

## PEMAHAMAN KONSEP MATERI PERKULIAHAN MELALUI KUIS DENGAN APLIKASI *GOOGLE FORMS* PADA MATA KULIAH BUDAYA MELAYU DI FKIP UNIVERSITAS RIAU

Said Suhil Achmad<sup>1)\*</sup>, Daeng Ayub<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Masyarakat, Jurusan Ilmu Pendidikan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Pekanbaru

\*Email: [said Suhil@lecturer.unri.ac.id](mailto:said Suhil@lecturer.unri.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to describe 1) the ability to write in their own language; 2) The ability to make fragments that show a certain meaning of the material; 3) Ability to assemble material based on the sequence of processes; 4) the ability to write an idea clearly; 5) Ability to make material conclusions; 6) The ability to be able to find the main idea in the material; and (7) The ability to retell in their own language. The study used a descriptive quantitative approach, taking a sample of 40 people using an online questionnaire. The questionnaire has been declared valid and reliable through a trial on 15 students outside the study. Data processing using descriptive statistics. The results of this study found that the majority of students during lectures were outside the city of Pekanbaru, the device used was Android, the network used was data packets, while their internet network was always in moderate condition, but student learning achievement (GPA) was above average, so that it can allow students during lectures to understand the concept of material through online quizzes using google forms. It was found that almost all students could understand the concept of material through online quizzes using google forms, especially on the ability to write in their own language, and the ability to retell in their own language. This is possible because students' abilities are above average even though the internet network they use is weak.*

**Keywords:** *Concept Understanding, Quizzes, Google Forms*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Kemampuan menulis dengan bahasa sendiri; 2) Kemampuan membuat penggalan yang menunjukkan makna tertentu dari materi; 3) Kemampuan merangkai materi berdasarkan urutan proses; 4) kemampuan menuliskan suatu gagasan dengan jelas; 5) Kemampuan membuat kesimpulan materi; 6) Kemampuan mampu menemukan ide utama dalam materi; dan (7) Kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan mengambil sampel sebesar 40 orang dengan menggunakan angket secara Daring. Angket sudah dinyatakan valid dan reliabel melalui uji coba terhadap 15 orang pada mahasiswa di luar kajian. Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari kajian ini mendapati mayoritas mahasiswa saat perkuliahan berada di luar Kota Pekanbaru, perangkat yang digunakan Android, jaringan yang digunakan adalah paket data, sementara jaringan internet mereka selalu dalam kondisi sedang, namun prestasi belajar (IPK) mahasiswa berada di atas rata-rata, sehingga dapat memungkinkan mahasiswa saat perkuliahan dapat memahami konsep materi melalui kuis Daring dengan menggunakan google forms. Ditemukan bahwa hampir keseluruhan mahasiswa dapat memahami konsep materi melalui kuis Daring dengan menggunakan google forms, terutama pada kemampuan menulis dengan bahasa sendiri, dan kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri. Hal ini dimungkinkan karena kemampuan mahasiswa berada di atas rata-rata walau pun jaringan internet yang mereka gunakan lemah.

**Kata Kunci:** *Pemahaman Konsep, Kuis, Google Forms*

## PENDAHULUAN

Situasi dan kondisi masa pandemi Covid-19 telah mengubah pelaksanaan materi perkuliahan secara daring tatap muka (sinkronus), namun tidak selalu berjalan mulus karena masalah jaringan yang tidak stabil, sehingga komunikasi dosen dengan mahasiswa sering mengalami hambatan, seperti tidak dapat melihat materi, tidak terdengar suara dan terputus dalam pendalaman materi, sehingga mahasiswa tidak dapat mengikuti pendalaman materi secara lengkap. Sehingga sebagian dosen terpaksa menggunakan *Google Forms* dalam bentuk kuis. Apakah hal ini dapat meminimalisir ketidaktercapaian pendalaman materi oleh mahasiswa? Hal inilah yang menarik untuk dilakukan penelitian terhadap mahasiswa, apakah mereka dapat meningkatkan pemahaman materi melalui cara ini.

Di masa pandemi Covid-19, bersamaan dengan terkini yaitu revolusi industri 4.0 revolusi internet atau IOT (*Internet Of Things*), yang dapat menjawab keterbatasan waktu dan tempat perkuliahan yang memaksa dosen memilih sistem perkuliahan secara Daring dibandingkan harus bertemu dengan mahasiswa. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam sistem belajar ini.

Menurut Melvin L. Silberman (2011) bahwa pembelajaran kuis dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut. Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019) dalam kajiannya menyebutkan bahwa metode pembelajaran secara Daring memegang peran penting dalam dunia pendidikan, namun namun masih terkendala jarak dan waktu, artinya tidak semudah yang dibayangkan, karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Hal ini sejalan dengan kajian Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020) bahwa Pandemi covid-19 telah mengganggu

proses pembelajaran secara konvensional. Kelemahan pembelajaran Daring adalah kurang kuatnya sinyal di daerah pelosok, dan mahal biaya kuota.

Hasil kajian Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017) menunjukkan bahwa siswa belajar melalui kuis dengan *Google Forms* berbeda dalam secara signifikan dalam konsentrasi, keterikatan, kenikmatan, motivasi, dan kepuasan. Demikian kajian Krisnawati, E. (2018), menemukan bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap adanya kuis Daring. Hampir 95% mahasiswa setuju dan sangat setuju bahwa kuis Daring dengan menggunakan *Google Forms* ini memiliki tampilan yang mudah dipahami, fitur yang mudah digunakan, mudah diakses, hemat biaya dan waktu.

Batubara, H. H. (2016) dalam kajiannya menemukan bahwa menggunakan *Google Forms* sebagai media penilaian kinerja dosen dan respon mahasiswa terhadap penggunaannya menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa suka dengan penggunaan angket Daring (53,3%), mudah diakses (86,7%), waktu menjadi lebih efisien (80%), menghemat penggunaan kertas (93,3%), mengerti cara menggunakannya (86,6%), tampilannya mudah dimengerti (86,6), Bahasa angket telah sesuai (100%). Sementara Krisnawati, E. (2018), dalam kajiannya menemukan bahwa mahasiswa menunjukkan respon positif terhadap adanya kuis Daring. Hampir 95% mahasiswa setuju dan sangat setuju menggunakan kuis Daring dengan menggunakan *Google Forms* ini memiliki tampilan yang mudah dipahami, fitur yang mudah digunakan, mudah diakses, hemat biaya dan waktu. Sedangkan Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021) dalam menemukan bahwa proses pengoptimalisasi media Daring berupa *Google Forms* menjadi acuan yang cukup tinggi dalam menangani permasalahan belajar secara Daring (e-learning), namun penelitian ini hanya 57% yang menerima dengan baik selebihnya kurang baik.

Kajian di atas, yang intinya adalah penggunaan *Google Forms* sebagai perangkat pembelajaran, sebagai media, alat evaluasi dan pendalaman materi, yaitu kuis masih sedikit dilakukan dilakukan di masa Pandemi Covid-19 atau yang berbasis Daring, maka kajian kali ini akan coba untuk mendalaminya lebih lanjut, khususnya pada mata kuliah Budaya yang baru dan bersamaan dengan waktunya dengan masa pandemi Covid-19 di seluruh dunia.

Kajian ini ingin mengungkapkan bagaimana mahasiswa memahami konsep materi, yaitu suatu proses membangun hubungan atau mengkonstruksikan inti dari berbagai ranah pengetahuannya atau menciptakan inti dari beberapa objek terhadap pengetahuan yang diterimanya melalui kuis, yang secara rinci yang ingin ditanyakan adalah bagaimana cara menafsirkan materi, bagaimana cara membuat ilustrasi materi, bagaimana mengklasifikasikan materi, bagaimana cara membuat ringkasan, bagaimana membuat interpretasi materi, bagaimana membuat perbandingan antara materi, dan bagaimana mampu penjelasan materi yang diberikan melalui kuis.

Mata kuliah Budaya Melayu adalah mata kuliah wajib baru bagi seluruh mahasiswa Universitas Riau sejak tahun akademis 2020 semester I, berbobot 2 SKS, yang semua materinya bersifat normatif, yang tercermin dari capaian pembelajarannya. Dengan demikian studi ini dianggap studi pertama yang sangat berharga hasilnya. (Elmustian, Rahman, 2020)

Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021) dalam kajiannya yang berjudul “Optimalisasi Penggunaan *Google Forms* terhadap Pembelajaran Matematika” dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 5 SD Al-Kautsar Bandar Lampung, sebanyak 19 orang, menemukan bahwa proses pengoptimalisasi media Daring berupa *Google Forms* menjadi acuan yang cukup

Tinggi dalam menangani permasalahan belajar secara Daring (e-learning), namun penelitian ini hanya 57% yang menerima dengan baik selebihnya kurang baik.

Kajian ini dilakukan karena mata kuliah ini disampaikan rata-rata dengan menggunakan kuis dengan bahan ajar buku yang telah disediakan oleh dosen, hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para dosen pengasuh mata kuliah ini dan bagi dosen lainnya yang menggunakan kuis dengan aplikasi Daring *Google Forms*.

Mata kuliah Budaya Melayu adalah mata kuliah wajib baru bagi seluruh mahasiswa Universitas Riau sejak tahun akademis 2020 semester I, berbobot 2 SKS, yang semua materinya bersifat normatif, yang tercermin dari capaian pembelajarannya seperti berikut, 1) Mampu mengumpulkan informasi nilai-nilai asas budaya Melayu, 2) Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, 3) Mampu mengumpulkan informasi aspek bentang sejarah budaya Melayu, kebiasaan hidup berpola, karya & ekspresi budaya Melayu yang benar; 4) Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini serta wawasan luas yang berkaitan dengan bidang budaya Melayu; 5) Mampu mengidentifikasi dan memformulasi budaya Melayu dalam kehidupan sehari-hari; 6) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam pengembangan budaya Melayu, 7) Memiliki kesantunan Budaya Melayu; 8) Mampu mengumpulkan informasi aspek-aspek tentang sejarah budaya Melayu yang tepat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan 1) Kemampuan menulis dengan bahasa sendiri; 2) Kemampuan membuat penggalan yang menunjukkan makna tertentu dari materi; 3) Kemampuan merangkai materi berdasarkan urutan proses; 4) kemampuan menuliskan suatu gagasan dengan jelas; 5) Kemampuan membuat kesimpulan materi; 6) Kemampuan mampu menemukan ide

utama dalam materi; dan (7) Kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.

Kajian ini mengambil ide dari konsep Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., et al. (2001), suatu usaha untuk mempermudah penyusunan tujuan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi belajar. Dalam edisi revisi ini terdapat empat dimensi pengetahuan yaitu dimensi pengetahuan dibagi ke dalam empat kategori, yaitu 1) pengetahuan faktual, 2) konseptual, 3) prosedural, dan 4) metakognitif. Dalam penelitian ini hanya mengambil sub dimensi pengetahuan pada aspek pemahaman (*Understanding*).

Tulasi, D. (2010) menguraikan bahwa pemahaman (*Understanding*) itu dapat dilihat dari 10 tahap, yaitu 1) menulis dengan bahasa sendiri; 2) membuat penggalan yang menunjukkan makna tertentu; 3) membuat urutan proses materi berdasarkan peristiwa yang terjadi; 4) membuat ilustrasi atas ide-ide yang muncul dari materi; 5) merangkai materi berdasarkan urutan proses; 6) mencontohkan peran berdasarkan skenario yang dibuat; 7) menuliskan suatu gagasan dengan jelas; 8) membuat kesimpulan materi; 9) membuat alur yang mengilustrasikan suatu peristiwa proses; 10) membuat ide utama dalam materi; (11) menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.

Indikator di atas disesuaikan dengan tujuan penelitian ini hanya mengambil pada 7 aspek yang sesuai dengan ciri-ciri mata kuliah ini, yaitu 1) Mampu menulis dengan bahasa sendiri; 2) Mampu membuat penggalan yang menunjukkan makna tertentu; 3) Mampu merangkai materi berdasarkan urutan proses; 4) Mampu menuliskan suatu gagasan dengan jelas; 5) Mampu membuat kesimpulan materi; 6) Mampu menemukan ide utama dalam materi; (7) Mampu menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.

Menurut Arsyad (2011) bahwa kuis interaktif seperti *Google Forms* termasuk media pembelajaran berbasis komputer, yang merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan seseorang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran.

Namun demikian tak dapat dipungkiri banyak faktor yang diduga akan mempengaruhi hasil penelitian ini, baik bersumber dalam dari maupun dari luar diri mahasiswa. Dari dalam diri mahasiswa dapat dilihat kemampuan akademik mahasiswa sebelumnya, yaitu hasil belajar mahasiswa terdahulu sedangkan yang bersumber dari luar adalah kekuatan jaringan, jenis jaringan yang digunakan, perangkat yang digunakan dalam belajar Daring.

Widyawati, I. (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Finansial Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya. Dengan melakukan survei terhadap 77 orang yang dibagi berdasarkan rasio per kelas dari populasi yang diteliti dengan teknik analisis analisis faktor menemukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada mahasiswa jurusan akuntansi ada 4 faktor yaitu Faktor 1 terdiri atas Proses Belajar Mengajar, Metode, Sumber dan Mahasiswa, Faktor 2 terdiri atas Bahan Ajar, Alat, Motivasi dan Evaluasi, Faktor 3 terdiri atas Interaksi mahasiswa dengan materi, Lingkungan dan Kesehatan sedangkan Faktor 4 terdiri atas Tujuan dan Bakat.

Sumarsono, H. (2016) dalam kajiannya yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Wirausaha Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo”. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana terhadap sampel sebesar 127 mahasiswa. Hasilnya ditemukan bahwa ada perbedaan intensi wirausaha mahasiswa fakultas ekonomi dan mahasiswa fakultas non ekonomi.

Intensi wirausaha mahasiswa yang pernah mengikuti pelatihan kewirausahaan ditemukan lebih tinggi daripada mahasiswa yang belum pernah mengikuti pelatihan kewirausahaan. Juga ditemukan bahwa latar belakang pendidikan, pelatihan, gender, keinginan untuk pencapaian dan lingkungan kontekstual tidak berpengaruh terhadap intensi wirausaha mahasiswa. Sementara variabel efikasi diri berpengaruh terhadap intensi wirausaha pada tingkat signifikansi 10%. Secara keseluruhan variabel independen yang digunakan dalam model hanya mampu menjelaskan intensi wirausaha mahasiswa sebesar 14,5%.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Riau dengan subjek mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan pada mata kuliah Budaya Melayu semester 2 tahun akademis 2020-2021, pada dosen yang menggunakan kuis sebagai media pemahaman materi perkuliahan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey (Sugiyono. (2017). Penentuan sampel adalah dilakukan secara proportional random sampling, yang besarnya ditentukan dengan rumus Slovin. (Amirin, T. M. (2011). Data dikumpulkan melalui angket dengan Skala Guttman (Iskani. 2014), disebarikan melalui jaringan internet dengan menggunakan “*platform Google Forms*”. Angket berisikan pertanyaan tentang data demografi dan variabel penelitian dengan 7 butir pertanyaan. Sebelum angket digunakan maka dilakukan uji validitas dan reabilitas angket. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif (Janie, D. N. A, 2012).

**Tabel 1. Keberadaan di saat kuliah Daring**

No	Keberadaan di saat kuliah Daring	Frekuensi	Persentase
1	Di rumah luar Kota Pekanbaru	36	90%
2	Di Kota Pekanbaru	4	10%
	Jumlah	40	100%

Penafsiran data hasil analisis menggunakan pola Arikunto (2010).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dibagi dalam dua bagian, bagian pertama adalah data demografi profil responden, yaitu yang terdiri atas 5 bagian, bagian 1) Keberadaan di saat kuliah Daring, 2) Perangkat yang digunakan dalam perkuliahan Daring, 3) Jenis Jaringan yang digunakan, 4) Kekuatan Jaringan, dan 5) Prestasi belajar (IPK). Bagian yang kedua adalah pemahaman konsep materi melalui kuis Daring, yang terdiri atas 7 bagian, yaitu: 1) Kemampuan menulis dengan bahasa sendiri; 2) Kemampuan membuat penggalan yang menunjukkan makna tertentu dari materi; 3) Kemampuan merangkai materi berdasarkan urutan proses; 4) kemampuan menuliskan suatu gagasan dengan jelas; 5) Kemampuan membuat kesimpulan materi; 6) Kemampuan mampu menemukan ide utama dalam materi; dan (7) Kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri.

### 1. Profil Responden

#### 1.1 Keberadaan di saat kuliah Daring

Tabel 1 menunjukkan bahwa 90% responden saat melaksanakan perkuliahan berada di luar Kota Pekanbaru, selebihnya berada di luar Kota Pekanbaru, artinya sebagian besar mahasiswa berada di luar Kota Pekanbaru saat mengikuti kuliah Daring, hanya sedikit yang berada di Kota Pekanbaru, karena memang sebagian mahasiswa berasal dari luar Kota Pekanbaru.

## 1.2 Keberadaan di saat kuliah Daring

Tabel 2 menunjukkan bahwa 82,5% atau sebagian besar mahasiswa menggunakan Android, sementara ada 10%

menggunakan android dan notebook, dan ada 8% menggunakan kedua perangkat sekaligus. Artinya perangkat android menjadi mayoritas digunakan dalam perkuliahan.

**Tabel 2. Perangkat yang digunakan dalam perkuliahan Daring**

No	Perangkat yang digunakan dalam perkuliahan Daring	Frekuensi	Persentase
1	Android	33	82,5%
2	Notebook	3	7,5%
3	Keduanya	4	10%
	Jumlah	40	100%

## 1.3 Jenis Jaringan yang digunakan

Tabel 3 menunjukkan bahwa 87,5% atau sebagian besar mahasiswa menggunakan jaringan melalui paket data di Android, sementara ada 10% menggunakan jaringan Indihome. Artinya karena sebagian besar

mahasiswa berada di luar Kota Pekanbaru, maka jaringan yang ada hanya melalui paket data, sedangkan Indihome hanya tersedia di Kota, itu pun jika mahasiswa berlangganan, dalam data ini ada 1 orang saja di Kota Pekanbaru.

**Tabel 3. Jenis Jaringan yang digunakan**

No	Jenis Jaringan yang digunakan	Frekuensi	Persentase
1	Indihome	4	10%
2	Paket data	35	87,5%
3	Keduanya	1	2,5%
	Jumlah	40	100%

## 1.4 Kekuatan Jaringan

Tabel 4 menunjukkan bahwa 85% jaringan internet yang digunakan mahasiswa pada status sedang, ada 10% lemah dan kuat

hanya 5%. Artinya 85% mahasiswa berpotensi mengalami gangguan pada saat perkuliahan Daring, malahan ada 10% mengalami gangguan yang tetap.

**Tabel 4. Kekuatan Jaringan**

No	Jenis Jaringan yang digunakan	Frekuensi	Persentase
1	Kuat	2	5%
2	Sedang	34	85%
3	Lemah	4	10%
	Jumlah	40	100%

## 1.5 Prestasi Belajar (IPK)

Tabel 5 menunjukkan bahwa 95% prestasi belajar (IPK) berada di atas 3,5, artinya

memang mayoritas mahasiswa punya kemampuan yang tinggi.

Tabel 5. Prestasi Belajar (IPK)

No	IPK	Frekuensi	Persentase
1	3.5 - 4.0	36	90%
2	2,7 – 3-4	1	2,5%
3	0 – 2.6	3	7,5%
	Jumlah	40	100%

### 1. Pemahaman Konsep Materi Melalui Kuis Daring

Hasil analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dianalisis menggunakan pola Arikunto. (2010) Analisis secara diskriptif yang menghasilkan distribusi dan persentase dari setiap aspek seperti pada Diagram 1. Berdasarkan Diagram 1 bahwa responden menyatakan ya sebesar 79%, berarti hampir keseluruhan respnden menyatakan ya, sedangkan yang menyatakan tidak 22%, artinya sebagian besar menyatakan tidak. Dari tujuh aspek maka aspek 2. kemampuan menulis dengan bahasa sendiri mencapai 90%, sedangkan aspek yang terendah adalah aspek yang kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri yaitu 65%.

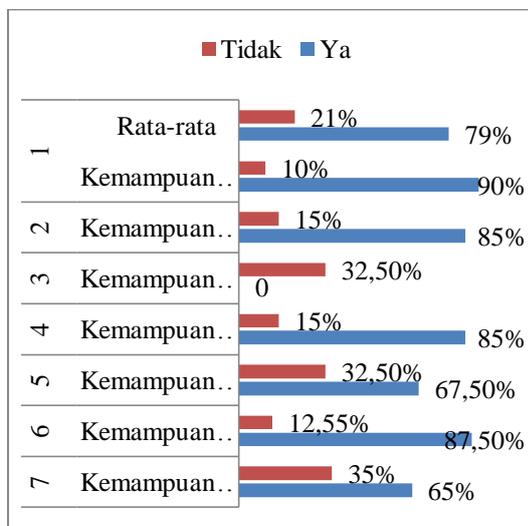


Diagram 1: Persentase Pemahaman Konsep Materi Melalui Kuis Daring.

### 2. Pembahasan

Di masa pandemi Covid-19 yang waktunya bersamaan dengan revolusi industri 4.0 revolusi internet atau IOT (Internet Of Things), yang dapat menjawab keterbatasan waktu dan tempat perkuliahan yang membuat dosen harus memilih sistem perkuliahan secara Daring ini, namun diakui memang masalah jaringan menjadi masalah yang umum. Melvin L. Silberman (2011); Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019); Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020).

Perkuliahan secara Daring dengan menggunakan kuis, juga dipengaruhi lain, seperti kemampuan akademis mahasiswa, artinya prestasi belajar ikut menentukan kemampuan mahasiswa memahami materi. Widyawati, I. (2012) ; Sumarsono, H. (2016). Mata kuliah Budaya Melayu adalah mata kuliah wajib baru bagi seluruh mahasiswa Universitas Riau sejak tahun akademis 2020 semester I, berbobot 2 SKS, yang semua materinya bersifat normatif, karena itu dapat diberikan dengan menggunakan kuis dengan aplikasi google forms. (Arsyad (2011), dan mendapat respon positif dari mahasiswa karena mudah digunakan untuk perkuliahan dan marotitas dipakai dalam dunia pendidikan. Krisnawati, E. (2018), Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021)' Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021).

### SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara

mayoritas mahasiswa saat perkuliahan berada di luar kota Pekanbaru, perangkat yang digunakan adalah Android, dengan jaringan paket data, pada status jaringan internet sedang, namun prestasi belajar (IPK) mahasiswa berada di atas rata-rata. Mayoritas mahasiswa saat perkuliahan dapat memahami konsep materi melalui kuis Daring dengan menggunakan google forms, artinya mahasiswa dapat dikatakan hampir keseluruhan mahasiswa memahami konsep materi melalui kuis Daring dengan menggunakan google forms, terutama pada kemampuan menulis dengan bahasa sendiri, dan kemampuan menceritakan kembali dengan bahasa sendiri. Hal ini dimungkinkan karena kemampuan mahasiswa berada di atas rata-rata walau pun jaringan internet yang mereka gunakan lemah.

## REFERENSI

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amirin, T. M. (2011). *Populasi dan sampel penelitian 4: Ukuran sampel rumus Slovin*. Erlangga, Jakarta.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., et al. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assising: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ainsworth, S. (2006). DeFT: A *Conceptual Framework For Considering Learning With Multiple Representations, Learning And Instruction*. *Journal Learning and Instruction*, 16 (3): 183-198.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan *Google Forms* sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1).
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and *Google Forms* on the student's perception in the classroom's response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Janie, D. N. A. (2012). *Statistik deskriptif & regresi linier berganda dengan SPSS*. *Jurnal, April*.
- Iskani. 2014. *Skala Guttman Secara Tradisional (CROSS SECTIONAL) Revisi*. <http://www.slideshare.net/Iskani/> diakses pada tanggal 15 September 2015.
- Krisnawati, E. (2018). *Pemanfaatan Google Forms Sebagai Kuis Daring Mata Kuliah Trigonometri*. JP2M (*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*), 4(1), 61-67.
- Silberman, Melvin L. *101 ways to make training active*. Vol. 1. John Wiley & Sons, 2011.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019, February). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0*. In *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEK)* (Vol. 1, No. 1).
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). *Optimalisasi Penggunaan Google Forms terhadap Pembelajaran*

*Matematika. Matematika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56-65.

Raharjo, S. (2014). Cara melakukan uji validitas product moment dengan SPSS. Sumber< <http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-validitas-product-moment-spss.html>>. Diunduh [5 Oktober 2016].

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Sumarsono, H. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Wirausaha Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. *Ekuilibrium: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Ekonomi*, 8(1), 62-88.

Tulasi, D. (2010). *Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis*. *Humaniora*, 1(2), 359-371.

Widyawati, I. (2012). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Finansial Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya*. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 1(1), 89-99.

Elmustian, Rahman. (2020). *Dokumen: CPL Mata Kuliah Budaya Melayu, 2020*. Pekanbaru:L Universitas Riau.