

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2013). Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan perolehan hasil pembelajaran yang baik. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah perolehan nilai ulangan setiap siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, pemerintah pun mengatur melalui peraturan pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan yang dapat dilihat pada Bab V mengenai tujuan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Standar Nasional Pendidikan yang terdapat pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menimbang perlu adanya penyesuaian dengan dinamika perkembangan masyarakat, lokal, nasional, dan global guna mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Hal ini dapat dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) 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 dapat dimanfaatkan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal. Evaluasi sebagai latihan soal merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan siswa menghadapi evaluasi resmi seperti ulangan atau ujian. Bank soal dapat menjadi acuan bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka dapat mengerti pembelajaran sebelum menghadapi evaluasi yang sesungguhnya. Evaluasi dalam pembelajaran diperlukan untuk mengukur hasil belajar seorang peserta didik pada mata pelajaran tertentu (Ariani, 2016)

Mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian dan Perikanan merupakan mata pelajaran dasar bagi siswa jurusan Agorindustri Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Menganalisis sifat bahan hasil pertanian, merupakan salah satu Kompetensi Dasar yang terdapat pada mata pelajaran Dasar Penanganan Bahan Hasil Pertanian

dan Perikanan (DPBHPP). Kompetensi Dasar tersebut menuntut siswa untuk paham dan dapat mengidentifikasi komoditas-komoditas pertanian dan perikanan. Berdasarkan hasil observasi, siswa merasa kurang tertarik dan merasa kesulitan dalam mengidentifikasi gambar pada kertas latihan soal yang biasanya tidak begitu jelas. Hal ini sama dengan latar belakang penelitian yang dilakukan oleh Ariani (2016) yang menyebutkan siswa merasa bosan dan jenuh dalam berlatih soal dikarenakan penyajian soal-soal latihan yang kurang menarik.

Selama ini, pelaksanaan evaluasi latihan soal di sekolah-sekolah pada umumnya masih menggunakan metode lama seperti menggunakan kertas atau buku kumpulan soal. Kondisi yang sama juga terlihat di SMKN 1 Pacet dimana hasil observasi saat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), metode latihan soal yang diberikan kepada siswa masih menggunakan kertas atau kuis setelah mata pelajaran selesai. SMKN 1 Pacet merupakan SMK dengan rumpun teknologi. Sekolah tersebut telah memiliki fasilitas teknologi pembelajaran yang cukup maju seperti laboratorium komputer yang layak dan telah menerapkan sistem ulangan atau ujian berbasis jaringan, sehingga siswa dituntut untuk terbiasa dan dapat mengerjakan ujian berbasis teknologi.

Menurut Ariani (2016), latihan soal secara manual kurang menarik bagi siswa, misalnya gambar pada soal masih hitam putih dan tulisan yang biasanya kurang jelas ketika dibaca. Selain itu menurut Setemen (2010), evaluasi latihan soal manual memiliki banyak kelemahan diantaranya yaitu memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumen serta memerlukan waktu yang cukup banyak untuk proses penilaian jawaban dan pengolahan nilai. Pemanfaatan perkembangan TIK yakni dengan menggunakan komputer, bisa dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi kelemahan sarana latihan soal manual. Oleh karena itu, perlu diciptakan suatu sarana atau media yang dapat membuat siswa tertarik untuk mengerjakan latihan-latihan soal, sehingga siswa merasa siap dalam menghadapi ulangan atau bahkan ujian.

Penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam berlatih soal. Berdasarkan hasil penelitian Ariani (2016) tentang pengembangan media evaluasi belajar interaktif, kegiatan belajar untuk pembelakalan ujian dengan

**Bella Anjani, 2018**

*PENGEMBANGAN BANK SOAL DIGITAL INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SIFAT BAHAN HASIL PERTANIAN DI SMK NEGERI 1 PACET*

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

menggunakan media interaktif dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal. Hasil penelitian Haryono (2015) juga menunjukkan manfaat penggunaan media interaktif yang mampu memaksimalkan penggunaan alat indera untuk belajar. Hal serupa juga diungkapkan oleh Munadi (2013), yaitu dengan media interaktif maka peserta didik diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti. Dengan media interaktif ini, maka peserta didik akan lebih tertarik lagi dan dapat mengerjakan latihan soal secara mandiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan media latihan siswa dengan judul **“Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian di SMKN 1 Pacet”**.

### **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produk bank soal digital interaktif yang dikembangkan?
2. Bagaimana kelayakan bank soal digital interaktif yang dikembangkan?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui produk bank soal digital interaktif yang dikembangkan.
2. Mengetahui kelayakan bank soal digital interaktif yang dikembangkan.

### **1.4. Manfaat penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan bank soal digital interaktif sebagai evaluasi latihan belajar

**Bella Anjani, 2018**

*PENGEMBANGAN BANK SOAL DIGITAL INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SIFAT BAHAN HASIL PERTANIAN DI SMK NEGERI 1 PACET*

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

siswa. Selain itu, penelitian ini juga merupakan bagian dari langkah praktis untuk mengembangkan ilmu-ilmu pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

Pengembangan bank soal digital interaktif ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar untuk siswa kelas X jurusan APHP SMKN 1 Pacet. Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan ini secara khusus antara lain:

### a. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk memahami penguasaan materi dalam belajar sifat komoditas hasil pertanian dan membantu siswa dalam belajar mandiri

### b. Bagi Sekolah/Guru

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media. Selain itu juga dapat mempermudah dan membantu guru dalam penyampaian materi dan soal.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan, juga dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan bank soal digital interaktif sebagai evaluasi latihan belajar siswa.

## 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I :** Merupakan bab perkenalan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi secara umum.
- BAB II :** Bagian kajian pustaka/landasan teoritis yang memberikan konteks secara jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.
- BAB III :** Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang disajikan.

**Bella Anjani, 2018**

*PENGEMBANGAN BANK SOAL DIGITAL INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SIFAT BAHAN HASIL PERTANIAN DI SMK NEGERI 1 PACET*

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

- BAB IV :** Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- BAB V :** Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

**Bella Anjani, 2018**

*PENGEMBANGAN BANK SOAL DIGITAL INTERAKTIF PADA KOMPETENSI  
DASAR MENGANALISIS SIFAT BAHAN HASIL PERTANIAN DI SMK NEGERI 1  
PACET*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)