

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Arikunto (2010: 53), Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. *Try Out* adalah tes tulis untuk latihan ujian nasional atau percobaan ujian nasional. *Try Out* dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kesiapan siswa dalam menghadapi ujian nasional dan *Try Out* dilaksanakan supaya siswa mempunyai kesiapan mental saat pertama kali melaksanakan ujian nasional.

Ujian nasional merupakan sistem standart nasional dalam pendidikan dasar dan menengah yang dilakukan serentak secara nasional sesuai keputusan menteri pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional dilakukan evaluasi sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Sebelum dilaksanakannya Ujian Nasional seringkali setiap sekolah melaksanakan ujian *Try Out* untuk melihat kesiapan siswa, namun pelaksanaan Ujian *Try Out* masih dilakukan secara manual dan untuk mengetahui hasilnya harus menunggu beberapa hari sampai beberapa minggu.

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat saat ini sangatlah berpengaruh terhadap dunia pendidikan di negara ini. Hampir seluruh kegiatan adalah dunia pendidikan saling berkaitan dengan teknologi yang menunjang sarana dan prasarana dalam pendidikan, salah satunya yaitu sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini sangat mendukung terhadap proses belajar siswa yang lebih efektif dan variatif. Pemanfaatan berbagai media dan teknologi telah menjadi bahan pertimbangan para guru untuk mengembangkan penyelenggaraan pembelajaran siswa dalam melaksanakan ujian *Try Out*. Pada tahun 2017 Ujian nasional di Indonesia sudah melakukan Ujian Nasional Berbasis Komputer, ini merupakan pemanfaatan teknologi yang sangat tepat karena Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) dapat mempermudah siswa untuk melaksanakan ujian nasional dan menilai hasil dari Ujian Nasional tersebut.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti di jaman ini belum di manfaatkan secara penuh. Salah satunya adalah cara pembelajaran dan pelaksanaan *Try Out* yang masih dilakukan dengan cara manual yaitu hanya menggunakan buku dan tanpa menggunakan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini. Dari berbagai macam teknologi yang berkembang pada saat ini salah satunya adalah *WEB*, maka dari itu untuk memanfaatkan teknologi komputer pada jaman sekarang ini dibuatlah *WEB* untuk mempermudah siswa-siswi SMK untuk belajar dan mempersiapkan diri sebelum menghadapi ujian nasional dengan melakukan ujian *Try Out*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Try Out* yang berbasis *WEB* ini akan mempermudah siswa untuk menghadapi ujian nasional karena media pembelajaran ini berbasis komputer, media pembelajaran *Try Out* berbasis web dapat membiasakan siswa dalam melaksanakan ujian dengan komputer seperti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

Penggunaan media dalam pembelajaran yang konvensional akan kurang menunjang pembelajaran siswa, seperti menggunakan buku, lembar soal dan ujian *Try Out* akan membutuhkan waktu lama untuk mempelajari dan mengoreksi atau

mengevaluasi jawaban dari siswa. Pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa bosan, oleh karena itu media pembelajaran dibutuhkan agar dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. maka dari itu dapat di katakan bahwa pembelajaran tersebut kurang efektif yang menyebabkan siswa kurang siap dalam menghadapi ujian nasional.

Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menyebabkan siswa tidak siap dalam menghadapi ujian nasional maka dari itu sekolah seharusnya dapat memanfaatkan teknologi sepenuhnya untuk proses pembelajaran siswa dengan melakukan *Try Out*. Dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang ini seharusnya kita memanfaatkan teknologi tersebut untuk pendidikan yang lebih maju, pendidikan juga harus mengikuti zaman agar siswa lebih senang untuk belajar. Oleh karena itu hal tersebut menjadi alasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis aplikasi agar siswa siap dalam menghadapi ujian nasional khususnya pada mata pelajaran Kejuruan.

Dengan dibuatnya aplikasi *Try Out* yang berbasis WEB ini diharapkan dapat mempermudah siswa-siswi SMK dalam menghadapi ujian nasional. Karena WEB ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru agar untuk mendapatkan hasil kesiapan siswa dalam menghadapi ujian nasional, WEB ini juga digunakan pada handphone atau laptop yaitu perangkat yang sangat populer di jaman sekarang ini. Selain itu aplikasi ini juga dapat membuat siswa belajar kapan saja dan dimana saja karena aplikasi ini bersifat offline sehingga siswa tidak perlu menggunakan jaringan internet untuk belajar menggunakan laptop. Aplikasi persiapan ujian nasional berbasis WEB ini sangat relevan untuk siswa-siswi SMK

khususnya pendidikan SMK di bangkalan, karena aplikasi ini tidak di khususkan pada peserta didik yang mempunyai komputer saja tetapi aplikasi ini dapat digunakan oleh semua siswa yang mempunyai smartphone. Oleh karena itu siswa tidak lagi kurang dan terbatas oleh media pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan mudah untuk mempelajari materi-materi yang di ujikan dalam ujian nasional.

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:5). Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan IPTEK, media pembelajaran mengalami peningkatan dari media berbantuan bahan buku ajar menjadi media berbantuan komputer. Pemanfaatan media pembelajaran dalam bidang pendidikan selain untuk membantu proses belajar juga dapat menghilangkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Karena banyaknya media yang bisa digunakan, guru harus cermat dalam memilih media agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan situasi siswa saat itu, sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efesiensi proses belajar mengajar.

Aplikasi yang digunakan pada pengembangan ini menggunakan aplikasi *Atom* dan bisa juga menggunakan aplikasi *Sublime* untuk membuat hasil dari media pembelajaran tersebut. *Atom* merupakan salah satu aplikasi *Text Editor* yang sangat bagus karena bisa digunakan oleh Semua, dalam arti bisa berjalan di berbagai sistem operasi. Hal itulah yang menjadi salah satu mengapa *Atom* sering digunakan sebagai alat atau *tools development*, selain *cross-platform Atom* juga *Free Software* (Tidak membutuhkan lisensi untuk mengaktifkan) dan *Open Source* (Sumber kodenya tersedia dan disebar luaskan). *Sublime text* adalah editor kode sumber *cross-platform proprietary* dengan antarmuka pemrograman aplikasi *Python* (API). Ini secara *native* mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup* , dan fungsinya dapat diperluas oleh pengguna dengan plugin, biasanya dibuat oleh komunitas dan dikelola berdasarkan lisensi perangkat lunak bebas.

Dari peneliti terdahulu yang dilakukan oleh labunan dan Fahrul Effendi mahasiswa universitas mulawarman pada tahun 2012 yang berjudul pengembangan smart *Try Out* system berbasis komputer pada matapelajaran Kejuruan di sekolah kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan dari ahli Kejuruan berupa persentase tingkat pencapaian mencapai persentase 76.015% berada pada kualifikasi baik. Tanggapan menurut ahli bedia mencapai persentase 80.835% berada pada kualifikasi baik. Tanggapan pada hasil ujicoba satu-satu yang dilakukan pada lima siswa mencapai persentase 88.57% berada pada kualifikasi baik dan tanggapan pada hasil ujicoba lapangan yang dilakukan pada 32 orang siswa mencapai persentase 81.12% berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan penelitian ini telah berhasil dikembangkan sebuah perangkat tes yang diberi nama smart *Try Out* system yang mendapat respon dengan kualifikasi baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dibuat sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti aplikasi belajar dalam menghadapi ujian nasional, aplikasi ini memiliki fitur seperti belajar agar dapat memahami materi khususnya mata pelajaran Kejuruan dan di lengkapi dengan contoh soal ujian nasional pada tahun-tahun sebelumnya. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dibuatkan media pembelajaran WEB berbasis laravel dalam menghadapi ujian nasional guna untuk mempermudah siswa dalam melaksanakan ujian nasional serta membantu guru dalam mempersiapkan peserta didiknya untuk menghadapi ujian nasional. Laravel merupakan aplikasi web framework berbasis PHP yang open source menggunakan konsep *model-view-controller* (MVC). Dengan menggunakan *GitHub* sebagai tempat berbagi kode.

Media yang akan dibuat dalam persiapan ujian nasional adalah media pembelajaran *Try Out* berbasis web yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian nasional sehingga hasilnya dapat meningkat. Judul dalam penelitian & pengembangan ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran *Try Out* Kejuruan Berbasis Web Menggunakan Laravel Di Smk Pgri 1 Bangkalan”**.

1.2. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Dari rumusan masalah tersebut maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam melaksanakan ujian *Try Out* berbasis WEB Untuk siswa SMK untuk mempermudah siswa dalam menghadapi Ujian dan mengembangkan media pembelajaran *Try Out* berbasis web yang layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pemrograman web di SMK PGRI 1 Bangkalam. Diharapkan agar siswa mudah untuk melaksanakan ujian, siswa dapat mempersiapkan diri dengan

melakukan ujian *Try Out* untuk menghadapi ujian nasional. Berdasarkan kondisi riil dan kondisi ideal, maka peneliti & pengembangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran Berbasis WEB dengan menggunakan laravel yang nantinya siswa dengan mudah dapat mengerjakan ujian nasional berbasis komputer.

1.3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah suatu produk berupa media pembelajaran dalam melaksanakan ujian *Try Out* untuk SMK PGRI 1 Bangkalam. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan ujian *Try Out*, dengan dilengkapi soal-soal yang telah di sediakan oleh guru dan dapat di acak agar siswa terhindar untuk mencontek. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah membuat media pembelajaran dalam melaksanakan ujian *Try Out* dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Try Out* menggunakan komputer yang mempunyai koneksi jaringa atau koneksi WIFI dengan salah satu komputer sebagai admin dan yang lain sebagai user untuk siswa.
- 2) Berisi soal-soal yang telah disediakan oleh guru atau sekolah, guru dapat memasukkan soal-soal yang telah disiapkan untuk di ujikan kepada peserta *Try Out*.
- 3) Penilaian, penilaian akan terisi secara otomatis sehingga siswa langsung mengetahui hasil dari ujian tersebut dan ini akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. guru tidak perlu lagi untuk mengoreksi hasil dari ujian sehingga dapa mempermudah guru dan mengurangi waktu sibuk bagi guru.
- 4) Menggunakan framework yang terdapat sintaks yang ekspresif.

1.4. Pentingnya Pengembangan

Dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh berbagai manfaat yang diharapkan berguna bagi semua orang. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat digunakan untuk belajar, latihan ujian dan membahas kembali materi pelajaran yang telah di pelajari sebelumnya.
- 2) Dapat media pembelajaran *Try Out* berbasis web siswa dengan mudah dan siap dalam menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer khususnya mata pelajaran Kejuruan.
- 3) Peserta didik bisa mendapatkan media dengan mudah karena aplikasi tersebut berbasis web offline dan hanya menggunakan jaringan.
- 4) Media bisa digunakan dengan jaringan offline yang memungkinkan siswa dapat melaksanakan ujian *Try Out* dengan aman.

2. Bagi Guru

- 1) Membantu dalam mengingatkan materi dengan media pembelajaran yang menarik, mengevaluasi hasil belajar dan membantu proses penilaian terhadap siswa.
- 2) Memberikan kemudahan dalam menilai kesiapan peserta didik ketika melaksanakan ujian nasional berbasis komputer.
- 3) Dapat membantu untuk mengetahui kesulitan yang dialami peserta didik

3. Bagi Penulis

- 1) Memberi wawasan yang lebih luas dari penerapan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan, dan dapat membantu negara dalam dunia pendidikan.

4. Bagi Masyarakat

- 1) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Try Out* berbasis *Web* dalam menghadapi *Ujian Nasional* ini dapat mempermudah guru dalam melatih siswa SMK pada mata pelajaran Kejuruan.
- 2) Pengembangan media pembelajaran *Try Out* berbasis *Web* dalam menghadapi *Ujian Nasional* ini dapat memfasilitasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa SMK untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi Ujian Nasional.

2. Keterbatasan

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Try Out* berbasis WEB dalam menghadapi Ujian Nasional ini hanya mempelajari mata pelajaran Kejuruan.
- 2) Pengembangan Media pembelajaran *Try Out* dalam menghadapi Ujian Nasional ini hanya terbatas untuk siswa SMK.
- 3) Pengembangan media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *sublime*, *xampp*, dan aplikasi untuk web.

1.6. Definisi Istiah

1. Penelitian Pengembangan

pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. sesuatu yang belum ada menjadi ada atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada, Pengembangan merupakan proses menterjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu.

2. Belajar dan pembelajaran

belajar adalah suatu peroses perkembangan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, memberikan pengalaman kepada siswa sehingga siswa dapat berproses dalam belajar. pembelajaran adalah suatu peroses perkembangan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, memberikan pengalaman kepada siswa sehingga siswa dapat berproses dalam dalam belajar.

3. Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu agar mempermudah siswa dalam belajar. Media adalah alat bantu yang dapat di manfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau pateri kepada siswa, median dapat mempermudah guru dan siswa dapam proses pembelajaran. media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Media dapat merangsang siswa yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa atau dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

pembelajaran berbasis web telah mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan informasi terkini, kemampuan berpendapat, serta tanggung jawab secara individual. Selama proses pembelajaran aktivitas dominan berpusat kepada siswa, dibandingkan dengan aktivitas guru.

4. Karakteristik siswa SMK

Kejuruan adalah ilmu pasti yang dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan ilmu Kejuruan kita dapat mengungkapkan gejala alam, sosial, dan teknik dengan suatu ungkapan rumusan Kejuruan yang tidak memuat makna ganda bahwa tidak hanya itu dengan bantuan ilmu Kejuruan seseorang dapat menyelesaikan permasalahan sosial, ekonomi, manajemen, dengan penyelesaian yang akurat dan optimal.