

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Suryono (2011), internet telah menjadi sumber informasi yang tidak terbatas di dalam pendidikan. Dengan adanya internet berbagai informasi dapat diperoleh secara mudah dan cepat serta memberikan banyak manfaat di antaranya memperluas cakrawala siswa. Disamping itu juga dikembangkannya *Online Learning* yang memudahkan guru dalam memberikan dalam memberikan pengayaan materi diluar tatap muka maupun memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga mempermudah dan memperlancar dalam penyelenggaraan pendidikan.

Salah satu pesatnya teknologi dan informasi dan komunikasi dalam pendidikan yaitu *Learning Management System* (LMS). LMS didefinisikan sebagai sistem yang didesain untuk memfasilitasi para guru atau dosen dalam mengelola pembelajaran yang ada disekolah maupun di universitas. LMS ini dapat digunakan untuk membantu guru atau dosen dalam pembuatan soal dan pemberian materi secara *online*. LMS juga mempermudah siswa dalam pengerjaan tugas dan mempelajari materi yang disajikan oleh guru, dan mempermudah dosen juga pelajar dalam administrasi perkuliahan (Alsakrisna, 2014)

Salah satu yang terkenal dari LMS adalah *Moodle*. *Moodle* adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*.

Moodle adalah program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Dalam aplikasi ini siswa dimasukkan kedalam ruang kelas. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi maupun soal dalam pembelajaran. Pada *Moodle* sendiri, guru dan dosen dimudahkan dengan dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. Selain dapat didownload aplikasi ini juga dapat langsung dijalankan dengan *online* (Husnul, 2013)

Pembuatan Kuis di *Moodle* dapat dilakukan secara manual. Selain itu juga dapat dilakukan dengan cara mengupload soal dari *Moodle* dengan format HTML atau dengan membuat soal menggunakan aplikasi *Hot Potatoes*. Pembuatan soal yang sudah dilakukan pada *Hot Potatoes* akan lebih memudahkan guru ataupun dosen dalam pembuatan kuis di *Moodle*. Cara tersebut akan mempercepat pembuatan kuis. Di *Moodle* sendiri disediakan opsi format lain apabila ingin melakukan *import* soal menjadi kuis di *Moodle*. Software yang mudah untuk didapatkan maupun dalam hal pengaplikasiannya adalah *Hot Potatoes* (Rusmala, 2013).

Pemanfaatan teknologi yang dapat diakses dengan mudah dalam media pembelajaran adalah *Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* sendiri merupakan tool untuk membuat bank soal. Program *Hot Potatoes* terdiri dari enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran secara interaktif berbasis *web*. Penggunaan *Hot Potatoes* mudah, tidak perlu paham mengenai HTML maupun *Java Script*, hanya perlu memasukkan data soal, kunci jawaban, dan *feedback*

(jika diperlukan). Dengan *software Hot Potatoes* ini bisa membuat berbagai format kuis yang dibutuhkan (Wulandari, 2012)

Berdasarkan pengamatan di SMK Hidayatul Mubtadiin, kegiatan evaluasi pembelajaran masih menggunakan evaluasi secara tertulis. Pelaksanaan evaluasi yang masih secara tertulis disebabkan guru masih belum memahami *software* dan sekolah yang diteliti masih belum menerapkan *software Hot Potatoes* dan belum memanfaatkan *Moodle*. Kegiatan evaluasi yang dilakukan secara konvensional, biasanya membutuhkan waktu yang lama. Terbatasnya waktu menjadi kendala ketika guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran yang efektif. Faktor lain yaitu keberadaan laboratorium komputer yang dimiliki oleh SMK Hidayatul Mubtadiin. Namun dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, pemanfaatan laboratorium dinilai kurang optimal. Laboratorium komputer sebatas digunakan untuk praktek saja. Menurut peneliti akan lebih baik jika laboratorium juga digunakan untuk pelaksanaan tes *online*, sebab dengan seperti itu penggunaan laboratorium sangat dibutuhkan.

Dari uraian diatas peneliti memiliki sebuah gagasan untuk mengembangkan sebuah alat evaluasi pembelajaran yang berbasis *web* yang efektif dan juga dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa yang disajikan secara *online*. Selain itu juga dengan adanya pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian terkait media pembelajaran dengan judul Pengembangan *Online Test System* Sebagai Alat

Evaluasi Pembelajaran Untuk Siswa Menggunakan Aplikasi *Hot Potatoes* Dengan Bantuan *Moodle*.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan *Online Test System* sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk siswa menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dengan bantuan *Moodle*.
2. Mengetahui kelayakan produk *Online Test System* sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk siswa menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dengan bantuan *Moodle*.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk *Online Test System* sebagai alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dengan bantuan *Moodle*.
2. Pada *Online Test System* yang dikembangkan fokus pada pokok bahasan matriks.
3. Tampilan *Online Test System* dibuat lebih menarik agar siswa tidak jenuh pada proses pembelajaran.

4. *Online Test System* yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik.
5. Dengan adanya *Online Test System* diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan pembelajaran, dan juga sebagai bahan kajian yang relevan oleh para peneliti yang lain, baik yang berkaitan dengan penelitian lanjutan yang bersifat mengembangkan maupun penelitian sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dan juga referensi dalam menyusun soal dengan mudah, praktis, dan menarik bagi siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian dalam proses pembelajaran. Serta dapat mengenalkan aplikasi *Hot Potatoes* yang belum diketahui siswa.

3. Bagi sekolah, diharapkan sebagai bahan acuan menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk menunjang efektifitas pembelajaran, dan juga membantu pendidik dalam mengembangkan keterampilan.
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan bekal pengetahuan dalam membuat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Hot Potatoes*.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1.5.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Instrumen evaluasi yang dikatakan baik apabila instrumen tersebut mampu mengevaluasi suatu hal dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.
- b. Dosen pembimbing memahami evaluasi pembelajaran, aplikasi *Hot Potatoes* dan *Moodle* dengan baik.
- c. Pendidik bidang studi memiliki pengetahuan yang baik mengenai materi matriks.
- d. Dapat terciptanya produk *Online Test System* sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk siswa menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dengan bantuan *Moodle*.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menjadi *Online Test System* masih belum diujicobakan ke peserta didik.
2. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menjadi *Online Test System* ini menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dengan bantuan *Moodle*.
3. Penelitian pengembangan *Online Test System* ini dilakukan di SMK Hidayatul Mubtadiin kelas XI A.
4. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah matriks.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah khusus yang digunakan dalam penelitian pengembangan *Online Test System* sebagai alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* untuk siswa SMK ialah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis komputer.

2. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kemampuan belajar siswa atau yang biasa disebut peserta didik yang dilakukan secara berkala, baik berupa ujian tes tertulis maupun tidak tertulis sebagai pertanggungjawaban seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Karakteristik siswa yang dijadikan penilaian

adalah tampilan siswa dalam bidang kognitif (pengetahuan). Evaluasi pembelajaran yang akan peneliti teliti ialah pada pokok bahasan Matriks.

3. Aplikasi *Hot Potatoes*

Hot Potatoes berasal dari kata “*Hot*” berarti “Panas” dan “*Potatoes*” yang berarti “Kentang” yang berasal dari bahasa Inggris. Seperti namanya tampilan awal aplikasi ini adalah bentuk beberapa buah kentang yang disusun. Software *Hot Potatoes* ini dibuat Universitas Victoria di Kanada. Software ini sudah digunakan secara bebas oleh institusi pendidikan di Indonesia. Aplikasi ini dibuat sebagai alat untuk mengeksplorasi soal agar tampilan soal tidak monoton. *Hot Potatoes* sering juga disebut sebagai alat pembuatan bank soal karena memang fokus aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran untuk pembuatan soal.

4. *Moodle*

Moodle adalah salah satu *platform e-learning* yang berbasis *open source*, sehingga dapat digunakan secara gratis dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Selain gratis, *Moodle* juga menyediakan kelas *online*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *moodle* (www.gnomio.com)