

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan dan pembelajaran tidak akan terlepas dari proses penilaian. Penilaian merupakan kegiatan atau proses pengumpulan data dan informasi yang dilakukan melalui tes atau nontes guna mengetahui daya serap siswa, kinerja guru, dan tingkat ketercapaian sasaran program pembelajaran.

Untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan siswa dalam menyerap suatu pembelajaran, salah satu alat yang digunakan adalah tes. Tes merupakan alat yang digunakan untuk menilai seberapa besar seseorang telah menguasai suatu materi. *Webster's Collegiate* (Shihabuddin, 2008, hlm. 10) menyatakan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan, latihan atau alat lain yang mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kapasitas, atau bakat seseorang. Sementara Silverius (Shihabuddin, 2008, hlm. 10) mendefinisikan tes sebagai cara menilai yang dirancang dan diberikan kepada siswa pada waktu dan tempat tertentu serta dengan kondisi yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang jelas. Apabila disimpulkan tes hasil belajar merupakan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh siswa yang hasilnya dipakai untuk mengukur kemampuan belajar siswa.

Pada proses penilaian alat tes yang 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 MTs Muhammadiyah 2 Surade Kabupaten Sukabumi. Penggunaan alat tes semacam itu

Asep Hermawan, 2015

PENGEMBANGAN ALAT TES DENGAN PERANGKAT LUNAK WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS IX
Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

terasa sangat tradisional. Sementaradengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat perlu diimbangi dengan pembelajaran gerak cepat dan tepat.

Pada kondisi lain, ditemukan pula kenyataan minimnya tingkat pemahaman membaca siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International StudentAssesment* (PISA) tahun 2009 terhadap tingkat kemampuan pemahaman membaca siswa di dunia. Hasilnya, siswa Indonesia ternyata hanya mampu menyerap 30% dari apa yang telah mereka baca. PISA menempatkan posisi membaca siswa Indonesia di nomor 57 dari 65 negara di dunia dengan nilai rata- rata 402 sementara rerata internasional 500 (Agus, 2011). Kondisi tersebut juga terjadi di sekolah, khususnya di MTs Muhammadiyah 2 Surade Kabupaten Sukabumi. Hal ini mengindikasikan masih sangat lemahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan dan rendahnya minat mereka terhadap aktivitas membaca.

Salah satu alternatif pemecahan masalah pendidikan tersebut, melalui penerapan teknologi pembelajaran yaitu dengan mendayagunakan sumber-sumber belajar (*learning re-sources*) yang dirancang, dimanfaatkan, dan dikelola untuk tujuan pembelajaran. Menurut *Association for Educational Communication Technologi* (AECT) atau Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan, sumber belajar meliputi semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas-fasilitas (kemudahan) belajar peserta didik (Miarso, 1986). Dengan demikian, aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk konkret dengan adanya sumber belajar yang berbasis teknologi komunikasi untuk memudahkan atau memfasilitasi peserta didik belajar.

Teknologi pembelajaran telah berkembang sebagai teori dan praktik ketika proses, sumber, dan sistem belajar pada manusia baik perseorangan maupun dalam suatu ikatan organisasi dapat dirancang, dikembangkan, dimanfaatkan, dikelola dan dievaluasi. Pada hakikatnya teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin yang berkepentingan dengan pemecahan masalah belajar dengan berlandaskan pada serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai macam pendekatan atau teori komunikasi dan teknologi komunikasi.

Asep Hermawan, 2015

PENGEMBANGAN ALAT TES DENGAN PERANGKAT LUNAK WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM KETERAMPILANMEMBACA PEMAHAMAN PADA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS IX
Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Dalam KTSP 2006 disebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar para peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk berkomunikasi secara sederhana. Untuk mengendalikan sistem mutu pendidikan yang diprogramkan, diperlukan acuan standar sistem penilaian sesuai tuntutan standar penilaian pendidikan nasional dan kondisi masing-masing sekolah dalam mengukur keberhasilan program yang dikembangkan. Oleh karena itu, sekolah/madrasah perlu menetapkan rambu-rambu kriteria ketuntasan belajar, sistem penilaian, dan kriteria kelulusan sesuai kondisi lembaganya masing-masing. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia bahwa kemampuan membaca pemahaman MTs Muhammadiyah 2Surade Kabupaten Sukabumi berada dibawah standar atau berada sama/sejajar dengan standar yang telah di tentukan oleh Permendiknas No.23/2006. Diketahui bahwa guru hanya menggunakan media konvensional dalam proses pembelajarannya, khususnya dalam mengevaluasi kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang bervariasi dan monoton. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media yang menarik, efektif, dan efisien, sehingga dapat mengatasi permasalahan siswa tersebut dalam memahami dan mengerjakan soal-soal latihan ujian (*tryout*) bahasa Indonesia.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa dalam memberikan suatu materi pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar-mengajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran terdiri atas dua jenis, yaitu konvensional dan digital. Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif berbasis komputer bertampilan *flash*. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) (Sadiman, 2008, hlm. 7) mengemukakan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual beserta peralatannya. Media tersebut hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran menurut Sudjana dan Rivai (2009, hlm. 4-5) sebaiknya memperhatikan beberapa kriteria, yakni ketepatannya dengan tujuan pengajaran,

Asep Hermawan, 2015

PENGEMBANGAN ALAT TES DENGAN PERANGKAT LUNAK WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS IX
Universitas Pendidikan Indonesia | \.upi.edu perpustakaan.upi.edu

dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Media pembelajaran berbasis komputer, atau disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam proses evaluasi. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran evaluasi interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *Computer-Assisted Learning (CAL)*, konferensi komputer, surat elektronik atau *electronicmail*, dan komputer multimedia pembelajaran interaktif. Pembelajaran melalui CAI ini bersifat *off-line* sehingga dalam menggunakannya tergantung pada adanya akses ke internet.

Sekolah yang telah mempunyai akses internet akan mudah melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*. Begitu pula untuk melaksanakan evaluasi. Kenyataan menunjukkan bahwa sekolah-sekolah yang sudah memiliki alat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang canggih sangat diminati oleh masyarakat sehingga berbondong-bondong mereka mendaftarkan anak-anaknya ke sekolah tersebut. Dengan tersedianya TIK di lingkungan sekolah kegiatan pembelajaran termasuk evaluasi pun dapat menggunakan TIK.

Evaluasi proses pembelajaran sebagai bagian penting dari proses pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pengumpulan data untuk menentukan kualitas proses pembelajaran tersebut. Dengan adanya sarana TIK yang canggih, proses evaluasi dapat dilaksanakan dengan berbasis *e-learning*. Keuntungan yang didapat yaitu komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuhan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar peserta didik. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan deskripsi atau saran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan

ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dalam mengevaluasi hasil belajar siswa khususnya untuk mencapai standar kompetensi lulusan menjawab soal ujian (*try out*) bahasa Indonesia kelas IX ini menggunakan *software Wondershare Quiz Creator* versi 4.1, karena *software* tersebut memiliki fitur yang lengkap dengan berbagai jenis soal latihan dan dapat didesain semenarik mungkin. Hal tersebut dikarenakan agar pengembangan media dengan menggunakan program *Wondershare Quiz Creator* dapat tertata rapi dan menampilkan informasi tambahan yang akan diberikan kepada pengguna/siswa. Media kuis interaktif dengan menggunakan *software* tersebut digunakan dalam mengevaluasi siswa dalam memahami dan mengerjakan soal-soal *try out* untuk mencapai standar kompetensi lulusan bahasa Indonesia di MTs Muhammadiyah 2 Surade Kabupaten Sukabumi. Selain itu, dengan penggunaan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Penelitian sebelumnya dilakukan Maulan, Basuki, dan Arifin (2012) yang menghasilkan bahwa masih terdapat beberapa kelemahan pada instrumen penilaian pembelajaran membaca. Kelemahan yang terkait dengan tes kognitif ialah pada rambu-rambu jawaban, pedoman dan pemberian skor, dan media yang digunakan.

Penelitian lain telah dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh TIK dalam sebuah pembelajaran. Wahyu (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media *WonderShare Quiz Creator* layak digunakan untuk proses evaluasi yang diterapkan pada pembelajaran akuntansi. Berdasarkan deskripsi tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dalam mengembangkan alat tes melalui *softwarewondershare quiz creator* dalam pembelajaran membaca pemahaman pada materi bahasa Indonesia kelas IX MTs Muhammadiyah 2 Surade Kabupaten Sukabumi.

1.2 Pembatasan Masalah Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian, penelitian membatasi masalah pada Pengembangan alat tes dengan *wondershare quiz creator* dalam keterampilan membaca pemahaman pada materi bahasa Indonesia. Dari berbagai alat tes yang ada, peneliti menggunakan alat tes *wondershare quiz creator* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas IX MTs Muhammadiyah 2 Surade.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, masalah penelitian ini diarahkan pada pengembangan alat tes dengan *wondershare quiz creator* dalam keterampilan membaca pemahaman. Adapun masalah yang akan diteliti diperinci sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses evaluasi di MTs Muhammadiyah 2 Surade?
- 2) Bagaimana proses pengembangan alat tes dengan *wondershare quiz creator* dalam keterampilan membaca pemahaman di MTs Muhammadiyah 2 Surade?
- 3) Bagaimana keefektifan alat tes *wondershare quiz creator* terhadap keterampilan membaca pemahaman di MTs Muhammadiyah 2 Surade?
- 4) Bagaimana respons siswa MTs Muhammadiyah 2 Surade terhadap alat tes membaca pemahaman dengan *wondershare quiz creator*?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pengembangan model tes membaca pemahaman siswa menggunakan *software wondershare quiz creator* dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mengetahui proses evaluasi di MTs Muhammadiyah 2 Surade.
- 2) Mengembangkan alat tes membaca pemahaman dengan *wondershare quiz creator software* di MTs Muhammadiyah 2 Surade.

- 3) Membuktikan keefektifan alat tes *wondershare quiz creator* terhadap keterampilan membaca pemahaman di MTs Muhammadiyah 2 Surade.
- 4) Menggambarkan respon siswa terhadap alat tes membaca pemahaman dengan *wondershare quiz creator* di MTs Muhammadiyah 2 Surade.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif terhadap pendidikan umumnya, proses evaluasi khususnya, dan memberikan manfaat kepada berbagai pihak juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat evaluasi pembelajaran di sekolah. Manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap alat tes membaca pemahaman. Selain itu, diharapkan dapat memperkaya alternatif bentuk evaluasi dalam keterampilan membaca pemahaman yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sehingga kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan.

Kehadiran teknologi dalam kehidupan kita sejatinya dapat kita manfaatkan khususnya dalam meningkatkan pembelajaran membaca pemahaman siswa. Hal itulah yang bisa kita terapkan dalam alat tes membaca pemahaman dengan menggunakan *software wondershare quiz creator*.

2) Manfaat praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini menyodorkan sebuah alternatif alat tes membaca pemahaman yang diharapkan dapat digunakan oleh para praktisi pendidikan khususnya bagi penulis sebagai seorang guru bidang studi bahasa dan sastra Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dalam bidang kajian keterampilan membaca pemahaman.

b. Bagi Siswa

Siswa akan terbangun kesadarannya bahwa mereka harus selalu dapat memanfaatkan teknologi dalam kehidupannya semaksimal mungkin dalam proses belajarnya. Dengan menggunakan media *wondershare quiz creator* proses menganalisis hasil tes keterampilan membaca pemahaman dapat dengan mudah dan praktis langsung diketahui oleh siswa.

c. Bagi peneliti lain

Para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis, sekiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dan bahan perbandingan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan alat tes membaca pemahaman. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Struktur penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

- 1.1 Latar belakang masalah
- 1.2 Pembatasan masalah
- 1.3 Rumusan masalah penelitian
- 1.4 Tujuan penelitian
- 1.5 Manfaat penelitian
- 1.6 Struktur organisasi tesis

Bab II Landasan Teori Pengembangan Alat Tes dengan *Wondershare Quiz Creator* dalam Keterampilan Membaca Pemahaman

- 2.1 Alat tes
- 2.2 *Wondershare Quiz Creator*
- 2.3 Membaca
- 2.4 Membaca pemahaman

Bab III Metode Penelitian

3.1 Desain penelitian

3.2 Partisipan

3.3 Populasi dan sampel

3.4 Instrumen penelitian

3.5 Prosedur penelitian

3.6 Analisis data

Bab IV Temuan dan Pembahasan Pengembangan Alat Tes dengan *Wondershare Quiz Creator* dalam Keterampilan Membaca Pemahaman

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut