

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan istilah tes tidak hanya digunakan dalam bidang pendidikan. Istilah tes banyak pula digunakan pada bidang lain seperti olahraga, kendaraan, kesehatan, dan lain-lain. Istilah tes dalam bidang pendidikan merujuk pada salah satu alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi (Arifin, 2011:117).

Popham (2001) mengatakan, *“The purpose of most educational testing is to allow teachers, parents, and others to make accurate inferences about the levels of mastery that students have achieved with respect to a body of knowledge (such as a series of historical facts) or a set of skills (such as the ability to write particular kinds of essays)”*. Ini berarti tes dalam pendidikan dapat digunakan untuk mengetahui set atau perangkat kemampuan siswa.

Arifin (2011) dalam bukunya menulis bahwa Heaton (1988) membagi tes dalam empat bagian yaitu tes prestasi belajar (*achievement test*), tes penguasaan (*proficiency test*), tes bakat (*aptitude test*), dan tes diagnostik (*diagnostic test*) dan kemudian dilengkapi oleh Brown (2004) dengan menambahkan tes penempatan (*placement test*). Lebih lanjut Arifin menguraikan jenis-jenis tes prestasi belajar atau tes hasil belajar menjadi beberapa bagian. Salah satu jenis tes hasil belajar yang dijelaskan Arifin menurut tulisannya adalah tes uraian dan tes objektif.

Tes objektif menurut Biggs dan Tang (2007) adalah tes tertutup atau mengerucut yang membutuhkan jawaban yang benar. Masih menurut Biggs dan Tang, kelebihan tes objektif adalah dapat dilakukan pada banyak siswa dengan mudah serta dapat mengurangi subjektivitas dalam penilaian. Kemudian Biggs dan Tan menjelaskan bahwa dalam tes objektif pun masih ada potensi kesalahan. Potensi kesalahan yang dimaksud terjadi pada saat awal, yaitu saat pembuatan item-item tes yang dapat menangani tujuan pembelajaran integratif yang lebih

tinggi dan juga dalam pembuatan item uji coba yang keduanya memakan waktu dan sulit dilakukan dengan benar.

Penilaian yang harus dilakukan guru terhadap tes objektif yang telah dikerjakan siswa pun memerlukan waktu dan ketelitian. Waktu dan ketelitian yang diperlukan sebanding dengan item tes dan jumlah siswa yang mengikuti tes objektif tersebut. Semakin banyak item dan jumlah siswa yang mengikuti tes maka semakin banyak pula waktu dan ketelitian yang harus disiapkan oleh guru untuk melakukan penilaian.

Banyaknya waktu yang diperlukan guru untuk membuat serta menilai sebuah tes objektif serta ditambah sangat diperlukannya ketelitian guru saat melakukan penilaian tes inilah yang melatarbelakangi penelitian ini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Permainan Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Dalam Peningkatan Penguasaan Siswa Terhadap Kosakata Bahasa Arab” menunjukkan terdapat perubahan yang signifikan dari penggunaan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata di kelas eksperimen. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Handiyanto (2014) dengan skripsinya berjudul “Penerapan Metode Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Campuran” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan skor rata-rata kelas sebesar 1,67 angka.

Berdasarkan hal-hal di atas, penulis berkeinginan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan tes objektif dalam bentuk teka-teki silang. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “**Rancang Bangun Aplikasi Tes Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Web**” dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi tes teka-teki silang (TTS) berbasis web?

Riyan Hadiyanto , 2015

RANCANG BANGUN APLIKASI TES TEKA-TEKI SILANG (TTS) BERBASIS WEB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Bagaimana hasil skor uji coba aplikasi tes teka-teki silang (TTS) berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Dengan keterbatasan yang dimiliki penulis maka penelitian ini dibatasi dengan batasan-batasan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi yang dibangun hanya dapat membuat papan tes teka-teki silang secara otomatis dan acak.
- 2) Aplikasi tidak dapat membuat pertanyaan beserta jawaban secara otomatis. Pertanyaan beserta jawaban harus dimasukkan terlebih dahulu secara manual.
- 3) Jawaban yang dapat ditampung ke dalam aplikasi hanya jawaban yang terdiri atas huruf-huruf. Aplikasi tidak dapat menampung jawaban yang mengandung angka dan atau simbol.
- 4) Uji coba aplikasi hanya mencakup validasi ahli, penilaian siswa sebagai pengguna, serta penilaian guru sebagai pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk merancang dan membangun aplikasi tes teka-teki silang (TTS) berbasis web.
- 2) Untuk mengetahui hasil skor uji coba aplikasi tes teka-teki silang (TTS) berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi penulis, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan sekaligus menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembangunan aplikasi.
- 2) Bagi pendidik, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk mempercepat pembuatan sebuah tes sekaligus penilaian tes tersebut. Dengan

aplikasi ini diharapkan pula pendidik dapat memiliki variasi dalam melakukan tes kepada peserta didiknya.

- 3) Bagi peserta didik, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan tes dalam bentuk teka-teki silang.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Rekomendasi.

Bab I Pendahuluan terdiri atas :

- 1.1 Latar Belakang,
- 1.2 Rumusan Masalah,
- 1.3 Batasan Masalah,
- 1.4 Tujuan Penelitian,
- 1.5 Manfaat Penelitian, dan
- 1.6 Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka terdiri atas :

- 2.1 Teka-Teki Silang,
- 2.2 PHP, dan
- 2.3 Javascript.

Bab III Metodologi Penelitian terdiri atas :

- 3.1 Metode Penelitian,
- 3.2 Desain Penelitian,
- 3.3 Populasi dan Sampel,
- 3.4 Teknik Pengumpulan Data, dan
- 3.5 Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan terdiri atas :

4.1 Pengembangan Aplikasi, dan

4.2 Data Hasil Angket.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi terdiri atas :

5.1 Simpulan, dan

5.2 Rekomendasi.