

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* PADA MATA KULIAH  
STRATEGI PEMBELAJARAN DI PRODI  
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNP**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh :  
**DIAN RISYA PRATIWI**  
NIM. 1304766/2013

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

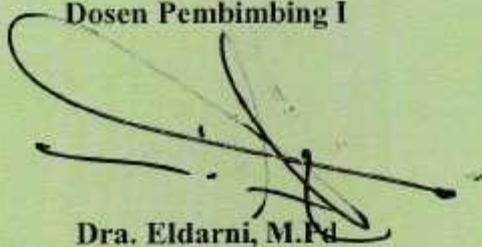
**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* PADA MATA  
KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN DI PRODI  
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNP**

Nama : Dian Risya Pratiwi  
NIM/BP : 1304766/2013  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

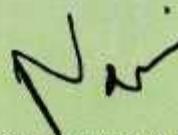
Disetujui Oleh :

**Dosen Pembimbing I**



**Dra. Eldarni, M.Pd**  
NIP. 19610116 198703 2 001

**Dosen Pembimbing II**



**Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 19781129 200312 1 001

**Ketua Jurusan/Prodi**



**Dra. Eldarni, M.Pd**  
NIP. 19610116 198703 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Computer Based Testing* Menggunakan Aplikasi  
*Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Kuliah Strategi  
Pembelajaran Di Prodi Teknologi Pendidikan UNP

Nama : Dian Risya Pratiwi

NIM/BP : 1304766/2013

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

### Tim Penguji

### Nama

### Tanda Tangan

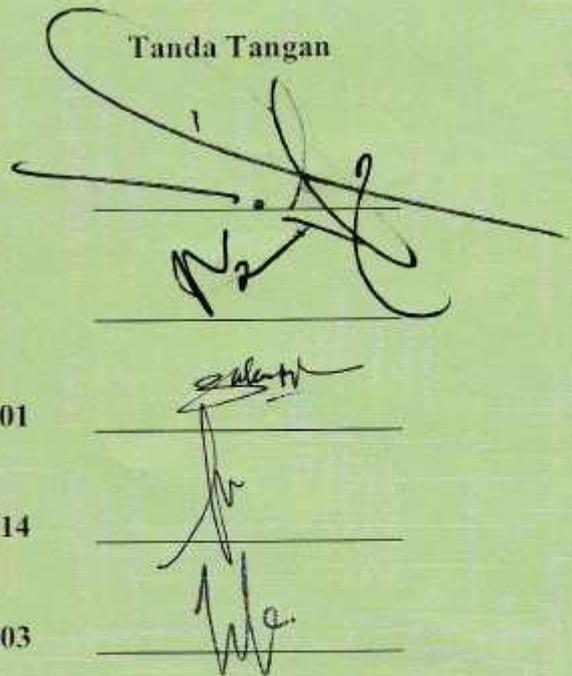
Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001

Sekretaris : Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001

Anggota : 1. Dra. Zuliarni, M.Pd  
NIP. 19590727 198503 2 001

2. Novrianti, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19801101 200801 2 014

3. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd  
NIP. 19870524 201404 2 003



The image shows three handwritten signatures in black ink, each written over a horizontal line. The first signature is the most prominent and appears to be 'Eldarni'. The second signature is less legible but appears to be 'Nofri Hendri'. The third signature is also less legible but appears to be 'Zuliarni'.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Risya Pratiwi  
NIM/BP : 1304766/2013  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan *Computer Based Testing* Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Di Prodi Teknologi Pendidikan UNP

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Padang atau Perguruan Tinggi Lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2018

Yang menyatakan,

  
Risya Pratiwi

## ABSTRAK

### **DIAN RISYA PRATIWI. 2018. Pengembangan *Computer Based Testing* Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan**

Kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat maka perlu adanya perubahan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam proses evaluasi pembelajaran. Dalam pelaksanaan evaluasi pada mata kuliah Strategi pembelajaran ditemukan masalah diantaranya, pelaksanaan evaluasi masih konvensional, pemeriksaan evaluasi membutuhkan waktu yang lama sehingga hasil dari evaluasi tidak langsung dapat diketahui oleh mahasiswa. Oleh karena itu, agar efektif pendidik dapat melakukan evaluasi menggunakan alat bantu untuk penilaian seperti CBT. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata kuliah Strategi Pembelajaran serta mengetahui kualitas, kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) menggunakan model Brog and Gall Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk, (3) Validasi Produk, (4) Tahap uji coba dan (5) Produk akhir. Uji validitas dilakukan oleh 4 orang validator yaitu 2 orang validator media, 1 orang validator materi dan 1 orang validator evaluasi. Ujicoba praktikalitas dilakukan kepada 30 orang mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Strategi Pembelajaran di Program studi Teknologi Pendidikan UNP.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, untuk aspek materi berada pada skor 3,92 dengan kategori "Valid", untuk aspek media diperoleh skor 4,43 dengan kategori "sangat valid" dan untuk aspek evaluasi diperoleh skor 4,47 dengan kategori "sangat valid". Pada hasil uji praktikalitas produk media CBT berada pada rata-rata 4,25 dengan kategori "Sangat praktis". Selanjutnya uji efektivitas diperoleh  $t_{hitung} = 37,65$  sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df = 30$  pada taraf signifikan  $0,05 = 2,045$ . Maka dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $37,65 > 2,045$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media CBT menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* layak digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada mata kuliah Strategi Pembelajaran.

Kata kunci : *Computer Based Testing (CBT), Wondershare Quiz Creator*

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Computer Based Testing* menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing II yang memotivasi dan memberikan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu dosen penguji yaitu ibu Dra Zuliarni, M.Pd, ibu Novrianti M.Pd dan ibu Dr. Ulfia rahmi, M.Pd yang telah menguji skripsi penulis dengan memberikan arahan dan saran.
4. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

5. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
6. Seluruh keluarga besar (HMJ-KTP) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan do'anya bagi penulis, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, 26 Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	12
F. Spesifikasi Produk .....	12
G. Pentingnya pengembangan.....	15
H. Asumsi keterbatasan pengembangan.....	15
I. Manfaat Penelitian .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian evaluasi pembelajaran, tes, pengukuran, penilaian	18
1. Evaluasi pembelajaran .....	18
2. Tes .....	20
3. Pengukuran.....	28
4. Penilaian.....	28
B. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas .....	29
1. Validitas .....	29
2. Praktikalitas .....	31
3. Efektivitas .....	33
C. Media dan CBT .....	33
1. Pengertian media.....	33
2. Fungsi media .....	34

3. Kriteria pemilihan media.....	34
4. Pengertian CBT.....	35
5. <i>Wondershare Quiz Creator</i> .....	36
D. Strategi pembelajaran .....	44
E. Hasil Belajar .....	47
F. Penelitian yang relevan.....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	51
B. Model Pengembangan .....	51
C. Prosedur Pengembangan .....	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
E. Teknik Analisis Data.....	62
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan .....	66
1. Hasil Perencanaan .....	66
2. Pengembangan Produk Awal .....	67
3. Validasi Produk oleh Validator.....	72
4. Uji Coba Produk.....	72
5. Hasil Akhir produk.....	73
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	73
1. Validator Materi .....	73
2. Validator Media .....	79
3. Validator Evaluasi .....	84
C. Uji Coba Produk .....	88
D. Deskriptif Efektivitas .....	90
E. Revisi Produk .....	92
F. Pembahasan .....	97
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>110</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan Wondershare Quiz Creator .....	39
2. Model Pengembangan Borga& Gall .....	53
3. Tampilan Produk CBT .....	67

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Skor Pernyataan Skala Likert .....	58
2. Kisi-kisi Penilaian Produk CBT .....	59
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas.....	61
4. Nilai Kelayakan .....	64
5. Skor Nilai untuk Aspek Materi .....	74
6. Rerata Sor Nilai untuk Aspek Materi .....	77
7. Skor Nilai untuk Aspek Media .....	79
8. Rerata Skor Nilai untuk Aspek Media .....	83
9. Skor Nilai untuk Aspek Evaluasi .....	84
10. Rerata Skor Nilai untuk Aspek Evaluasi .....	87
11. Penilaian Kategori Masing-masing Aspek Produk CBT .....	88
12. Hasil Skor Rata-rata Nilai Praktikalitas Produk CBT .....	89
13. Persiapan Pengujian Efektivitas .....	90
14. Uraian Revisi Produk .....	93
15. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Flowchart .....	112
2. Sketsa Storyboard .....	114
3. Storyboard.....	118
4. Penilaian Validator .....	145
5. Silabus Strategi Pembelajaran .....	149
6. Kisi-kisi Soal Sebelum Valid .....	154
7. Tabel Indeks Kesukaran .....	157
8. Tabel Validitas.....	158
9. Tabel Reliabilitas .....	163
10. Rata-rata Hasil Uji Praktikalitas .....	168
11. Hasil Uji Praktikalitas.....	169
12. Uji Efektivitas.....	170
13. Kisi-kisi Soal Setelah Valid.....	172
14. Naskah Soal .....	173
15. Tabel Uji t .....	187
16. Daftar Hadir Mahasiswa.....	188
17. Dokumentasi Penelitian.....	189
18. Angket.....	196
19. Surat – surat .....	217

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi informasi khususnya komputer berdampak luas pada seluruh aspek kehidupan manusia. Kemajuan tersebut membawa manusia pada peradaban dan cara hidup yang baru. Kemajuan teknologi informasi ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Berbagai jenis teknologi baru yang terus dikembangkan oleh para ahli dapat membantu pendidik (guru, dosen, instruktur, dll) dalam mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang interaktif dan berdayaguna.

Guru atau dosen sebagai pendidik sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB IX pasal 39 dinyatakan dalam butir (2) :

Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Penjelasan undang-undang diatas menegaskan bahwa tugas dosen meliputi segala bentuk kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi terhadap mahasiswa. Melalui evaluasi maka dosen dapat mengetahui tingkat ketercapaian

pembelajaran yang dilaksanakan. Sesuai dengan pendapat Purwanto (2009: 5) bahwa “Tujuan evaluasi pendidikan ialah untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler”. Variasi dan metode yang digunakan dalam melakukan evaluasi semakin maju dan canggih, ini berbeda sekali dengan keadaan sebelum teknologi maju seperti saat sekarang ini. Dimana sistem evaluasi masih sangat sederhana dan tidak banyak menggunakan media teknologi.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satu hal menarik yang perlu dikaji bersama adalah sejauh mana peran teknologi informasi bisa memberi jawaban atas permasalahan sebagai alternatif solusi. Dengan semakin beragam permasalahan khususnya di dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan bagi pendidikan itu sendiri untuk senantiasa mengevaluasi, memperbaiki, mengembangkannya menjadi lebih baik lagi, baik dalam penggunaan pendekatan, strategi, metode, model dan media pembelajaran yang digunakan.

Pendidik yang professional dituntut untuk dapat meningkatkan kualitas pengajarannya baik dalam membimbing siswa, mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar serta mengevaluasi hasil belajar siswa. Dalam melakukan pengevaluasian

pendidik harus mampu menilai hasil belajar dan mampu menentukan memadai atau tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan, bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Penilaian dimulai dengan analisis masalah, dan merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan penilaian pembelajaran serta dilakukan secara teliti, akurat, dan sistematis. Maka dari itu penilaian ini termasuk kedalam salah satu kawasan teknologi pendidikan. Menurut Warsita (2008:20) Kawasan teknologi pendidikan terdiri dari 5 kawasan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian (AECT).

Pada kawasan desain guru dituntut untuk mampu menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran. Menurut Seels & Richey dalam Warsita (2008: 26) “Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia”. Pada Kawasan pengembangan ini dilakukan pengevaluasian dengan menggunakan CBT. CBT merupakan teknologi berbasis komputer yang dijadikan sebagai media pembelajaran guna alat bantu untuk melakukan penilaian dalam hasil belajar peserta didik. Maka Media yang digunakan penelitian ini adalah media *Computer Based*

*Testing* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang termasuk kedalam teknologi berbasis komputer yang menarik dan sesuai dengan kawasan pemanfaatan dimana guru harus mampu menggunakan metode dan model pembelajaran, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. Dan pada kawasan pengelolaan guru harus mampu mengelola dengan baik sumber belajar dan media pembelajaran. Serta pada kawasan penilaian guru harus mampu menilai hasil belajar siswa sehingga dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta menganalisa kesulitan peserta didik.

Kegunaan dari *Computer Based Testing* (CBT) sebagai orang teknologi pendidikan adalah sebagai alat evaluasi. Dimana evaluasi diperlukan untuk mengadakan perbaikan. Dengan *Computer Based Testing* (CBT) ini kita dapat mengetahui hasil evaluasi secara akurat dan sistematis, sehingga memungkinkan perbaikan dapat dilakukan dengan segera. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar, sebaiknya tidak hanya berdasarkan penilaian secara langsung dari hasil jawaban mahasiswa. Tapi juga harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Sudijono (2011: 42) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kekeliruan dalam pengukuran atau evaluasi hasil belajar “faktor alat pengukur, faktor evaluator, faktor peserta didik, dan faktor situasi”. Oleh karena itu, seorang

dosen dituntut untuk memahami hakikat evaluasi dan memiliki kemampuan dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

Terutama pada mata kuliah Strategi pembelajaran, pelaksanaan ujiannya masih menggunakan metode konvensional, yakni pena, lembar soal, dan lembar jawaban dengan ujian berbentuk esay. Disamping itu, hasil evaluasi tidak dapat langsung diketahui oleh mahasiswa itu sendiri. Umumnya dosen menghabiskan banyak waktu untuk menghitung dan menjumlahkan setiap hasil ujian mahasiswa. Menurut Brookhart dalam Santrock (2010: 638) “Dengan begitu banyaknya waktu untuk penilaian, maka penilaian itu semestinya dilakukan dengan baik”.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar sebaiknya dosen menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk penilaian seperti *Computer Based Testing* (CBT). Karena komputer merupakan jenis media yang secara digital dapat menyediakan respon yang cepat terhadap hasil belajar yang dilakukan mahasiswa. Perkembangan teknologi yang pesat ini juga memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya.

*Computer Based Testing* (CBT) membantu penilaian guna mengukur kemampuan peserta didik pada mata kuliah strategi pembelajaran. *Computer Based Testing* (CBT) mampu mengemas soal ujian menjadi lebih efektif disertai multimedia seperti gambar, animasi atau file suara dapat dimasukkan dalam bentuk pertanyaan.

Menurut pendapat H. Emerson dalam Hasibuan (2011: 242) bahwa “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya”. Jadi semakin besar kontribusi yang dihasilkan terhadap pencapaian tujuan atau sasaran yang ditentukan, maka semakin efektiflah CBT ini. Dengan adanya CBT dapat dilihat dari segi anggaran yaitu mengurangi biaya kertas. Sedangkan dari segi waktu lebih hemat karena dilengkapi dengan fasilitas *scoring* langsung sehingga mahasiswa dapat langsung mengetahui hasil dari tes belajar tanpa harus menunggu dosen untuk memerikasinya.

Pada dasarnya pelaksanaan *Computer Based Test* ini sama halnya dengan proses pembelajaran menggunakan komputer. *Computer Based Test* ini dilaksanakan dalam laboratorium komputer sehingga diharapkan dengan adanya CBT ini dapat membantu penilaian guna mengukur kemampuan peserta didik dalam mata kuliah Strategi pembelajaran. Dengan cara ini diharapkan mampu meningkatkan fungsi dan tujuan dari diadakannya sebuah tes hasil belajar untuk mengurangi dampak angka kecurangan yang terjadi dalam ujian dan memudahkan dalam pengevaluasian.

Pembuatan media evaluasi dalam bentuk CBT (*Computer Based Testing*) tentunya harus didukung dengan penggunaan aplikasi yang tepat, ada bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan tes hasil belajar menggunakan

CBT. Dalam pembuatan produk ini penulis menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah *software* yang dirancang untuk dapat mengerjakan tes secara interaktif. Tes tersebut dapat dikerjakan baik secara online maupun offline. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi serta kelengkapan fasilitas yang tersedia didalamnya sehingga mendukung proses pembuatan tes hasil belajar bentuk CBT mata kuliah Strategi pembelajaran.

Tersedianya sarana dan prasarana komputer pada labor komputer Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan komputer sudah bagus karena selama mengikuti perkuliahan mereka tidak terlepas dari penggunaan komputer sehingga tes menggunakan CBT ini diharapkan bisa diterapkan pada prodi Teknologi Pendidikan khususnya pada mata kuliah Strategi pembelajaran. Disamping itu, selama ini jenis tes pada mata kuliah Strategi pembelajaran adalah soal essay. Dari sekian banyak materi yang telah dipelajari, soal essay belum bisa mencakup semua materi. Oleh karena itu penulis mengembangkan tes menggunakan *Computer Based Testing (CBT)* dengan soal berbentuk objektif seperti *Multiple choice* dan isian. Sehingga dengan banyaknya soal yang tersedia, bisa mencakup semua materi yang telah dipelajari.

Mata kuliah strategi pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang dengan bobot perkuliahan sebanyak 3 SKS. Perkuliahannya menyangkut pemahaman bagaimana sebagai seorang calon pendidik bisa memiliki keterampilan dalam mengajar dan memahami berbagai macam karakter peserta didiknya. Hal-hal yang diperhatikan dalam Strategi pembelajaran adalah bagaimana cara agar dapat menjadi seorang guru yang profesional dan mampu memiliki berbagai macam keterampilan mengajar karena setiap siswanya memiliki karakter pribadi masing-masing. Alasan penulis memilih mata kuliah Strategi pembelajaran adalah karena banyaknya materi yang harus dipelajari/dipahami sebelum nantinya mampu di aplikasikan pada kehidupan nyata sebagai calon guru maka diperlukanlah alat evaluasi yang mencakup keseluruhan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Penggunaan CBT pada mata kuliah Strategi pembelajaran soal dikemas dalam beberapa indikator yang mencakup pada semua materi, karena soal yang dibuat dalam pilihan ganda dan isian pada CBT merangkup semua kajian yang terdapat pada indikator materi. Pada mata kuliah strategi pembelajaran banyak merangkup kajian teori dari pada praktek maka dari itu tepat disajikan sebagai soal untuk tes berbentuk pilihan ganda dan isian sehingga kajian materi

menjadi lebih luas dan sesuai dengan tujuan. Dalam strategi pembelajaran proses pembelajaran bersifat kognitif dimana menuntut pemahaman yang mendalam dan menganalisis konsep dari strategi pembelajaran namun dalam pembuatan soal berbentuk essay menutup kemungkinan akan terjadinya keterbatasan dalam pembuatan soal, maka dari itu soal tidak bisa diberikan secara keseluruhan sesuai dengan indikator materi. Untuk masalah *softskill* (praktek) dalam implementasi Strategi pembelajaran dapat memiliki kreativitas yang tinggi dan mampu menerapkan berbagai model, metode dan strategi sebagai calon guru kelak.

Pada penggunaan CBT pemberian skor pada tes objektif dan isian lebih praktis karena setelah selesai menjawab nilai langsung ditampilkan sehingga membuat penilaian menjadi tidak sulit karena sistem penskoran memiliki point yang sama pada tiap soal. Berbeda halnya jika disajikan dalam bentuk esay maka soal yang diberikan terbatas dalam satu ruang lingkup. Untuk masalah waktu, memakan waktu yang lama dalam menilai dan memerlukan waktu yang lama dalam menjawab karena butuh penganalisaan pada saat menjawab soal. Sehingga pemberian nilai yang nantinya diberikan juga akan berbeda dari tiap-tiap jawaban siswa karena tergantung ketepatan dari analisa jawaban yang diberikan. Disamping itu sejauh pengamatan penulis terhadap penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan UNP belum ada yang

meneliti mata kuliah Strategi pembelajaran yang berkaitan dengan *Computer Based Testing*. Sebagai bentuk pengaplikasian mata kuliah yang telah dipelajari oleh penulis selama kuliah di Prodi Teknologi Pendidikan penulis merasa tertarik untuk mengembangkan tes menggunakan CBT untuk mata kuliah Strategi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “**Pengembangan *Computer Based Testing (CBT)* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah :

1. Dalam pelaksanaan evaluasi, pendidik masih menggunakan cara konvensional yaitu menggunakan pena dan kertas. Kemudian sifat ujian berbentuk essay, dimana ruang lingkup soal berbentuk essay yang masih terbatas.
2. Dosen membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memeriksa hasil evaluasi. Karena dalam melakukan penilaian dosen melakukan dengan cara konvensional untuk menilai hasil dari belajar yaitu mengecek satu persatu jawaban mahasiswanya sehingga tidak dapat langsung mengetahui hasil yang telah diperoleh.

3. Dengan adanya penggunaan CBT memudahkan penilaian terhadap tes karena lebih cepat dan hasil yang di dapatkan akan lebih akurat karena meminimalisir terjadinya kecurangnan dalam pengerjaannya.
4. Tersedianya fasilitas laboratorium komputer yang memadai.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan *Computer Based Testing* (CBT) pada mata kuliah Strategi Pembelajaran

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut :

1. Bagaimana validitas *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran ?
2. Bagaimana praktikalitas *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran ?
3. Bagaimana efektivitas soal dari *Computer Based Tes* ( CBT) dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui validitas *Computer Based Testing* (CBT) dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran.
2. Mengetahui praktikalitas *Computer Based Testing* (CBT) dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran
3. Mengetahui keefektifan *Computer Based Testing* (CBT) dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada mata kuliah Strategi pembelajaran

## **F. Spesifikasi Produk**

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk *Computer Based Testing* (CBT) pada mata kuliah Strategi pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan sebagai tes oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan. Tes pada Produk *Computer Based Testing* (CBT) ini terdiri dari beberapa butir soal yang akan diuji cobakan. Materi yang digunakan untuk soal adalah materi mata kuliah Strategi pembelajaran selama satu semester. Ketika mahasiswa telah menjawab satu soal maka akan lanjut ke soal berikutnya. Setelah selesai menjawab tes, akan muncul skor secara langsung. Dan siswa dapat mereview jawaban yang telah dijawab tadi apakah benar/ salah. Untuk waktu pelaksanaan, dalam

tes ini menggunakan *timer* mundur yang langsung terprogram dalam produk.

#### 1. Materi strategi pembelajaran

Pada aspek materi di silabus Strategi pembelajarn tes dengan menggunakan CBT disusun berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan. Dimana tes dibuat dari materi awal yaitu tentang konsep dasar strategi pembelajaran hingga materi akhir yaitu konsep teoritis model pembelajaran dan pengaplikasiannya.

#### 2. Tampilan Produk

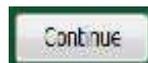
Pengembangan produk *Computer Based Testing* (CBT) ini juga dilengkapi dengan musik pengiring. *Software* yang digunakan adalah *Wondershare Quiz Creator* dan juga di kolaborasikan dengan *Autoplay*

Terdapat beberapa penjelasan tampilan media dari produk yang akan dirancang pada *Wondershare Quiz Creator* :

- a. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian yaitu:
  - 1) Pada tampilan awal ada halaman Home yang terdiri dari beberapa menu salah satunya menu tes
  - 2) Pada tampilan tes berisikan tabel detail dari soal yang akan dikerjakan, poin yang didapatkan, passingrate dan waktu pengerjaan soal.

- 3) Pada tampilan ketiga terdapat soal pertama yang akan dijawab dan nantinya akan terus berlanjut pada soal-soal berikutnya.
  - 4) Pada tampilan terakhir terdapat skor yang diperoleh setelah menjawab soal dan *passingrate* yang diperoleh sehingga nantinya menentukan lulus atau tidaknya dalam pengerjaan CBT tersebut.
- b. Tombol petunjuk yang ada pada produk sebagai berikut:

- 1) Tombol *Continue*



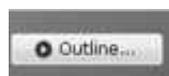
Digunakan untuk memulai soal.

- 2) Tombol *Next* dan *Prev*



Digunakan untuk tombol melanjutkan ke pertanyaan berikutnya/ pertanyaan sebelumnya.

- 3) Tombol *Outline*



Digunakan untuk melihat list/daftar pertanyaan soal.

- 4) Tombol Audio



Digunakan untuk mematikan/menghidupkan suara

### 3. Fasilitas yang digunakan

Fasilitas yang digunakan adalah komputer yang berada di jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan, dimana nantinya komputer yang di perlukan berjumlah 30 unit untuk 30 mahasiswa.

## **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk *Computer Based Testing* (CBT) ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam mata kuliah Strategi pembelajaran Prodi Teknologi Pendidikan, untuk mengatasi serta meminimalisir terjadinya kecurangan dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar khususnya tes, mengoptimalkan fungsi dan tujuan diadakannya tes, dapat diketahuinya skor yang diperoleh setelah tes dilakukan dan sebagai upaya untuk lebih efektif dalam pelaksanaan tes hasil belajar baik bagi dosen maupun mahasiswa. Menurut Van Der Linden dalam Santrock (2010: 648) “Dengan kemajuan teknologi, praktik penilaian mungkin kelak akan berbeda dengan bentuk penilaian sekarang yang kebanyakan masih menggunakan pena dan kertas”. Oleh karena itu perlu dikembangkan tes hasil belajar berbasis komputer ini.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan produk CBT memiliki peranan besar dalam memudahkan dosen dan mahasiswa untuk mengetahui pencapaian hasil belajar. Sebaiknya tes dibuat dalam bentuk penilaian teori dan praktek, agar mampu melihat pencapaian kompetensi *kognitif* dan

*psikomotor* mahasiswa. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan yaitu hanya mengembangkan tes hasil belajar dari segi penilaian aspek *kognitif*. Kemudian dari segi keamanan tes masih kurang, dikarenakan media CBT ini dapat dengan mudah disebarluaskan, sehingga soal tes bisa diketahui oleh mahasiswa yang akan mengikuti tes berikutnya.

## **I. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

### 1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun perguruan tinggi lain dalam mengembangkan tes dengan menggunakan *Computer Based Testing* (CBT) sesuai dengan kriteria kelayakan media.

### 2. Secara Praktis

- a. Bahan pertimbangan bagi dosen pada mata kuliah Strategi pembelajaran untuk memilih dan menerapkan CBT sebagai alat bantu evaluasi.
- b. Mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan tes hasil belajar.
- c. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan tes hasil belajar Strategi pembelajaran dan

sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi SI  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu  
Pendidikan Universitas Negeri Padang.