

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mavianti & Harviani (2020) seperti yang dikutip dalam Setiawan (2021) evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus dikelola dengan baik selama pelaksanaannya. Evaluasi pembelajaran dapat mencakup berbagai kegiatan seperti kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Dalam konteks ini, evaluasi pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penilaian terhadap hasil dan proses belajar peserta didik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016, guru memiliki pedoman tentang pengaturan mengenai penilaian pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dalam penilaian hasil belajar.

Salah satu cara untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi, seperti evaluasi berbasis komputer yang dikenal sebagai *Computer Based Tes* (CBT). Dengan menggunakan teknologi ini, informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dapat dipantau secara praktis dalam sistem penilaian.

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media cetak atau dengan memanfaatkan teknologi informasi, yang juga dikenal sebagai *Information and Communication Technology* (ICT). Perkembangan ujian berbasis komputer merupakan salah satu contohnya, seperti ujian akhir semester dan ujian nasional. Penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kelemahan yang dirasakan

dalam pelaksanaan alat evaluasi konvensional menggunakan kertas, yang dianggap kurang efektif (Pratiwi, 2016).

Selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran, siswa cenderung kurang termotivasi, tidak tertarik, dan kurang serius dalam mengerjakan soal ketika menggunakan media konvensional. Mereka merasa bosan, jenuh, takut, dan melakukan tindakan mencontek (Rolisca & Achadiyah, 2014). Dalam mengatasi kelemahan tersebut, pengembangan alat evaluasi pembelajaran dapat memanfaatkan ICT dianggap mampu menjadi solusi yang lebih baik. Produk alat evaluasi yang dikembangkan dapat berupa *swf*, file *html*, dan file *exe* yang dapat digunakan sebagai pengganti alat evaluasi konvensional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala jurusan teknik komputer dan jaringan di SMKN 3 Bangkalan, siswa berjumlah 21 di kelas X TKJ. Ditemukan bahwa terdapat mata pelajaran dasar-dasar keahlian yang termasuk dalam mata pelajaran produktif untuk kelas X TKJ. Mata pelajaran ini membahas dasar-dasar terkait dengan bidang informasi dan teknologi. Mayoritas siswa kelas tersebut menginginkan evaluasi pembelajaran yang menarik, terutama pada mata pelajaran produktif dengan materi dasar-dasar keahlian. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dalam menjalani evaluasi pembelajaran yang berbasis teori. Di SMKN 3 Bangkalan, fasilitas sudah memadai, seperti laboratorium, proyektor, media papan tulis, dan sebagainya. Namun, pelaksanaan evaluasi pembelajaran kurang optimal karena kurangnya minat siswa terhadap materi yang berbasis teori.

Di jurusan teknik komputer dan jaringan, terdapat dua jenis penilaian dalam evaluasi pembelajaran. Pertama, penilaian berbasis praktek yang

mendorong siswa untuk langsung menerapkan materi langsung. Penilaian ini menggunakan format tertentu untuk menguji keterampilan praktis siswa. Evaluasi kedua lebih fokus pada pemahaman konsep teoritis. Siswa kadang kurang bersemangat dan bahkan meninggalkan kelas saat evaluasi tertulis. Guru menggunakan tes lisan sebagai alternatif, tetapi masih ada siswa yang tidak berpartisipasi bahkan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam meninggalkan kelas. Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menemukan solusi yang dapat meningkatkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran serta hasil penilaiannya. Solusi ini melibatkan pemanfaatan teknologi dan informasi yang ada, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Alat Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pelaksanaan evaluasi. Dalam konteks ini, diperlukan sebuah alat evaluasi untuk menilai kemampuan peserta didik. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembuatan soal evaluasi pembelajaran adalah aplikasi *wondershare quiz creator*. Menurut Mahardika (2016:142) seperti yang dikutip dalam (Sutiono *et al.*, 2022), *software wondershare quiz creator* adalah perangkat lunak yang mudah digunakan dan sangat membantu dalam pembuatan kuis, soal, atau tes.

Alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya efisiensi yang lebih tinggi. Dengan menggunakan alat ini, soal dapat dengan cepat diacak, sehingga dapat mengurangi kecurangan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, seperti mencontek. Selain itu, waktu yang dialokasikan untuk evaluasi dapat disesuaikan dengan rencana, dan hasil evaluasi dapat langsung dilihat (Febriani *et al.*, 2021), memudahkan guru untuk tetap

mengontrol siswa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, serta memudahkan untuk melakukan pengoreksian, sehingga meminimalisir kesalahan manusia (*human error*).

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sutiono *et al.*, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Biologi”. Tujuan penelitian dan pengembangan media tersebut adalah untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA di SMAN 1 Cempaka OKU Timur. Hasil dari penelitian ini adalah produk media evaluasi yang telah dikembangkan memenuhi tingkat kelayakan yang baik.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Martubi (2016) dengan judul “Pengembangan Model Soal Evaluasi Pembelajaran Teknik Sepeda Motor Berbasis *Web* dengan Media *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif”, permasalahan yang diteliti adalah adanya kecenderungan siswa untuk mencontek saat mengerjakan soal evaluasi, memberikan jawaban kepada teman, dan menggunakan *gadget* untuk mencari jawaban. Hal ini mencerminkan masih banyaknya kecurangan dalam proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media evaluasi hasil belajar yang baru, yaitu menggunakan *wondershare quiz creator*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran menggunakan *wondershare quiz creator* mendapatkan penilaian siswa dalam kategori layak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Febriani *et al.*, 2021) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Komputer

Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada Materi Larutan Penyangga”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengevaluasi respon dan hasil belajar siswa menggunakan *wondershare quiz creator*. Penelitian ini berhasil dikembangkan berdasarkan persentase validitas dari penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Keahlian di Kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan?
2. Bagaimana kelayakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan.

2. untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa alat evaluasi pembelajaran yang menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*. Alat yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Berikut adalah tahapan proses evaluasi yang dilakukan :

1. Produk yang dikembangkan adalah alat evaluasi yang terdiri dari berbagai jenis soal, seperti *multiple choice*, *multiple response*, *true/ false*, *matching*, dan *sequence*. Penggunaan berbagai jenis soal ini memberikan variasi dan fleksibilitas dalam menguji berbagai jenis keterampilan dan pengetahuan. Hal ini memungkinkan pengukuran yang lebih komprehensif dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka dari berbagai sudut pandang.
2. Alat evaluasi ini menggunakan komputer sebagai alat utama dalam pelaksanaannya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian dengan materi media dan jaringan telekomunikasi.
2. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas X TKJ di SMKN 3 Bangkalan yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian kelas X TKJ di SMKN 3 Bangkalan.
- b. Mendapatkan manfaat dari penggunaan media evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Mendukung peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *wondershare quiz creator* pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar keahlian di kelas X TKJ SMKN 3 Bangkalan dengan menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*.

3. Bagi sekolah

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman siswa, sekolah menggunakan media *wondershare quiz creator* dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

G. Definisi Istilah

Peneliti memberikan penegasan dan pembahasan yang berkaitan dengan judul penelitian, yakni :

1. Pengembangan

Menurut Putra yang dikutip dalam penelitian Rusdi (2022), pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk merumuskan, mengembangkan, menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk.

2. Evaluasi Pembelajaran

Menurut Setiawan (2021), evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang harus dikelola dalam pelaksanaannya. Evaluasi pembelajaran melibatkan kegiatan penilaian terhadap hasil proses dan hasil belajar peserta didik, baik dalam kegiatan kurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler.

3. *Wondershare Quiz Creator*

Menurut Purnanto & Mahardika dalam (Sutiono *et al.*, 2022) *software wondershare quiz creator* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan kuis, soal, atau tes dengan cara yang mudah digunakan tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang kompleks. dengan antarmuka yang sederhana, perangkat lunak ini sangat membantu bagi pengguna yang menggunakannya.