

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa ialah salah satu budaya, akan tetapi ada pula bahasa sebagai petunjuk eksistensi budaya. Selain itu bahasa menjadi cerminan masyarakat mampu memperlihatkan budaya bahwa berkembang dengan baik. Bahasa adalah suatu sistem bahasa yang mempunyai tanda dan nada dengan cara sewenang-wenang menggunakan anggota kelompok dalam melaksanakan kerjasama Ahmad & Abdullah (2012). Pendapat lain mengatakan bahwa bahasa merupakan suatu lembaga kemasyarakatan yang menyebabkan tingkah laku pembeda antara orang lain dengan yang lainnya, baik keragaman sosial penutur maupun keragaman fungsi bangsa Warsiman (2013). Sedangkan menurut pendapat selanjutnya Gayner yang menafsirkan bahwa bahasa salah satu sistem pesan yang mengeluarkan nada antara diri sendiri ke orang lain perbandingan simbol vokal mempunyai arit secara arbiter dan konvensional (Azzuhri, 2015). Maka dapat di simpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang bermakna bagi setiap orang dan setiap masyarakat, sebagaimana disepakati.

2. Hakikat Bahasa

Bahasa Indonesia yang baik serta benar hanya dengan bentuk ungkapan yang berbentuk dasarnya dalam ujaran. Dalam bahasa ada hakikat berbahasa yang dapat dilihat dari segi bunyi atau terminologinya, lambing (huruf atau gambar) dan maknanya, suatu bunyi atau isyarat ujaran dapat dideskripsikan dan disimbolkan melewati gambar maupun huruf, suara, sinyal atau simbol yang berbeda-beda masing-masing mempunyai arti yang berbeda (Mulyati, 2015). Maka kesimpulannya hakikat bahasa ialah suatu bentuk ekspresi akan berbentuk ujaran dasar yang dapat dilihat dari aspek bunyi atau syarat yang berbeda-beda.

3. Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran SD

Dalam proses belajar di sekolah, ada dua hal yang tidak kalah pentingnya untuk pembelajaran ialah belajar dan mengajar. Pada proses belajar dapat menerangkan apa yang harus dijelaskan oleh pendidik. Bahasa memainkan peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional. Bahasa Indonesia adalah bahasa pengantar pada di semua tingkat universitas. Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dasar khususnya di sekolah dasar (SD), termasuk percepatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena bahasa Indonesia merupakan alat berpikir yang memungkinkan berkembangnya pemikiran yang logis, sistematis dan kritis pemikiran.

Tujuan pembelajaran bahasa di sekolah ialah membantu siswa menjadi mahir berbahasa (Subana dan Sunarti, 2009). Sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Kursus bahasa Indonesia bertujuan untuk memastikan siswa memiliki kemampuan berikut. Berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan.

- a. Hargai bahasa serta menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu negara.
- b. Mengetahui bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- c. Memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan sosial.
- d. Nikmati dan gunakan karya sastra untuk memperdalam pemahaman anda, memoles kepribadian anda, dan meningkatkan keterampilan bahasa anda.
- e. Hargai serta bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya serta intelektual bangsa Indonesia. (Dediknas, 2007)

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa bahasa adalah sumber ilmu pengetahuan. Artinya bahasa merupakan alat penyampaian informasi. Semua siswa memerlukan keterampilan berbahasa sebagai alat belajar untuk memperoleh berbagai mata pelajaran lainnya. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan akademik siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan berbagasinya. Hal ini disebabkan karena tujuan setiap mata pelajaran pada dasarnya adalah untuk menyampaikan ilmu kepada peserta didik dan ilmu tersebut berbentuk bahasa. Pengajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa negara serta bahasa nasional mempunyai dua peran penting dalam kurikulum, yaitu.

- a. Tingkatkan level bahasa Indonesia.
- b. Latih terampilan baca tulis.

Pertama, pembelajaran awal dapat meningkatkan terampilan mendengar, berbicara, baca tulis siswa (tidak dengan meniadakan terampilan mendengarkan serta bicara). Keterampilan baca tulis yang diperoleh siswa ketika belajar bahasa Indonesia tidak hanya berguna di kelas bahasa tetapi juga diperlukan untuk menguasai berbagai informasi dalam mata pelajaran lain (Heny, 2015).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V menjelaskan bahwa pengembangan bahasa adalah upaya untuk meningkatkan mutu penggunaan berbahasa, seperti yang dicapai melalui jalur pendidikan dan masyarakat (Kridalaksana 2011). Dengan demikian pula pandangan lain menjelaskan bahwa perkembangan bahasa merupakan upaya untuk meningkatkan penggunaan bahasa pada masyarakat yang mahir dengan cara memperdalam pengetahuan dan pemahaman bahasa serta meningkatkan sikap positif terhadapnya (Hasanah, 2022). Maka dapat disimpulkan Bahasa merupakan usaha dalam mengukuhkan pemakaian bahasa disetiap kalangan masyarakat agar mereka mendapatkan wawasan yang cukup.

5. Aplikasi Quizizz

Materi pembelajaran yang tepat digunakan pada masa pandemi ini adalah materi pembelajaran berbasis pembelajaran daring. Salah satunya aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang dapat dimainkan multipemain. Quizizz dapat diakses melalui website dan dapat digunakan oleh siswa di rumahnya masing-masing untuk bermain bersama atau dapat juga digunakan untuk berlatih menjawab pertanyaan atau latihan siswa.

Meskipun soal yang diajukan berbasis e-learning dan diselesaikan secara online. Namun, soal-soal tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dan membantu guru mengembangkan kreativitasnya dengan lebih mudah untuk mencapai pembelajaran menuju revolusi industry 4.0 dengan mendownload aplikasinya di playstore atau sistus lainnya (Zurnawita & C. Prabowo, 2014). Selain itu Quizizz juga dapat digunakan sebagai alternatif trik belajar dan menyenangkan tanpa menyenangkan tanpa mengurangi nilai pembelajaran. Oleh karena itu juga dapat melibatkan partisipasi aktif siswa (Noor, 2020).

Permainan Quizizz adalah aplikasi menyenangkan yang memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan menciptakan Latihan kelas yang menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Penggunaan aplikasi Quizizz dimaksudkan agar siswa dapat menyelesaikan tugas kelas menggunakan perangkat elektroniknya. Selain itu, Quizizz juga menuntut siswa untuk saling bersaing dan memotivasi belajar agar hasil belajarnya meningkat. Saat menggunakannya, siswa sekaligus menerima tugas dan mereka juga bisa langsung mengecek di peringkat berapa.

Dalam hal ini guru hanya memantau perkembangan tes dan juga dapat menerima hasil tes setelah siswa menyelesaikan tes. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi kinerja siswa. Permainan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik dan dapat dijadikan sebagai cara pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik dan dapat

dijadikan sebagai cara pembelajaran yang efektif karena dapat mendorong rangsangan visual dan verbal (Setiawan, 2019).

Aplikasi Quizizz diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematika. Memegang benar, keterampilan pemecahan masalah penting bagi siswa dan masa depan mereka (Wena, 2014). Saat mengikuti tes pemecahan masalah matematika, siswa harus mampu berpikir sistematis (Pardimidan Widodo, 2016). Siswa perlu dilatih cara menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan masalah agar kemampuan berpikirnya lebih tajam. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan matematika siswa, perlu dilakukan pemberian pertanyaan untuk menguji kemampuan matematikanya. Selain itu, penting bagi guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan dengan pengembangan materi pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, kemampuan pemecahan materi siswa dapat ditingkatkan.

Aplikasi Quizizz juga memiliki keunggulan sebagai berikut (Asrifan, 2020) :

1. Bagi guru atau pendidik, hal ini dapat mempermudah dalam mengajukan pertanyaan.
2. Jika siswa menjawab suatu soal atau ulangan dengan benar, maka akan muncul skor yang diterimanya pada suatu soal serta peringkat yang diterima pada ujian tersebut.
3. Jika siswa menjawab tes dengan salah, maka akan muncul jawaban yang benar untuk dikoreksi sendiri oleh siswa.
4. Setelah ujian selesai, pada saat ujian akhir atau ujian penutup akan ditampilkan soal ulasan terlebih dahulu untuk meninjau jawaban yang telah anda pilih.
5. Pada saat ulangan setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda-beda karena otomatis diacak sehingga meminimalisir kecurangan.

Selain kelebihan tentunya tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi Quizizz sebagai sarana belajar juga mempunyai kekurangan dan kelemahan sebagai berikut.

1. Terkadang ada kendala jaringan atau internet.
2. Saat mengerjakan ujian, siswa dapat membuka tab baru yang berarti dapat dengan mudah mengaksesnya dengan alat lain untuk mencari jawaban.
3. Terkait permasalahan waktu, siswa yang awalnya meraih ranking tinggi beresiko kehilangan rankingnya karena manajemen waktu yang tidak tepat.
4. Akan menjadi kendala atau masalah tambahan jika siswa lambat dalam masuk atau berpartisipasi.

6. Penilaian Alternatif

Dalam penilaian alternatif terdapat awal mulanya penggunaan tersebut sejak tahun 90an, dari sejumlah hasil karakteristik maupun kritik sejumlah pendidik yang mempertanyakan bahwasannya semua masyarakat dan keterampilan dapat diukur dengan kemampuan tes (Brown, 2010). Secara tidak langsung dalam penilaian alternatif ialah penilaian yang tidak berupa tes dan penilaian aktivitas peserta didik yang apa adanya selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Menurut Brown dan Hudson (1998) karakteristik penilaian alternative adalah sebagai berikut : (1) Menghendaki siswa untuk menampilkan, menciptakan, menghasilkan atau melakukan sesuatu dengan menggunakan konteks dunia nyata. (2) Tidak menggunakan proses pembelajaran di kelas. (3) Menilai siswa apa adanya dalam aktivitas sehari-hari di kelas. (4) Menggunakan tugas-tugas yang bermakna. (5) Fokus pada proses dan hasil sekaligus. (6) Menilai tingkat berpikir terampil dalam pemecahan sebuah masalah. (7) Memberikan informasi tentang kelebihan dan kelemahan siswa. (8) Peka terhadap multikulturalisme ketika penilaian dilakukan secara akurat. (9) Memastikan bahwa manusia yang memberikan penilaian, bukan mesin. (10) Mendorong guru untuk menggunakan kriteria

standar dan peningkatan. (11) Menghendaki guru untuk menampilkan cara mengajar dan penilaian baru (Evendy, 2017).

Berikut beberapa alasan memilih menggunakan alternative tes atau penilaian, baik dalam proses maupun produk pembelajaran (Darmawan, 2016).

- 1) Perubahan yang berhasil lebih bergantung pada kerja keras daripada pembelajaran di menit-menit terakhir.
- 2) Bentuk ini lebih mementingkan koherensi karena memerlukan partisipasi langsung dalam proses pembelajaran.
- 3) Evaluasi ini memerlukan umpan balik segera dari guru.
- 4) Penilaian ini menuntut dosen atau guru untuk berkomunikasi lebih baik, terbuka dan jelas dengan siswa.
- 5) Model evaluasi ini dapat memotivasi orang untuk bekerja dengan gaya yang berbeda berdasarkan kecenderungan pribadinya.
- 6) Model evaluasi ini dapat memperkecil “kesenjangan” berbagi hubungan yang erat antara keduanya.
- 7) Model penilaian ini dinilai lebih adil, lebih mudah diukur kapasitas, kualitas dan keahliannya, serta bernilai dalam konteks eksternal.
- 8) Penggunaan metode penilaian standar membantu kegiatan menjadi lebih dekat dengan kehidupan nyata.

7. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah indikator yang wajib dikuasai oleh pendidik guna untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran ke peserta didik. Pendidik dapat mengidentifikasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dalam evaluasi dan pengukuran, dikarenakan aktivitas ini diikutsertaka dalam melaksanakan kegiatan penilaian. Kegiatan evaluasi ini merupakan sebagai penilaian pembelajaran yang mana tolak ukur sejauh mana peserta didik telah menguasai proses pembelajaran.

Kegiatan evaluasi pembejaran dapat untuk tujuan menentukan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, yang dapat mencakup sebagai berikut ; tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, bahan ajar, kondisi

pembelajaran dan prosedur penilaian. Evaluasi pembelajaran dapat ditunjukkan melalui penilaian efektifitas startegi pembelajaran, evaluasi dan peningkatan efektivitas program sekolah, evaluasi dan peningkatan efektivitas pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran memiliki tujuan dan fungsi. Untuk tujuan evaluasi penjabaran akan dijabarkan sebagai berikut (Rahman, 2019) :

1. Keeping track, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu pendidik harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.
2. Checking-up, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, pendidik harus melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana yang sudah dikuasai siswa dan bagian mana yang belum.
3. Eksplorasi yaitu mencari dan mendeteksi kesalahan dan kekurangan pembelajaran siswa agar guru dapat segera mencari alternatif pemecahannya.
4. Ringkasan yaitu kesimpulan tentang tingkat penguasaan siswa terhadap keterampilan yang diidentifikasi. Temuan ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk menyusun laporan kemajuan pembelajaran bagi berbagai pihak yang terpenting.

Berikut merupakan fungsi dari evaluasi belajaran :

1. Penilaian dilakukan secara selektif, dengan melaksanakan penilaian, guru mempunyai cara untuk memilih atau mengevaluasi siswanya. Evaluasi sendiri mempunyai beberapa tujuan antara lain.
 - a. Pilih siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu.
 - b. Pilih siswa yang akan menerima beasiswa.
 - c. Pilih siswa yang berhak meninggaka
2. Penilaian lintas fungsi bila alat yang digunakan dalam penilaian sudah memuaskan, dengan melihat hasilnya pendidik akan mengetahui kelemahan siswa. Selain itu penyebab kelemahannya juga dapat diketahui sehingga dengan melakukan penilaian yang realistis, pendidik akan memberikan diagnosis kepada siswa mengenai kelebihan dan kelemahannya. Mengetahui penyebab kelemahan ini akan memudahkan dalam mencari cara memperbaikinya.
3. Penilaian kinerja ibarat sebuah investasi. Sistem baru yang kini sangat populer di negara-negara barat adalah sistem belajar mandiri. Belajar mandiri dapat dilakukan dengan mempelajari suatu modul, baik modul yang satu maupun yang lainnya. Alasan munculnya sistem ini adalah pengakuan yang besar terhadap kemampuan individu. Sejak lahir, setia[siswa sudah menyumbangkan bakatnya, sehingga pembelajaran akan lebih efektif jika disesuaikan dengan karakteristik yang ada. Akan tetapi disebabkan karena keterbatasan sarana dan tenaga, Pendidikan yang bersifat individual kadang-kadang sukar sekali dilaksanakan. Pendidikan yang bersifat melayani perbedaan kemampuan adalah pengajarannya secara kelompok, untuk dapat menentukan dengan pasti dikelompok mana seorang peserta didik yang mempunyai hasil penilaian yang sama akan berada di dalam kelompok yang sama dalam belajarnya.
4. Fungsi evaluasi sebagai alat ukur keberhasilan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan suatu program. Sebagaimana telah disinggung pada bagian sebelumnya,

keberhasilan program ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu : guru, metode/strategi pembelajaran, materi pembelajaran, fasilitas dan sistem pengajaran, sistem manajemen.

8. Analisis Instrument Penilaian

Analisis logis/rasional meliputi analisis dokumen, struktural, dan linguistik. Analisis dokumen dirancang sebagai kajian mengenai muatan ilmiah yang ditanyakan dalam soal serta tingkat kemampuan yang sesuai dengan soal tersebut. Analisis linguistic bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Rahman, 2019).



B. Kajian Penelitian Yang Relevan

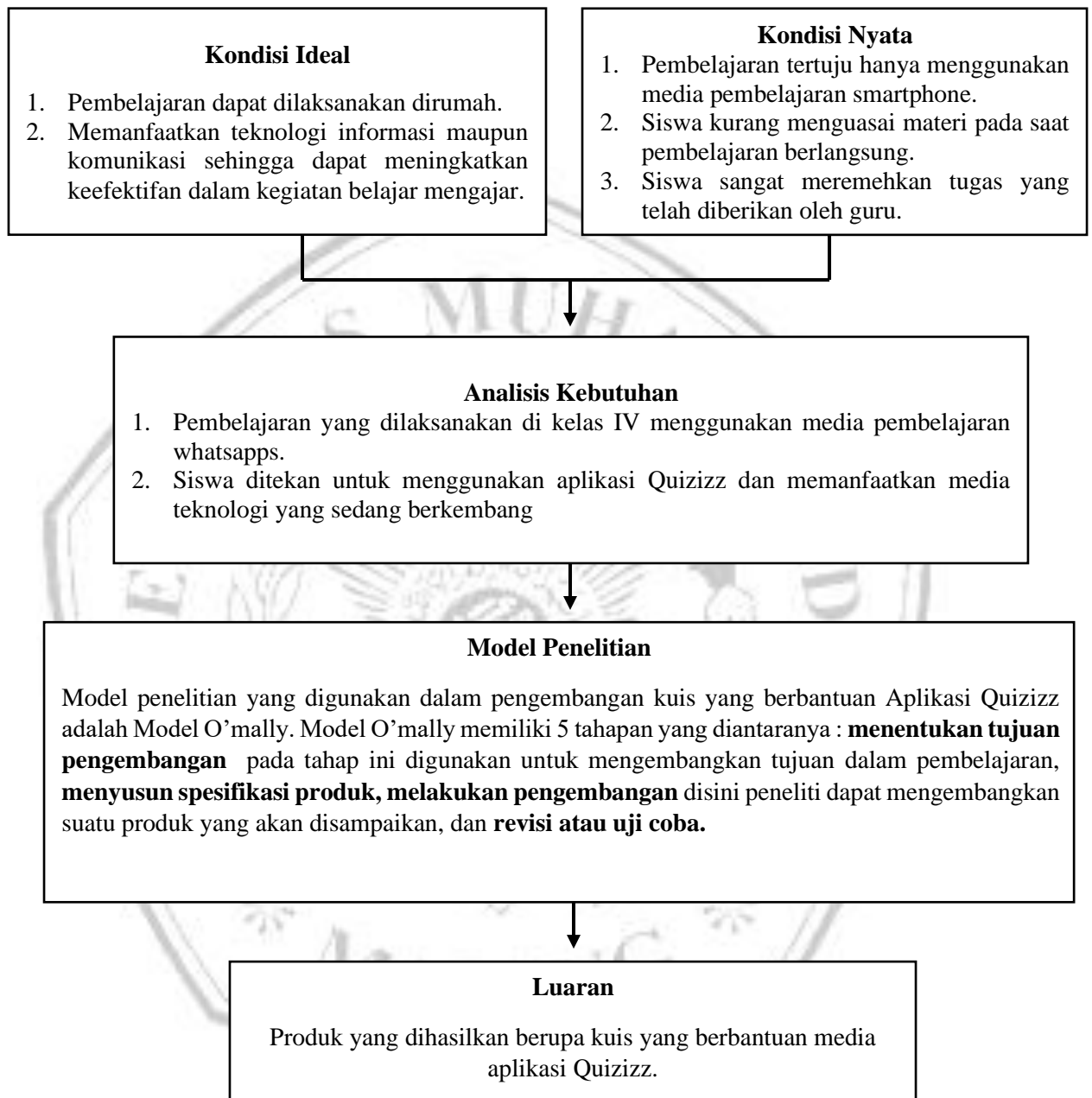
Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu dijadikan acuan untuk mendukung penelitian. Penelitian sebelumnya telah dilakukan sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Bekti Mulatsih, 2020	Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di masa Pandemi Covid-19.	Persamaan dengan penelitian ini merupakan sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz sebagai bahan penelitian.	Perbedaan dalam penelitian adalah penelitian terdahulu subjek penelitiannya merupakan siswa SMA, namun pada penelitian saat ini subjeknya ialah siswa SD
Muchammad Syaifulloh, 2020	Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.	Persamaan dari penelitian kali ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi maupun penilaian pada siswa.	Pada perbedaan ini adalah dalam penelitian terdahulu mengkhhususkan penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS.
Azzah 2020	Amany, Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pembelajaran Matematika.	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi maupun penilaian pada siswa.	Perbedaannya ialah penelitian sebelumnya ini mengkhhususkan pada mata pelajaran Matematika.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori diatas, maka didapat kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir