

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing pertama menurut keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967. Pemilihan bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia di antara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa Indonesia tidak dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan dunia luar (Ceranic, 2013, h. 15).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pelajaran Bahasa Inggris SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran sekolah. Materi bahasa Inggris masuk dalam kurikulum KTSP dan telah disiapkan oleh pemerintah. Berbeda dengan program 2013, pelajaran bahasa Inggris di SD/MI termasuk dalam kegiatan ekstrakurikuler, pelaksanaannya berlangsung di luar jam sekolah. Pelajaran bahasa Inggris dalam kurikulum 2013 tidak dihilangkan, tetapi hanya tidak dimasukkan dalam jam kelas, sehingga pelajaran bahasa Inggris dimasukkan dalam program ekstrakurikuler sekolah.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahasa Inggris juga merupakan salah satu bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Menyadari pentingnya bahasa Inggris di masa depan, pembelajaran bahasa Inggris sedini mungkin harus diterapkan di sekolah (Febilia Valentin et al., 2018, h. 2). Pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi dalam empat keterampilan yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam

kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Pengembangan Informasi dan Teknologi Komunikasi atau sering dikenal sebagai ICT di era sekarang sangat cepat di Indonesia. Percepatan perkembangan memiliki dampak pada berbagai bidang. Pendidikan adalah salah satu daerah yang tidak bisa dipisahkan dari dampak pengembangan ICT. Belajar dengan memanfaatkan atau mengintegrasikan ICT dapat membuatnya lebih mudah bagi guru dan siswa karena menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara dinamis dan secara interaktif. (Windiastuti & Fridayani, 2021, h. 37)

Untuk mewujudkan pendidikan yang baik serta maju hingga dibutuhkan adanya peningkatan proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan serta tidaknya suatu proses pendidikan bisa dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya (Mardapi, 2012, h. 56). Supaya memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka seorang guru perlu memiliki alat evaluasi yang praktis dan valid guna mencapai tujuan tertentu.

Dengan berkembangnya Industri 4.0, pendidik perlu berinovasi untuk mempersiapkan lulusan yang mampu menguasai keterampilan teknologi. Keterampilan ini telah mengubah metode penilaian yang semula dilakukan dengan cara konvensional menjadi metode penilaian berbasis komputer. Hal ini ditunjukkan dengan adanya tes berbantuan komputer. Kemahiran teknologi menunjukkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam pengolahan data dan informasi. Pengujian dengan bantuan komputer menawarkan kemudahan dan inovasi dalam memahami teknologi digital. Saat ini, tes berbantuan komputer yang diambil selama pembelajaran dinilai menggunakan alat

penilaian berbantuan komputer, situs web, dan multimedia. (Dwi Yasa et al., 2020, h. 27)

Online Evaluation atau *E-Evaluation* adalah penilaian melalui teknologi atau berbasis akses internet. Ini menilai siswa melalui internet atau akses virtual. Ini juga bisa menjadi cara alternatif pengujian. Evaluasi online merupakan evaluasi inovatif selain evaluasi konvensional yang berbasis kertas. *E-evaluation* juga membutuhkan lebih banyak pendekatan yang berjalan dan sistematis daripada menggunakan penilaian tradisional. Penilaian online memberikan keuntungan dan kerugian dalam proses tersebut. Beberapa keuntungan yang diberikan oleh penilaian online adalah memberikan umpan balik dan penilaian langsung, praktik dan waktu yang efektif. Juga meminimalkan penggunaan kertas dan pensil atau pena. Selain itu, penilaian online dapat menghemat uang untuk memfotokopi kertas ujian atau lembar kerja.

Teknologi yang berpotensi untuk membantu tercapainya tujuan evaluasi adalah *E-Evaluation* berbasis aplikasi *Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* adalah salah satu aplikasi pendidikan yang berisi latihan-latihan (Anggoro & Arif, 2018, h. 25). Penilaian online berbasis aplikasi *Hot Potatoes* dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Kesalahan yang berasal dari orang yang melakukan penilaian seringkali disebabkan oleh pengaruh subjektif dan kesalahan dalam menjumlahkan angka hasil evaluasi. Hal ini dapat diatasi dengan *E-Evaluation (Electronic Evaluation)* yang terintegrasi dengan aplikasi yang dapat memproses dan menghitung hasil belajar siswa secara otomatis.

E-Evaluation berbasis aplikasi *Hot Potatoes* memiliki beberapa keunggulan, antara lain memudahkan guru menilai proses pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa, lingkungan belajar, dan perkembangan kecerdasan siswa. Aplikasi *Hot Potatoes* ini adalah alat untuk membuat bank soal. Aplikasi ini mencakup enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif di web. Program aplikasi ini dilengkapi dengan soal latihan dengan lembar kegiatan siswa (berisi jawaban dan kegiatan siswa) sehingga aplikasi ini dapat digunakan untuk menilai pembelajaran di kelas V di sekolah dasar. *Hot Potatoes*, adalah *software* yang dapat digunakan guru untuk membuat latihan interaktif. (Widyastuti, 2018, h. 214).

Berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah, ditemui permasalahan bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan tidak memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah yaitu laptop. Peserta didik juga kurang termotivasi dan kurang tertarik selama proses evaluasi diadakan. Evaluasi secara konvensional juga dirasa kurang praktis sebab pelaksanaannya memerlukan banyak peralatan dan guru juga masih memerlukan waktu untuk melakukan perhitungan nilai peserta didik secara manual. Masih terdapat peserta didik yang mencontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga guru kurang bisa mengenali kemampuan asli peserta didik serta materi apa yang dirasa belum difahami peserta didik. Hal lain yang juga menjadi pertimbangan penelitian ini adalah bahwa siswa kelas V masih tidak terbiasa dengan penggunaan komputer. Sedangkan, mereka tidak lama lagi akan menghadapi Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) di kelas VI.

Dengan memerhatikan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu evaluasi pembelajaran di kelas berbasis komputer khususnya pada siswa kelas V SDN 200215 Padangsidempuan. Hal tersebut diperlukan agar siswa kelas V terbiasa mengerjakan soal evaluasi berbasis komputer dengan baik untuk mempersiapkan Ujian Sekolah Berbasis Komputer (USBK) pada kelas VI nantinya.

Dari penjabaran masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan *software Hot Potatoes* pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan harapan bisa meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang dimaksud ialah soal-soal yang dikembangkan menggunakan *software Hot Potatoes*. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan *E-Evaluation* Menggunakan *Software Hot Potatoes* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Profession* di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan T.A. 2021/2022 “.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional (kertas) dirasa kurang praktis sebab pelaksanaannya memerlukan peralatan yang banyak serta guru juga masih memerlukan waktu guna melaksanakan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual.

2. Banyak peserta didik yang merasa bosan, kurang tertarik, kurang termotivasi, selama proses evaluasi pembelajaran.
3. Pelaksanaan evaluasi masih kurang efektif dikarenakan masih adanya peserta didik yang mencontek jawaban temannya.
4. Belum dimanfaatkannya secara optimal teknologi informasi serta komunikasi berupa Komputer/Laptop sekolah.
5. Peserta didik yang belum terbiasa dengan penggunaan komputer sebagai alat evaluasi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Pengembangan *E-Evaluation* Menggunakan *Software Hot Potatoes* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Profession* di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan T.A. 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *E-Evaluation* Menggunakan *Software Hot Potatoes* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Profession* di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan?

2. Bagaimana praktikalitas *E-Evaluation* Menggunakan *Software Hot Potatoes* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Profession di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan?
3. Bagaimana efektivitas *E-Evaluation* Menggunakan *Software Hot Potatoes* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Profession di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneltian ini bertujuan :

1. Untuk menghasilkan *e-evaluation* yang valid menggunakan *software hot potatoes* pada mata pelajaran bahasa inggris materi profession di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan.
2. Untuk menghasilkan *e-evaluation* yang praktis menggunakan *software hot potatoes* pada mata pelajaran bahasa inggris materi profession di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan.
3. Untuk menghasilkan *e-evaluation* yang efektif menggunakan *software hot potatoes* pada mata pelajaran bahasa inggris materi profession di Kelas V SD Negeri 200215 Padangsidempuan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan keilmuan serta bisa meningkatkan pola pikir dalam mengembangkan alat evaluasi menggunakan *Software Hot Potatoes*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pelaksanaan evaluasi menggunakan *Hot Hotatoes*. Serta sebagai sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi di bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam melaksanakan proses evaluasi di sekolah dan meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam mengelola sumber, media, dan proses belajar.

c. Bagi Siswa

Siswa mengetahui hasil belajarnya secara langsung, menambah pengetahuan siswa akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif.