

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan diidentikkan dengan peningkatan inovasi dan Sumber Daya Manusia (SDM). Kualitas sekolah dan pembelajaran mempengaruhi kualitas sumber daya manusia dan inovasi yang disampaikan. Semakin baik kualitas pendidikan, dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu menghasilkan maupun mengimbangi teknologi-teknologi baru yang terus berkembang. Sebaliknya, jika kualitas pendidikan tersebut rendah maka kualitas sumber daya manusia yang dihasilkannya kurang maksimal. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan maupun pembelajaran lembaga pendidikan (sekolah) menjadi salah satu sarana yang penting dalam mewujudkannya. Dunia pendidikan dan pembelajaran tidak akan terlepas dari proses penilaian. Penilaian adalah suatu tindakan atau proses penilaian pembelajaran yang dibantu melalui tes atau non tes untuk menentukan retensi siswa, pelaksanaan pendidik, dan tingkat pencapaian target program pembelajaran.

Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan yang membantu untuk memperoleh pengetahuan untuk menumbuhkan potensi serta kompetensi hendaknya melaksanakan proses pembelajaran hingga proses kegiatan evaluasi pembelajaran yang tepat. Evaluasi merupakan aktivitas yang bersistem dan kontinu untuk menampakkan kualitas dan hasil belajar peserta didik bersumber pada standar dan alasan tertentu untuk menetapkan keputusan. Untuk mendukung peserta didik meningkatkan kemampuan higher order thinking skill, guru harus mempunyai keterampilan untuk mengembangkan

alat evaluasi. Alat dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau mencapai tujuan dengan sukses dan mahir. Perangkat dapat diuraikan sebagai instrumen. Oleh karena itu, perangkat penilaian disebut juga instrumen. Instrumen evaluasi adalah alat yang digunakan untuk melihat seberapa dalam kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Alat penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dapat menggunakan instrumen tes. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami contoh-contoh yang diajarkan oleh pendidik. Tes ini berguna untuk memperkirakan prestasi belajar intelektual siswa.

Dalam pelaksanaan perubahan Kurikulum 2013, sekolah dituntut untuk menerapkan penilaian berbasis HOTS. Dalam teknik penilaian, penilaian pengetahuan (kognitif) yang bertujuan untuk menilai segi kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud berupa kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mengkreasikan) pada setiap Kompetensi Dasar (KD). Penilaian pengetahuan dilaksanakan melalui penugasan, penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS). Penilaian harian bisa dilakukan melalui tes tertulis, lisan, penugasan, atau dengan teknik lainnya. Penilaian harian merupakan penilaian yang dipergunakan untuk menilai capaian kompetensi peserta didik secara kontinu guna mengetahui progres hasil belajar pada masing-masing kompetensi dasar (KD).

Dalam evaluasi, metode penilaian yang berbeda dapat dimanfaatkan oleh highlights dari masing-masing KD. Salah satunya adalah tes tertulis yang merupakan gabungan pertanyaan yang berbentuk tulisan yang difungsikan untuk mengetahui kemampuan

peserta didik. Bentuk tes tertulis bisa berupa soal pilihan ganda, uraian, benar-salah, dan menjodohkan. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (2018) soal pilihan ganda dan uraian merupakan bentuk soal yang kerap dipakai pada jenjang SMK.

Pilihan ganda merupakan tes yang bisa berupa pertanyaan, pernyataan, kalimat perintah, atau kalimat tidak sempurna. Tes pilihan ganda lebih sering dimanfaatkan dibandingkan bentuk tes yang lain karena mempunyai kelebihan berupa objektif dalam pemberian skor yang mudah dan bisa dipercaya, bisa menilai hasil belajar yang paling sederhana sampai yang kompleks, adanya petunjuk pengerjaan yang tersusun sistematis dan jelas, opsi pilihan jawaban yang salah bisa memberikan informasi diagnostik. Selain memiliki kelebihan, soal pilihan ganda juga memiliki kelemahan antara lain: dalam penyusunan membutuhkan waktu yang cukup lama, terdapat kesulitan dalam menentukan pengacau (distractor) soal, kurang efektif untuk menilai kemampuan mengemukakan ide, nilai bisa dipengaruhi oleh kemampuan baca yang baik.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, diharapkan dapat mendorong terciptanya proses evaluasi belajar yang lebih baik melalui pemanfaatan hasil teknologi. Selain sebagai sumber belajar, seorang guru diupayakan mampu menggunakan dan menguasai alat teknologi yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dalam proses evaluasi belajar. Guru juga dituntut supaya mampu mengembangkan media evaluasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, banyak sekolah yang menyediakan fasilitas penunjang untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut guru mampu memberikann tugas pelajaran kepada

siswa dengan lebih baik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang proses evaluasi pembelajaran. Salah satu teknologi canggih yang ditemukan adalah komputer. Komputer hampir mempermudah setiap unsur kehidupan manusia dari berbagai bidang. Pemanfaatan komputer di dalam dunia pendidikan adalah salah satunya dengan membuat multimedia untuk proses evaluasi pembelajaran di sekolah.

Computer Based Instruction (CBI) atau yang sering disebut pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut Rusman (2013:186) dalam pemanfaatannya, komputer dapat berperan sebagai alat, yaitu dapat digunakan sebagai wahana bantu dalam proses belajar. Sedangkan komputer sebagai tutor mengandung arti bahwa komputer dapat mengganti peran guru dalam menguji melalui evaluasi serta memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran terprogram yang melibatkan siswa dalam simulasi atau permainan. Multimedia pembelajaran CBI ini dikembangkan dengan menggunakan software, software yang digunakan yaitu Adobe Flash. Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan animasi. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan program Adobe Flash dalam mengembangkan media pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunanya.

Melalui penelaahan pencapaian tujuan pengajaran, guru dapat mengetahui apakah proses belajar yang dilakukan cukup efektif memberikan hasil yang baik dan memuaskan atau sebaliknya. Jadi jelaslah bahwa guru hendaknya mampu dan terampil melaksanakan penilaian, karena dengan penilaian guru dapat mengetahui prestasi yang dicapai oleh siswa setelah ia melaksanakan proses belajar. Profesionalisme menjadi tuntutan guru dalam pekerjaannya. Apalagi profesi guru yang sehari-hari menangani benda hidup yang berupa anak-anak atau siswa dengan karakteristik yang masing-masing tidak sama. Pekerjaan guru menjadi lebih berat tatkala menyangkut peningkatan kemampuan anak didiknya, sedangkan kemampuan dirinya mengalami stagnansi. Dan yang terlihat dalam pendidikan saat ini adalah permasalahan guru adalah kegagalan guru dalam melakukan evaluasi. Guru dalam fungsinya sebagai penilai hasil belajar siswa, guru hendaknya terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi ini merupakan umpan balik (feed back) terhadap proses belajar mengajar. Umpan balik ini akan dijadikan titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan terus dapat ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pada proses evaluasi belajar biasa digunakan berupa alat tes secara manual sehingga pada waktu pengerjaan soal latihan, ulangan atau tes terjadi banyak kesalahan seperti jumlah soal yang tidak sesuai dengan waktu pengerjaan, waktu tidak sesuai dengan rencana, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan teknis dalam mengkoreksi, terjadi kecurangan dalam mengerjakan soal latihan, ulangan atau tes seperti masih adanya siswa yang mencontek, dan siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan soal

latihan, ulangan atau tes. Alat yang digunakan berupa lembar soal, lembar jawaban, dan alat tulis. Adapun dalam proses penilaian yang dilakukan umumnya dikoreksi secara manual. Hal ini banyak saya temukan di sekolah-sekolah tempat saya tinggal, khususnya di SMKS Citra Abdi Negro.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Reza Harahap selaku guru sistem komputer kelas X diketahui bahwa SMKS Citra Abdi Negro menggunakan kurikulum 2013, pada penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS) maupun penilaian akhir semester (PAS) umumnya menggunakan bentuk tes pilihan ganda. Soal pilihan ganda dan uraian merupakan bentuk soal yang sering dipergunakan pada jenjang SMK. Untuk soal penilaian harian guru biasanya memberikan soal dari buku modul/paket yang digunakan peserta didik. Soal yang ada dalam modul/buku paket pada mata pelajaran sistem komputer menampakkan bahwa soal dan pertanyaan masih berada pada level kognitif rendah (LOTS). Rendahnya presentasi soal HOTS menjadi parameter rendahnya pengetahuan peserta didik. Selain itu didapati tingkat kecurangan seperti kerja sama antar peserta didik dalam mengerjakan tes masih tinggi dan setiap guru dalam melaksanakan evaluasi harus paham dengan tujuan dan manfaat dari evaluasi atau penilaian tersebut. Tetapi ada juga guru yang tidak menghiraukan tentang kegiatan ini, yang penting ia masuk kelas, mengajar, mau ia laksanakan evaluasi di akhir pelajaran atau tidak itu urusannya. Yang jelas pada akhir semester ia telah mencapai target kurikulum. Ini yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini. dan guru teknik komputer jaringan di SMKS Citra Abdi Negro belum mengembangkan multimedia berbasis teknologi komputer. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berupa khusus latihan soal yang menarik

agar siswa tertarik dan antusias dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X dengan adanya model pembelajaran drill atau latihan memberikan kesempatan lebih banyak untuk melatih siswa agar terbiasa memecahkan soal-soal pemecahan masalah. menurut Djamarah dan Zain (2013), model drill merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu, model ini dapat juga digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan dengan demikian siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru. Diharapkan dengan penggunaan media ini siswa lebih mudah menggunakan dengan alat bantu yang diberikan saat menyelesaikan latihan soal, antusia, termotivasi dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses evaluasi belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan alat bantu konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan untuk memperdalam serta mengukur ranah pengetahuan (kognitif) peserta didik, maka penulis ingin **“Mengembangkan Instrumen Evaluasi Belajar Computer Based Intruction (CBI) Dengan Model Drill Interaktif Sebagai Proses Evaluasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X di SMK”** yang digunakan untuk penilaian sebanyak 40 soal pilihan ganda. Penelitian ini dibatasi untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) peserta didik. Peneliti mengembangkan alat evaluasi dengan bentuk tes pilihan ganda karena mudah dalam penskoran nilai, cepat serta mempunyai tingkat objektivitas yang baik untuk menilai level kognitif siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses evaluasi pembelajaran siswa yang diselesaikan oleh guru sebenarnya menggunakan teknik tradisional dalam mata pelajaran sistem komputer dan guru biasanya memberikan soal dari modul / buku paket yang digunakan oleh siswa.
2. Belum adanya media atau bantuan pengajaran yang membantu saat mengerjakan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Citra Abdi Negero.
3. Belum ada instrumen evaluasi yang dapat diakses dengan model drill interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Citra Abdi Negero.
4. Penilaian hasil tes yang dilakukan selama ini, pendidik mengoreksi atau memberikan penskoran akhir dari hasil tes peserta didik secara manual sehingga dianggap membuang waktu dan kurang bermanfaat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Pengembangan instrumen evaluasi interaktif menggunakan *Software Adobe Flash CS6* pada standar kompetensi sistem komputer siswa kelas X kompetensi keahlian Komputer dan Jaringan SMK Swasta Citra Abdi Negero.
2. Pengembangan instrumen evaluasi belajar *drill* interaktif menggunakan model ADDIE tetapi dibatasi pada tahap implementasi.

3. Dikarenakan pandemi Covid-19 uji kelayakan dan kepraktisan media oleh validator ahli isi/konten, ahli media dan pengguna hanya terbatas.
4. Pengembangan instrumen evaluasi belajar interaktif ini dibatasi pada rangkaian soal soal pilihan ganda yang berhubungan dengan materi semester ganjil pada mata pelajaran sistem komputer yang dikemas dalam program flash.
5. Interaktif pada pengembangan instrumen evaluasi belajar ini hanya menampilkan pemberian info benar dan salah dan menghasilkan skor pada akhir setelah mengerjakan soal serta dapat melihat kunci jawaban pada menu pembahasan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan instrumen evaluasi *belajar computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif sebagai proses evaluasi belajar pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Citra Abdi Negoro ?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan penggunaan instrumen evaluasi *computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif sebagai proses evaluasi belajar siswa kelas x pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Citra Abdi Negoro?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan instrumen evaluasi *computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif sebagai proses evaluasi belajar

siswa kelas x pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Swasta Citra Abdi Negoro?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan masalah penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara pengembangan instrumen evaluasi belajar *computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di kelas x yang dikemas dalam program flash berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Sistem Komputer, dan siswa.
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan penggunaan instrumen evaluasi *computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif yang dikemas dalam program flash oleh siswa kelas x pada mata pelajaran sistem komputer di smk.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan instrumen evaluasi *computer based intruction* (cbi) dengan model *drill* interaktif yang dikemas dalam program flash oleh siswa kelas x pada mata pelajaran sistem komputer di smk.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diinginkan dengan empat sasaran manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses evaluasi belajar dengan mengoptimalkan penggunaan instrumen evaluasi interaktif.
2. Bagi Siswa, penggunaan instrumen evaluasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengerjakan soal-soal mata pelajaran system komputer yang dikemas dalam program flash.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat mengembangkan dan menggunakan instrumen evaluasi computer based intruction dengan model drill interaktif menggunakan Adobe Flash CS6.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam penggunaan instrumen evaluasi bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan proses evaluasi belajar yang dikemas dalam program flash dan penilaian dengan pemanfaatan g-forms.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dimaksudkan untuk menjelaskan karakteristik hasil yang diharapkan lewat kegiatan pengembangan. Berdasarkan definisi tersebut, maka peneliti akan mendeskripsikan dari hasil yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Instrumen evaluasi belajar computer based instruction (cbi) dengan model drill interaktif yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media yang di program dalam bentuk Adobe Flash CS6 dan alat bantu yang digunakan adalah laptop ataupun computer.
2. Panduan, Instrumen evaluasi belajar computer based instruction (cbi) dengan model drill interaktif bisa digunakan sebagai sumber belajar dalam kelas Sehingga dibutuhkan panduan untuk menggunakan media evaluasi belajar interaktif yang meliputi pembabakan dan alur media, penggunaan tombol navigasi, dan penggunaan perangkat lunak.
3. Isi dari media ini berupa empat evaluasi yang berjenis soal pilihan berganda pada mata pelajaran sistem komputer kelas X semester ganjil tentang Sistem, bilangan, Relasi Logik, Operasi Aritmatika, Aritmatika Logic Unit dan Rangkaian Couter Up.

1.8 Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dan Melatih siswa mengerjakan evaluasi yang berbentuk interaktif pada mata pelajaran Sistem Komputer yang dikemas dalam bentuk flash dengan alat bantu Komputer sehingga efektif untuk digunakan
2. Mempermudah pekerjaan guru dalam teknis mengoreksi benar dan salah saat siswa menjawab evaluasi serta penginputan nilai sehingga tidak membuang waktu dan proses penilaian menjadi lebih efisien.