

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Penilaian atau *assessment* adalah suatu hal yang penting pada Pendidikan. Tindakan untuk meningkatkan pendidikan dapat dilanjutkan dengan peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas penilaian. Kualitas pembelajaran terlihat dari hasil penilaian (Mardapi, 2012). Penilaian dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang diberikan oleh guru serta untuk mengetahui tingkat pemahaman materi pada peserta didik. Dengan demikian, maka seorang guru memerlukan alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian.

Penilaian adalah proses mengumpulkan dan mengolah informasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Pada proses penilaian, guru dan satuan pendidikan harus mengarah pada Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan yaitu, penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Proses penilaian dapat dilakukan pada saat ulangan harian, pengamatan didalam kelas, penilaian tengah semester, penilain akhir semester, tugas harian dan lainnya. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan cara tes dan non tes. Tetapi, guru di sekolah lebih banyak melakukan penilaian berupa tes. Penilaian dengan cara tes dianggap kurang efektif dan efisien. Indikator ketidakefektifan dan ketidakefisienan penilaian bisa diketahui dari keterlambatan

pengumpulan soal ujian ke bidang studi (wakasek kurikulum). Hal itu dikarenakan guru membuat jenis soal yang berbeda dalam waktu yang singkat dan ketidakefektifan bisa diketahui dari fleksibilitas soal yang diacak terbatas, dimana hal tersebut memudahkan peserta didik untuk bekerjasama. Lalu, untuk melakukan penilaian guru memerlukan waktu yang relatif lama. Hal tersebut dikarenakan adanya perhitungan poin jawaban benar dan salah yang dilakukan manual. Oleh sebab itu, peserta didik harus menunggu lama untuk mengetahui nilai mereka.

Selain berbentuk cetak, evaluasi juga bisa dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi informasi atau *Information and Communication Technology (ICT)*. Hal ini dibuktikan dengan semakin berkembangnya ujian berbasis komputer, termasuk ujian nasional. Salah satu hal yang mempengaruhi pemakaian alat evaluasi didalam proses belajar menggunakan ICT adalah penggunaan alat yang masih konvensional. Alat evaluasi yang digunakan kebanyakan adalah kertas yang dinilai kurang efektif dan banyak memiliki kelemahan (Pratiwi dan Susanti, 2016). Saat proses evaluasi peserta didik lebih banyak merasa malas, tidak tertarik serta kurang termotivasi karena dilaksanakan masih dengan cara konvensional menggunakan kertas sehingga peserta didik kebanyakan kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan evaluasi, bosan, jenuh, dan mmudah bekerja sama (Achadiyah, 2014).

Semakin berkembangnya teknologi, masalah diatas dapat ditangani dengan mengganti media konvensional menjadi media berbasis komputer. Menurut Walter (2005), proses penilaian memakai komputer banyak dilakukan diberbagai belahan dunia dan dijadikan sebagai standar penilaian sehingga hal tersebut menjadi suatu

yang menarik dalam bidang pendidikan. Hal menarik dari penilaian menggunakan komputer bisa diketahui dari desain, animasi, dan media lainnya. Penilaian menggunakan komputer juga membantu memudahkan guru dalam melakukan pengacakan soal dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, penggunaan komputer juga membantu guru dalam mengoreksi jawaban peserta didik dan peserta didik bisa mengetahui hasil evaluasi mereka secara langsung setelah melaksanakan evaluasi tersebut. Ditahun 2015, pemerintah mulai memperkenalkan Ujian Nasional Menggunakan Komputer (UNBK) yaitu sistem pelaksanaan penilaian UN dengan menggunakan komputer sebagai media ujinya. Sayangnya, penilaian menggunakan komputer masih jarang dilakukan disekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi baik berupa kuis ataupun ulangan harian adalah tingkat kecemasan. Kurang lebih sebanyak 92% peserta didik mengalami kecemasan sebelum maupun saat evaluasi berlangsung (Aminah Ekawati, 2015). Untuk mengatasi hal tersebut bisa dilakukan dengan mengembangkan alat penilaian ulangan harian menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Software*) yang tercukupi.

Aplikasi perangkat lunak (*Software*) adalah program yang siap digunakan diaplikasi pada bidang tertentu. Salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat alat evaluasi menggunakan *ICT* adalah *Wonder Share Quiz Creator*. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan *ICT* cukup mampu mengurangi kelemahan pada sistem konvensional. Produk alat evaluasi yang dikembangkan berupa *file swf*, *file html* dan *file exe* yang bisa digunakan untuk menggantikan alat evaluasi konvensional. Adapun kelebihan dari alat evaluasi

menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* diantaranya lebih efisien, mengurangi *human error*, pengacakan soal secara cepat yang bisa meminimalisir kerjasama peserta didik saat evaluasi berlangsung seperti mencontek, waktu pengerjaan bisa diatur dan direncanakan, hasil evaluasi bisa diketahui langsung sehingga membantu guru mengoreksi serta hasil perhitungan nilai dari evaluasi lebih akurat karena menggunakan komputer dalam pengoreksian. Pelaksanaan evaluasi bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*. Jika pelaksanaan dilakukan secara *online* maka hasil rekapitulasi nilai atau skor hasil evaluasi peserta didik bisa langsung dikirim ke *email* guru (Listiadi dan Rahayu, 2014).

Hasil wawancara dengan salah satu guru kimia di SMA Negeri 8 Pontianak didapat informasi bahwa selama masa normal alat evaluasi yang digunakan adalah lembar cetak berupa kertas, namun selama masa pandemi *Covid-19* alat evaluasi yang digunakan berupa *soft file* berbentuk *word* maupun foto dari lembar kerja lalu dikirim ke *Google Classroom* atau via *WhatsApp*.

Untuk ulangan harian mata pelajaran kimia biasanya menggunakan tipe soal *essay* sementara untuk ulangan umum semester menggunakan tipe soal pilihan ganda. Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan masih belum interaktif dan konvensional. Hal inilah yang menyebabkan selama kegiatan evaluasi dilakukan terdapat siswa yang mencontek, terkadang suasana kelas menjadi ramai, terkadang ada siswa yang tidak segera mengumpulkan jawaban ketika waktu yang diberikan telah habis dan untuk proses penilaian membutuhkan waktu yang tidak cepat. Oleh karena itu, maka dapat dikembangkan alat evaluasi menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* ini di SMA

8 Pontianak sebagai alat evaluasi yang interaktif dan dapat mempermudah guru untuk merekapitulasi nilai atau skor hasil ulangan siswa secara langsung.

*Software Wonder share quiz creator* adalah salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran atau penilaian khususnya membuat soal secara *online*. *Wonder Share Quiz Creator* adalah *Software* yang disusun untuk menciptakan program penilaian atau evaluasi berupa soal dengan memanfaatkan IT. *Software* tersebut juga bisa digunakan untuk membantu serta memudahkan dalam pembuatan soal dengan berbagai jenis dan tingkat kesulitan soal yang berbeda. Jenis soal dapat dibuat dengan bentuk pilihan ganda (*multiple choice*), isian singkat (*short essay*), benar/salah (*true or false*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), soal dengan area gambar dan sebagainya. Kelebihan *Software* ini dapat diketahui dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal – soal yang dibuat. Selain itu, *Software Wonder share quiz creator* memiliki berbagai fasilitas. Fasilitas yang tersedia antara lain *Software Wonder share quiz creator* mempunyai umpan balik (*feedback*), menampilkan hasil tes secara langsung, mengubah jenis teks, menentukan bahasa yang digunakan, memasukkan audio dan gambar yang diperlukan, *hyperlink*, pembuatan soal secara acak, keamanan dengan user *account/password*, dan bisa menentukan *template* atau tampilan yang akan dipakai untuk memperindah tampilan. Beberapa ahli melakukan pengkajian terhadap penggunaan *Wonder Share Quiz Creator* dalam penelitian–penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Eko Sapto Nugroho (2017), pengkajian mengenai penggunaan *Wonder Share Quiz Creator* pada materi *System Starter* sebagai media latihan soal untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa. Media tersebut dibuat berdasarkan penggabungan teks, gambar, audio dan video yang dikombinasikan sebagai media soal yang siap digunakan. Produk yang telah dirancang dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif untuk pengerjaan soal dan mampu meningkatkan motivasi siswa. Penelitian lainnya dilakukan oleh Dwi Istati Rahayu (2012), dimana hal yang dikaji mengenai perancangan alat penilaian kognitif dengan memanfaatkan komputer dengan kombinasi permainan pada materi pokok struktur atom siswa SMA. Produk yang dirancang hanya berupa tes pilihan ganda. Tetapi, tes tersebut dikombinasikan dengan sebuah permainan yang berhubungan dengan materi struktur atom dan layak digunakan sebagai media evaluasi. Adapun penelitian lainnya dilakukan Selvi Anggrani (2017), mengenai pengembangan alat penilaian ulangan harian *online* yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran fisika, dilihat dari sisi perancangan produk, produk tersebut menyusun soal pilihan ganda ranah kognitif C1-C3 dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Software*) *Hypertext Preprocessor* dan produk yang dibuat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian di atas, ketiga peneliti sudah merancang dan mengembangkan produk dengan memanfaatkan berbagai aplikasi perangkat lunak (*Software*). Tetapi, produk alat penilaian yang dikembangkan hanya berfokus pada soal pilihan ganda. Dari berbagai aplikasi perangkat lunak (*Software*) yang digunakan peneliti sebelumnya, peneliti tertarik menggunakan aplikasi perangkat lunak (*Software*) *Wonder Share Quiz Creator*. *Software* tersebut memiliki kemudahan dalam pembuatan soal atau kuis karena tidak membutuhkan keahlian

dalam bahasa pemrograman. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi *Online* Menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* Pada Materi Bentuk Molekul di Kelas X IPA SMA Negeri 8 Pontianak”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana validitas alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* pada materi bentuk molekul di kelas X IPA SMA Negeri 8 Pontianak?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan validitas alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* pada materi bentuk molekul di kelas X IPA SMA Negeri 8 Pontianak.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Pengembangan alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* pada materi bentuk molekul diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, yaitu:

### a. Bagi peserta didik

Penelitian berupa alat evaluasi *online* yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, memberikan motivasi belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi bentuk molekul dengan lebih baik.

### b. Bagi guru

Penelitian berupa alat evaluasi *online* yang dikembangkan ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan pemberian latihan kerja tugas oleh guru dalam materi bentuk molekul.

c. Bagi sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya sumber belajar, khususnya alat evaluasi yang dapat digunakan di SMA Negeri 8 Pontianak.

#### **E. SPESIFIKASI PRODUK**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* pada Materi Bentuk Molekul. Alat evaluasi ini berupa file yang memiliki format *swf*. Pada alat evaluasi *online* ini berisi kuis berupa 10 soal pilihan ganda dimana peserta didik langsung dapat mengisikan jawabannya dengan cara mengklik pilihan jawaban yang disediakan. Nilai peserta didik akan langsung dapat diketahui setelah menjawab semua soal.

#### **F. DEFENISI OPERASIONAL**

a. Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013), adalah proses, cara perbuatan mengembangkan sesuatu. Setyosari Punaji (2012) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D)

merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan.

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan alat evaluasi *online* pada materi bentuk molekul yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang mengikuti langkah-langkah rancangan pembelajaran yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penelitian pengembangan produk ini hanya sebatas untuk menentukan kelayakannya sebagai bahan ajar untuk digunakan di sekolah dan respon peserta didik pada alat evaluasi *online* serta tidak untuk didesiminasikan atau disebarluaskan.

b. Alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator*

Alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* merupakan suatu alat evaluasi *online* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wonder Share Quiz Creator*. Pada bagian awal tampilan evaluasi merupakan tampilan pengisian identitas dan tampilan petunjuk umum pengerjaan soal. Pada bagian isi tampilan evaluasi merupakan soal evaluasi dan pada bagian akhir tampilan evaluasi merupakan tampilan skor dan tampilan *feedback*. Fasilitas yang digunakan dalam alat evaluasi ini yaitu fasilitas umpan balik (*feedback*), fasilitas menampilkan hasil tes/skor,

fasilitas suara saat mengerjakan evaluasi, serta adanya fasilitas pengacakan soal (*random*). Hasil soal disimpan dalam bentuk *flash*.

Alat evaluasi *online* menggunakan *Wonder Share Quiz Creator* pada penelitian ini adalah pembuatan atau pengembangan alat evaluasi *online* menggunakan *Software Wonder Share Quiz Creator*.

c. Materi bentuk molekul

Materi bentuk molekul merupakan suatu pokok pembahasan pada mata pelajaran kimia yang ada dikelas X IPA Semester 1. Materi bentuk molekul terdapat pada KD 3.6 yaitu Menerapkan Teori Pasangan Elektron Kulit Valensi (VSEPR) dan Teori Domain elektron dalam menentukan bentuk molekul. Adapun indikatornya yaitu 3.6.1 menganalisis Teori Pasangan Elektron Kulit Valensi (VSEPR) dan Teori Domain elektron untuk menentukan bentuk molekul, serta indikator 3.6.2 memperkirakan atau meramalkan bentuk molekul berdasarkan teori jumlah pasangan. Materi ini berisi tentang bagaimana pembentukan suatu molekul melalui teori hibridisasi elektron dan teori domain elektron. Materi bentuk molekul yang dimaksud pada penelitian ini adalah evaluasi keseluruhan materi ini pada akhir bab.

d. Validitas

Validitas berasal dari kata “*valid*” yang artinya sah, sah atau benar. Validitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum. Uji validitas dalam penelitian ini adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui

tingkat validitas alat evaluasi pada materi bentuk molekul melalui pengisian lembar validasi oleh para ahli. Uji validitas dilakukan dengan penilaian 3 aspek yaitu aspek isi berupa soal yang akan divalidasi dahulu oleh 2 orang ahli sebelum digunakan karena peneliti menyesuaikan dengan pembuatan soal, sedangkan aspek kebahasaan dan aspek grafika mengacu pada standard validitas bahan ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) dimana tiap aspek diisi oleh 2 ahli.

**Tabel 1.1 Kisi-kisi Lembar Validasi soal alat evaluasi *online* menggunakan *Wondershare Quiz Creator***

Aspek	No	Indikator
Isi	1	Materi
	2	Konstruksi soal

**Tabel 1.2 Kisi-kisi Lembar Validasi alat evaluasi *online* menggunakan *Wondershare Quiz Creator***

Aspek	No	Indikator
Kebahasaan	1	Lugas
	2	Komunikatif
	3	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik
	4	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa
Grafika	1	Ukuran alat evaluasi
	2	Desain halaman depan
	3	Desan isi alat evaluasi

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2006