

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada zaman sekarang, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang dengan sangat cepat. Hal tersebut berdampak pada adanya berbagai perubahan-perubahan dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan Indonesia secara umum.

Perkembangan TIK yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan bukan hanya sekedar sebagai sumber belajar bagi pembelajaran, tetapi bisa juga dimanfaatkan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi atau ujian (Prayitno, 2013 hlm 3).

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh pengajar untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan umpan balik (feed-back) bagi pengajar dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran (Dwi Putra, 2013 hlm 1). Evaluasi pembelajaran diperlukan untuk mengukur hasil belajar seorang peserta didik dalam mata pelajaran tertentu.

Evaluasi merupakan bagian yang amat penting dalam proses pembelajaran. Pada umumnya evaluasi pembelajaran dilakukan secara manual, yaitu dengan menggunakan instrumen evaluasi tercetak. Evaluasi jenis ini memiliki banyak kelemahan, pertama evaluasi manual memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumen. Kedua, memerlukan waktu yang cukup banyak untuk proses pengskoran dan pengolahan skor. Ketiga, memerlukan waktu yang cukup banyak untuk pemberian umpan balik kepada responden. Keempat, secara psikologis evaluasi manual sering menimbulkan kecemasan pada peserta tes (Setemen, 2010 hlm 1).

Oleh karena itu, perlu diciptakan sarana atau media untuk melaksanakan tes/ evaluasi pembelajaran yang bisa memecahkan masalah tersebut. Pemanfaatan perkembangan TIK yakni dengan menggunakan komputer, bisa dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi kelemahan sarana evaluasi manual.

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan komputer sudah banyak dilakukan. Untuk dapat melakukan evaluasi pembelajaran berbasis komputer bisa dengan memanfaatkan fasilitas internet/ intranet, bahasa pemrograman komputer, atau juga dengan menggunakan perangkat lunak/ *software* untuk membuat soal-soalnya. *Software* tersebut diantaranya ialah *wondershare quiz creator*, *Adobe Flash*, *hot potatoes*, *visual basic for application* (VBA), dan lain macamnya.

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis komputer pernah dilakukan oleh Syahrizal Dwi Putra pada tahun 2013 dengan judul penelitian “Desain dan Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Flash, PHP, dan MySQL” memanfaatkan *software Adobe Flash* dengan *PHP* untuk pembuatannya dan sebagai basis datanya menggunakan bahasa pemrograman *MySQL* yang berguna untuk menyimpan nilai. Produk yang dihasilkan adalah suatu alat bantu evaluasi pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mendaftar terlebih dahulu dengan nomor induk mahasiswa masing-masing. Kemudian setelah berhasil, mahasiswa dapat menjawab soal-soal pertanyaan yang disertai batas waktu pengerjaannya. Hasil koreksi akan langsung dimasukkan ke dalam *database*.

Selama ini, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah-sekolah pada umumnya masih menggunakan metode lama seperti menggunakan sarana kertas. Metode tersebut juga masih banyak digunakan di SMKN 1 Jamblang Cirebon dalam proses evaluasi pembelajarannya. SMKN 1 Jamblang Cirebon merupakan SMK dengan rumpun teknologi, sehingga dalam seluruh proses pembelajarannya diharapkan memanfaatkan kemajuan TIK, khususnya teknologi komputer. Pemanfaatan TIK diharapkan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh SMKN 1 Jamblang Cirebon.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang bangun suatu media evaluasi pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan *software Visual Basic For Application* yang sudah terintegrasi ke dalam *software Microsoft Office*, khususnya dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint (MS. PowerPoint)* dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Visual Basic For Application*”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMKN 1 Jamblang Cirebon didalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, guru kebanyakan masih menggunakan kertas;
2. Belum adanya evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan komputer dalam pelaksanaan tes, khususnya di kompetensi kepakaran Teknik Komputer Jaringan;
3. Belum banyak diketahui secara meluas bagaimana cara mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis komputer khususnya dengan menggunakan *software Visual Basic For Application*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, bisa diambil suatu rumusan permasalahan yang bisa dijadikan suatu bahan penelitian. Diantaranya adalah:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan soal evaluasi pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *software Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*?
2. Apakah evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?
3. Apakah soal yang terdapat pada evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas?

### **D. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan terhindar dari penyimpangan masalah yang diteliti, maka penelitian ini diperlukan batasan permasalahan. Berikut ini batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan adalah jenis tes dengan bentuk pilihan ganda;
2. Prosedur pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis komputer dilakukan dengan menggunakan *software Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*;
3. Uji coba kelayakan penggunaan produk dilaksanakan pada mata pelajaran Pengelolaan Informasi di SMKN 1 Jamblang Cirebon;
4. Untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan dengan uji penilaian terhadap produk yang dikembangkan yang meliputi uji pakar isi/ materi soal dan uji pakar media;
5. Penelitian hanya memfokuskan pada tanggapan peserta didik terkait penggunaan produk sebagai media untuk melaksanakan tes.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Melakukan perancangan evaluasi pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *software Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*;
2. Mengetahui tingkat kelayakan dan tanggapan terhadap evaluasi pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *software Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*;
3. Mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas soal yang terdapat pada evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi peserta didik
  - a. Membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik;
  - b. Menambah wawasan dan pengalaman yang menarik dalam belajar.
2. Bagi guru

- a. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran;
  - b. Meningkatkan motivasi dan merangsang kreativitas guru untuk memanfaatkan dan mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis komputer menggunakan *software Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*.
3. Bagi sekolah
- a. Menambah koleksi evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran.
4. Bagi penulis
- a. Menjadi stimulus dalam mengembangkan atau memperluas wawasan mengenai evaluasi pembelajaran berbasis komputer.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi landasan teori yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran, evaluasi pembelajaran berbasis komputer, *Visual Basic For Application* pada *MS. PowerPoint*, dan penggunaan *VBA* sebagai media untuk evaluasi pembelajaran.

BAB III membahas tentang metode penelitian, langkah-langkah penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan analisis soal.

BAB IV menjelaskan uraian tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi para pengguna hasil penelitian.