

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada proses belajar dan pembelajaran akan melibatkan beberapa komponen yaitu guru (pendidik), peserta didik, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi belajar. Oleh karena evaluasi belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar maka evaluasi perlu dikemas sedemikian rupa agar menjadi evaluasi yang bukan hanya mengukur hasil belajar peserta didik tetapi juga digunakan sebagai tolak ukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Kegiatan evaluasi hasil belajar dilakukan bertujuan memantau proses, relevansi kemajuan belajar siswa dengan tujuan atau standar yang telah ditetapkan, perbaikan hasil belajar siswa dan kelemahan – kelemahan yang telah dilakukan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Depdiknas, 2004).

Pada aplikasinya sistem evaluasi yang diadakan di sekolah menggunakan format evaluasi yang masih bersifat *paper test* sehingga sering memberikan peluang kepada siswa untuk saling berbagi kunci jawaban pada saat berlangsungnya evaluasi. Padahal tujuan dari evaluasi adalah untuk melihat ketutusan siswa dalam proses pembelajaran. Jika seorang siswa mendapatkan jawaban dari siswa lain maka sifat ketutusan belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut bukan ketutusan belajar yang sesungguhnya. Selain itu, guru terkadang kurang teliti dalam proses penilaian sehingga terjadi kesalahan penilaian (Eliya Rochmah, 2013). Hal tersebut dapat merugikan siswa untuk melihat hasil ketutusan belajar mereka.

Oleh karena itu diperlukan evaluasi belajar yang dapat meningkatkan kemandirian dan kejujuran siswa saat dilakukannya proses evalausi belajar serta evaluasi yang hasil pengukurannya tidak merugikan siswa maupun guru, maka digunakan sistem evaluasi belajar berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) sesuai dengan gagasan kurikulum 2013 yang mengarahkan

pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Dengan penerapan ICT dalam proses pembelajaran maka siswa dan guru akan dapat saling bertukar informasi dan saling berkomunikasi lewat teknologi yang sedang berkembang saat ini. Pertemuan antara siswa dan guru bisa dilakukan tidak hanya didalam kelas saja melainkan juga melalui fasilitas internet atau yang dikenal dengan sebutan *E-learning*.

Untuk memudahkan evaluasi belajar tersebut maka digunakan *Wondershare Quiz Creator (WQC)* yang merupakan software untuk membuat soal evaluasi berbasis *flash player*. Hasil evaluasi menggunakan *WQC* ini dapat langsung dilihat setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi dan langsung dikirim ke email guru, hal tersebut dapat memudahkan guru maupun siswa untuk melihat hasil evaluasi tersebut.

Pada sebuah penelitian yang diadakan oleh Reza Aghighi tentang *Comparative Study of Three Smart Test Templates (TESTA, Hot Potatoes and Wondershare Quiz Creator)* menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa media evaluasi yang baik untuk sebuah media evaluasi yang interaktif, efisien, akurat dan memudahkan pembuatnya adalah *WQC* (Aghighi, 2013). Pada beberapa penelitian dan pembelajaran berbasis e-Learning di luar negeri, banyak peneliti dan instruktur menggunakan *WQC* sebagai media penunjang e-Learning dalam membuat evaluasi pembelajaran (Tchoubar, 2013).

Pada prosesnya penggunaan *WQC* pada proses pembelajaran di SMKN 2 Kota Bandung belum pernah dilakukan maka diperlukan sebuah pengukuran tingkat apresiasi dan kepuasan siswa terhadap media yang telah diberikan agar mendapatkan kesesuaian antara yang siswa butuhkan dan dengan apa yang guru berikan. Hal tersebut didasari bahwa sebuah proses pembelajaran diperlukan menajemen mutu yang baik agar tujuan dari sebuah pembelajaran bukan hanya sesuai dengan keinginan guru tetapi juga sesuai dengan apa yang siswa butuhkan dan harapkan karena proses pembelajaran yang baik yaitu proses yang guru berikan sesuai dengan apa yang siswa serta guru butuhkan dan harapkan agar proses pembelajaran tersebut berjalan sesuai dengan undang – undang.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Tingkat Kepuasan Siswa dalam Menggunakan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* pada Pembelajaran Dasar – dasar Teknik Digital di SMKN 2 Kota Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Sulitnya mengembangkan kemandirian dan kejujuran siswa dalam proses evaluasi hasil belajar siswa.
- b. Kurang teliti dalam proses penilaian sehingga terjadi kesalahan penilaian.
- c. Banyaknya kegiatan evaluasi belajar di luar negeri dan dalam negeri yang sudah menggunakan media evaluasi belajar *Wondershare Quiz Creator*.
- d. Perlunya pengukuran manajemen mutu pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dikemukakan bahwa perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh evaluasi belajar interaktif menggunakan *Wondershare Quiz Creator* terhadap tingkat kepuasan siswa dalam proses evaluasi hasil belajar?”

D. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan dengan memanfaatkan evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare QuizCreator* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Komunikasi dan Informatika. Evaluasi pembelajaran tersebut melihat hasil pada evaluasi pembelajaran dengan taksonomi bloom (hasil revis 2001) ranah kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4),

mengevaluasi (C5) dan membuat (C6). Selain itu pengukuran tingkat kepuasan ini dilakukan terhadap siswa yang dapat mengoperasikan internet dengan baik dan belum pernah menggunakan *WQC* sebagai media evaluasi belajar sebelumnya.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengimplementasikan evaluasi belajar ICT dengan menggunakan *WQC* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Komunikasi dan Informatika.
2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa jika evaluasi belajar menggunakan *WQC* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Komunikasi dan Informatika.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan evaluasi belajar menggunakan media internet, serta dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam upaya memahami kegiatan pembuatan alat evalausi belajar menggunakan media internet. Secara rinci, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukkan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses evaluasi belajar untuk mendapatkan mutu pembelajaran yang baik.
2. Bagi sekolah, memberikan gambaran bagaimana penggunaan media sebagai bahan evaluasi belajar yang tepat sesuai dengan silabus kompetensi kejuruan.
3. Bagi siswa, penggunaan evaluasi belajar ICT ini diharapkan dapat menambah minat siswa dalam mengerjakan soal evaluasi yang interaktif.

4. Bagi peneliti, menumbuh kembangkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya bagi peneliti umumnya bagi mahasiswa yang lain.

G. Stuktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

BAB II mengemukakan tentang kajian pustaka yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian, kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian dan pengajuan hipotesis penelitian.

BAB III mengemukakan tentang metode penelitian yang meliputi lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, desain operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV mengemukakan pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V mengemukakan simpulan dan saran. Bab simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis dan temuan penelitian.