “penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menentukan nilai dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, melalui berbagai kegiatan pengukuran maupun penilaian dalam pembelajaran. Evaluasi yang akan dibuatkan media pada penelitian ini yaitu penelitian summatif dimana jenis evaluasi ini dilakukan setelah suatu kegiatan proses pembelajaran telah dilaksanakan.

#### **e. Kuis Interaktif**

Menurut Arsyad (2011:100) Kuis Interaktif merupakan suatu media berbasis komputer yang dibuat dalam bentuk pertanyaan dan soal yang kemudian dijadikan sebagai alat untuk melakukan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran. Kuis Interaktif memungkinkan siswa mengerjakan soal dengan jujur dan fokus didalam pengerjaannya. Menurut Risqiyah (2011:21) Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran

secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Kemudian menurut Indriyani (2015:11) kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa.

Lebih lanjut menurut Aniqotunnisa (2013:15) menjelaskan bahwa kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Ernawati (2011:17), bahwa kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri. Siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya interaktif.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang kuis interaktif, dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif merupakan salah satu media penunjang pembelajaran yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal-soal latihan.

#### **e. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Menurut Akhadiah dkk. (1991:1) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Dalam BSNP (2006:317) menyebutkan bahwa:

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Adapun tujuan umum mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006:22) adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia, memahami Bahasa Indonesia, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, dan menghargai serta mengembangkan sastra Indonesia.

Mengacu pada standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan

memperhatikan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Sedangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dicapai melalui pembelajaran secara langsung (direct teaching) yaitu keterlibatan dan keaktifan peserta didik dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Selain itu juga, pendidikan Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

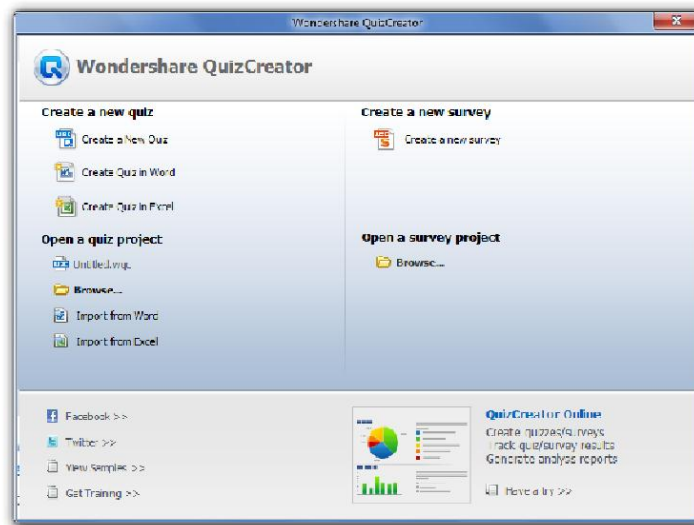
#### **f. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator***

Menurut Purnanto dan Mahardika (2016:142) “*Software Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis dan tes. Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Kelebihan dari perangkat lunak *Wondershare Quiz Creator* adalah efisien, soaldapat

diacak secara tepat sehingga dapat mengurangi kecurangan didalam pengerjaan soal seperti mencontek, alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan rencana dan hasil evaluasi dapat langsung bisa dilihat sehingga memudahkan guru untuk melakukan pengoreksian serta hasil dari evaluasi tersebut.

Menurut Hernawati (2009:1) menyatakan bahwa hasil soal atau kuis yang telah dibuat menggunakan *Wondershare Quiz Creator* ini dapat disimpan dalam format flash yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di website. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choice*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), kuis dengan area gambar dan lain sebagainya. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file flash (*flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta dalam pengerjaan soal atau kuis.

Berdasarkan uraian diatas, *software Wondershare Quiz Creator* ini sangat mudah digunakan baik dalam pengoperasian maupun penggunaannya dengan berbagai pilihan soal yang dapat dibuat tentu membuat proses evaluasi lebih menarik. Selain itu juga, pada *Wondershare Quiz Creator* ini dapat pula disisipkan gambar maupun video yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.



## B. Kajian Penelitian Relevan

Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Kholid Fadlullah (2018) dengan judul *Wondershare Quiz Creator Berbasis Android* dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang. Hasil penelitian menyatakan bahwa media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis *android* mampu menjadi bahan ajar penunjang bagi guru dan siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengerjaan soal tes. Berdasarkan hasil penilaian validator diketahui hasil yaitu ahli materi sosiologi memberikan total nilai 80%, ahli desain memberikan total nilai 73%, dan tanggapan siswa IPS 2 memberikan total nilai 82,57%. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Hasil Penelitian

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Kholid Fadlullah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai pembuat media evaluasi.

b. Relevansi

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Achmad Kholid Fadlullah mengembangkan media evaluasi berbasis *android* pada mata pelajaran Sosiologi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan media kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rendik Uji Candra Rolisca dan Bety Nur Achadiyah (2014) dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* menggunakan *software Wondershare Quiz Creator* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA *Brawijaya Smart School (BSS)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media evaluasi berbasis *e-learning* bagi siswa SMA *Brawijaya Smart School*. Berdasarkan penilaian dari validator diketahui hasil yaitu ahli media memberikan total nilai 91,6% , ahli materi memberikan total nilai 88,3% dan siswa memberikan total nilai 87,6%. Dari hasil penilaian validator dengan ditinjau berdasarkan pedoman kriteria kelayakan, maka secara keseluruhan media evaluasi ini dinyatakan layak. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:



a. Hasil Penelitian

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rendik Uji Candra Rolisca dan Bety Nur Achadiyah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sebagai pembuat media evaluasi.

b. Relevansi

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rendik Uji Candra Rolisca dan Bety Nur Achadiyah mengembangkan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk *online* berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Akuntansi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan media kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi (2020) dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dapat digunakan sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran yang mempunyai tingkat kelayakan baik. Berdasarkan penilaian dari validator diketahui hasil sebagai berikut: ahli media memberikan total nilai 85,3%, dan ahli desain memberikan total nilai 82%. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:

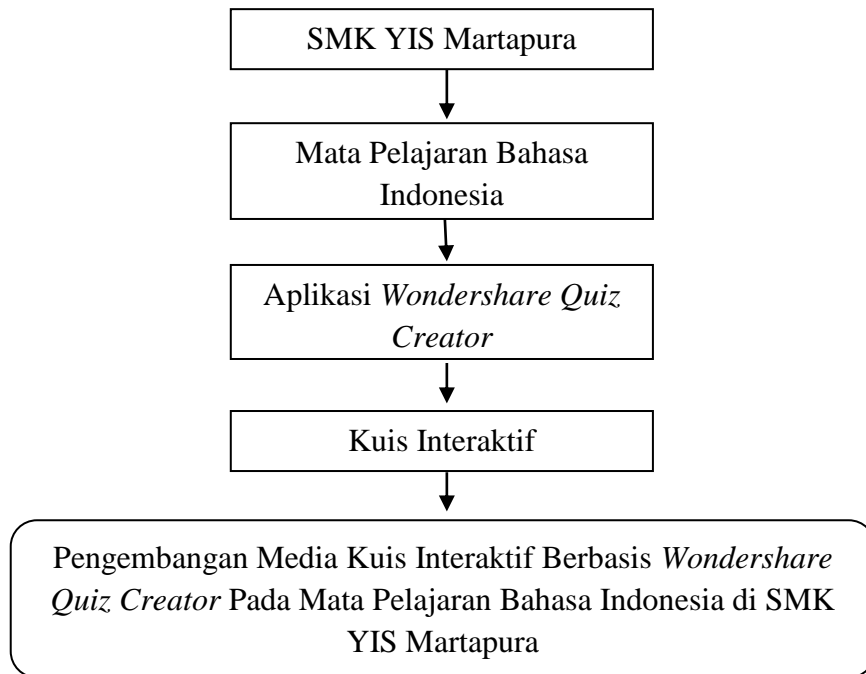
a. Hasil Penelitian

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dalam mengembangkan media.

b. Relevansi

Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Salman Rusdi melakukan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Biologi. Sedangkan peneliti melakukan pengembangan media kuis interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### C. Kerangka Konseptual



Bagan 1 Kerangka Konseptual Penelitian Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK YIS Martapura