

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* MENGGUNAKAN
APLIKASI *ARTICULATE QUIZMAKER '13* PADA MATA KULIAH
DASAR-DASAR MEDIA 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 :
YOLLA KURNIA
NIM. 1300183/2013

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* MENGGUNAKAN
APLIKASI *ARTICULATE QUIZMAKER '13* PADA MATA KULIAH
DASAR-DASAR MEDIA PEMBELAJARAN DI PRODI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNP**

Nama : Yolla Kurnia
NIM/BP : 1300183/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I



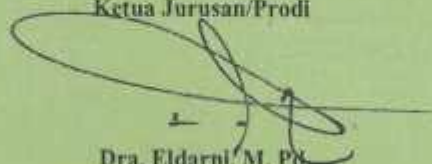
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan/Prodi



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolla Kurnia
NIM/BP : 1300183/2013
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan *Computer Based Testing* Menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker '13* Pada Mata Kuliah Dasar-dasar Media 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,



Yolla Kurnia

ABSTRAK

YOLLA KURNIA. 2018. Pengembangan *Computer Based Testing* Menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker '13* Pada Mata Kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan UNP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk media *Computer Based Testing* (CBT) ini dilakukan sebagai salah satu pemecahan permasalahan pendidikan dalam evaluasi pembelajaran. Pengembangan CBT ini bertujuan membantu pendidik dalam hal pemeriksaan skor hasil ujian ataupun latihan pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan produk CBT yang dapat membantu pendidik dalam mengatasi permasalahan dalam evaluasi pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan menurut Borg dan Gall. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi, (4) Uji Coba, (5) Produk Akhir. Uji validitas dilakukan oleh 4 orang validator yaitu 2 orang validator media, 1 orang validator materi dan 1 orang validator evaluasi. Uji coba praktikalitas dilakukan kepada 30 orang mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan UNP.

Pengembangan ini telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan, yang menghasilkan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk CBT yang sudah dikemas dalam bentuk CD. Produk sudah melalui tahap validasi media, materi dan evaluasi. Hasil validasi media dari dua validator sudah dikategorikan “sangat valid” dengan skor 4,47. Sedangkan hasil akhir validasi materi dari validator materi sudah dikategorikan “sangat valid” dengan skor 4,66. Sedangkan validasi evaluasi dari validator evaluasi sudah dikategorikan “sangat valid” dengan skor 4,63. Pada hasil uji praktikalitas produk media CBT berada pada rata-rata 4,24 dengan kategori “sangat praktis”. Selanjutnya uji efektivitas diperoleh $t_{hitung} = 43,50$ 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} ($43,50 > 2,045$). Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa produk CBT yang dihasilkan valid, praktis dan efektif digunakan pada mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran.

Kata Kunci: *Computer Based Testing*, Dasar-dasar Media Pembelajaran, Evaluasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T karena sampai saat penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker '13* pada Mata Kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan UNP” ini masih diberi rahmat, kemampuan, dan kenikmatan. Seiring dengan itu, salawat dan salam selalu penulis hadiahkan untuk baginda Nabi Muhammad S.A.W yang telah berupaya memberikan yang terbaik untuk kemaslahatan umatnya.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam penyelesaian studi strata satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Padang
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Pimpinan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku pembimbing I, Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku pembimbing II, sekaligus yang sudah penulis anggap sebagai orang tua penulis sendiri yang telah sabar dan penuh perhatian dalam membimbing penulis sampai penulisan skripsi ini selesai.
5. Ibu Dr. Ulfia Rahmi M,Pd dan Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd selaku validator media, Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd selaku validator materi dan sekaligus validator evaluasi yang sudah banyak membantu penulis dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran ini.
6. Bapak Nofri Hendri, M.Pd, Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku dosen penguji ujian, yang memberikan saran-saran positif untuk perbaikan skripsi saya menjadi lebih baik.
7. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku pimpinan yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

8. Bapak dan Ibu dosen beserta pegawai Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan administrasi dan membantu kemudahan dalam penelitian serta penulisan skripsi ini.
10. Ayahanda Desmon dan Ibunda Ida Sandra serta kakak dan adik-adik tercinta selajutnya saudara-saudara tercinta yang telah mendo'akan, memberikan nasehat, motivasi, bantuan, dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2013 yang selalu memberikan motivasi dan masukan yang berharga dalam penyelesaian skripsi ini. Serta kakak dan abang dan tentunya adik-adik di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam membantu baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang dilakukan dibalas oleh Allah SWT, dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya untuk penulis sendiri, dan lembaga yang bersangkutan serta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Untuk kesempurnaan penulisan ini dimasa mendatang, maka dengan segala kerendahan hati penulis berharap para pembaca berkenan memberikan kritik dan saran-saran. Akhirnya tak lupa penulis ucapkan permohonan maaf atas kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Evaluasi Pembelajaran	9
1. Hakikat Evaluasi pembelajaran.....	9
2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran	10
3. <i>Computer Based Testing</i>	11
B. <i>Articulate Quizmaker '13</i>	14
C. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas	15
1. Validitas	15
2. Praktikalitas	16
3. Efektivitas	17
D. Penelitian Yang Relevan	18
BAB III METOLOGI PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Prosedur Pengembangan	20

C. Validasi	26
D. Subjek Uji Coba	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	36
1. Hasil Perencanaan	36
2. Pengembangan Produk Awal	37
3. Validasi Produk oleh Validator.....	42
4. Uji Coba Produk.....	43
5. Produk Akhir.....	44
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	44
1. Validator Materi	44
2. Validator Media	49
3. Validator Evaluasi	53
C. Uji Coba Produk	57
D. Deskriptif Efektivitas	58
E. Revisi Produk	60
F. Pembahasan	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Prosedur Pengembangan Borg & Gall	22
2. Cover awal	38
3. Halaman Pengenalan	38
4. Halaman Login Tes	39
5. Halaman Instruksi Program	39
6. Halaman Petunjuk Penggunaan CBT	40
7. Halaman Tes Paket A	40
8. Halaman Tes Paket B.....	41
9. Halaman Skor Sukses	41
10. Halaman Skor Gagal	42
11. Halaman Biodata Pengembang	42
12. Kegiatan Uji Coba Butir Soal (pengambilan kiri ruang labor).....	169
13. Kegiatan Uji Coba Butir Soal (pengambilan kanan ruang labor).....	169
14. Kegiatan Validasi Materi	170
15. Kegiatan Validasi Media Validator 1	170
16. Kegiatan Validasi Media Validator 2	171
17. Kegiatan Uji Coba Media CBT (pengambilan kanan ruang labor)	171
18. Kegiatan Uji Coba Media CBT (pengambilan depan ruang labor)	172
19. Kegiatan Pengisian Angket Praktikalitas Media CBT oleh Mahasiswa..	172

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Pernyataan Skala Likert	28
2. Kisi-kisi Penilaian Produk CBT	29
3. Kisi-kisi Penilaian Praktikalitas	32
4. Nilai Kelayakan	34
5. Skor Nilai untuk Aspek Materi	45
6. Rerata Sor Nilai untuk Aspek Materi	48
7. Skor Nilai untuk Aspek Media	50
8. Rerata Skor Nilai untuk Aspek Media	52
9. Skor Nilai untuk Aspek Evaluasi	54
10. Rerata Skor Nilai untuk Aspek Evaluasi	55
11. Penilaian Kategori Masing-masing Aspek Produk CBT	56
12. Hasil Skor Rata-rata Nilai Praktikalitas Produk CBT	57
13. Persiapan Pengujian Efektivitas	59
14. Uraian Revisi Media	62
15. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	75
2. Sketsa Storyboard	77
3. Storyboard	80
4. Penilaian Validator	109
5. Silabus Dasar-dasar Media Pembelajaran	112
6. Kisi-kisi Soal Sebelum Valid	118
7. Tabel Indeks Kesukaran	124
8. Tabel Validitas.....	125
9. Tabel Reliabilitas	128
10. Rata-rata Hasil Uji Praktikalitas	130
11. Hasil Uji Praktikalitas	131
12. Uji Efektivitas.....	133
13. Kisi-kisi Soal Setelah Valid.....	134
14. Naskah Soal	140
15. Tabel Distribusi t	168
16. Dokumentasi Penelitian	169
17. Angket	173
18. Surat – surat	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat sekarang ini teknologi menjadi sebuah kebutuhan. Teknologi selalu berkembang pesat memasuki celah-celah kehidupan manusia. Tak tertinggal pula dunia pendidikan, menjadikan teknologi sebagai bagian dari pengembangan pendidikan tentunya akan meningkatkan kualitas pendidikan nantinya. Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dapat dilihat dari Kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, tenaga pendidik dan kependidikan, pengelolaan pendidikan, pembiayaan pendidikan, serta penilaian pendidikan.

Penilaian pendidikan atau evaluasi pendidikan dapat dinilai oleh pendidik maupun satuan pendidikan atau pemerintah. Pada pengelolaan kelas, penilaian pendidikan dilakukan oleh pendidik yang mengampu mata pelajaran tertentu. Seorang pendidik haruslah mampu membuat penilaian yang beragam, misalnya penggunaan IT dalam proses penilaian pembelajaran di kelas. Penggunaan IT dalam proses pembelajaran juga merupakan salah satu mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga akan meningkatkan kualitas *output* nantinya. Oleh karena itu, kemajuan teknologi sangat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan. Namun disaat kita bisa memanfaatkan teknologi untuk

melakukan evaluasi tapi sistem evaluasi masih saat sederhana dan tidak banyak menggunakan teknologi.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar juga memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor alat ukur, faktor evaluator, faktor peserta didik dan faktor situasi. Pada tingkat perguruan tinggi tentu saja faktor-faktor tersebut sudah terpenuhi, dimana sarana dan prasarana pendukung untuk pemanfaatan teknologi dalam evaluasi hasil belajar sudah sangat baik, hanya tinggal pengembangan programnya.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar sebaiknya dosen memanfaatkan alat bantu seperti penilaian *Computer Based Testing* (CBT). Karena melalui penggunaan komputer memiliki kemampuan untuk menyimpan dan memanipulasi data informasi dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya.

Computer Based Testing (CBT) membantu untuk mempercepat kebutuhan umpan balik. *Computer Based Testing* (CBT) mampu mengemas soal ujian menjadi lebih efektif dan efisien disertai multimedia: gambar, grafik, animasi, audio dapat dimasukkan dalam batang pertanyaan. Pembuatan media evaluasi dalam bentuk *Computer Based Testing* (CBT) 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 *Articulate Quizmaker '13* dan dikolaborasikan dengan

aplikasi *Articulate Storyline 3*. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi serta aplikasi ini memang dirancang khusus untuk mengembangkan program evaluasi. Sehingga produk ini mudah untuk dikembangkan.

Produk *Computer Based Testing* (CBT) ini akan dikembangkan untuk mata kuliah Dasar – dasar Media Pembelajaran. Mata kuliah Dasar – dasar Media Pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang dengan bobot perkuliahan sebanyak 2 SKS. Dalam Buku Pendoman FIP (2015: 74) mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran meliputi pemahaman tentang pengertian, jenis karakteristik, dan prinsip-prinsip media. Bahan-bahan dan peralatan yang diperlukan untuk pembuatan media sederhana. Teknik pembuatan dan penggunaan media sederhana dalam kegiatan pembelajaran. Latihan dan pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran.

Alasan penulis memilih mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran adalah karena banyaknya materi yang harus dipelajari maka diperlukanlah alat evaluasi yang mencakup keseluruhan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Evaluasi hasil belajar yang biasa digunakan adalah cara konvensional dengan sifat ujian berbentuk essay, sehingga lingkup soal masih sangat terbatas. Disamping itu sejauh pengamatan penulis terhadap penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan UNP belum ada yang meneliti mata kuliah

Dasar–dasar Media Pembelajaran yang berkaitan dengan *Computer Based Testing*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Novrianti (2014: 34) dengan judul Pengembangan *Computer Based Testing* (CBT) sebagai Alternatif Teknik Penilaian Hasil Belajar menyimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan format penilaian dengan kriteria yang meliputi penilaian aspek isi materi berupa tes pilihan ganda dan aspek penilaian media. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk CBT berada pada kategori sangat baik (89%), untuk aspek tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik, dan dari aspek media termasuk pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk CBT layak digunakann sebagai media alternatif untu memecahkan permasalahan evaluasi pembelajaran.

Kompetensi sarjana Teknologi Pendidikan dapat menjadi perancang program pembelajaran dan pelatihan. Dalam kawasan pengembangan sebagai pengembang media pembelajaran, dalam kawasan pemanfaatan yang meliputi pemanfaatan media. Dalam kawasan pengelolaan sebagai media dan sumber belajar, dan untuk kawasan evaluasi adalah pelaksanaan evaluasi pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran itu sendiri, sebagai bentuk pengaplikasian mata kuliah yang telah dipelajari oleh penulis selama kuliah di Prodi Teknologi Pendidikan penulis merasa tertarik untuk mengembangkan tes hasil belajar menggunakan CBT untuk mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada Mata Kuliah Dasar – Dasar Media Pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan UNP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

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 masih terbatas.
2. Belum dikembangkannya alat evaluasi belajar dalam bentuk CBT untuk mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran.
3. Tersedianya fasilitas laboratorium.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar – dasar Media Pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran?
2. Bagaimana praktikalitas *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran?
3. Bagaimana efektivitas soal dari *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran.
2. Untuk mengetahui praktikalitas *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan *Computer Based Testing* menggunakan Aplikasi *Articulate Quizmaker`13* pada mata kuliah Dasar–dasar Media Pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam 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 *Computer Based Testing* sesuai dengan kriteria kelayakan media.

2. Secara Praktis

- a. Bahan pertimbangan bagi dosen Dasar – dasar Media Pembelajaran memilih dan menerapkan CBT sebagai alat bantu evaluasi hasil belajar.
- b. Mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan evaluasi hasil belajar.
- c. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar Dasar–dasar Media Pembelajaran dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya alat evaluasi hasil belajar yang berupa *Computer Based Testing* (CBT) pada mata kuliah Dasar – dasar Media Pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan. Tes hasil belajar *Computer Based Testing* (CBT) ini terdiri atas 50 butir soal yang akan digunakan oleh mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Dasar – dasar Media Pembelajaran.

Materi yang digunakan untuk soal adalah materi mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran selama satu semester. Ketika mahasiswa menjawab satu soal dan lanjut ke soal berikutnya, maka mahasiswa tidak dapat kembali ke soal sebelumnya untuk merubah jawaban yang telah dipilih. Selesai menjawab keseluruhan soal, maka akan muncul nilai skor secara langsung. Aplikasi yang digunakan adalah *Articulate Quizmaker '13* dan dikolaborasikan dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk CBT yang dihasilkan telah melalui tahap validasi dan praktik oleh subjek coba. Hasil penilaian dan dalam tahapan pengembangannya masih memiliki keterbatasan. Beberapa keterbatasan yang peneliti temukan selama pengembangan produk *Computer Based Testing* ini adalah:

1. Soal yang dihadirkan dalam produk CBT hanya berpusat pada kognitif saja. Sehingga untuk penilaian praktik mesti dilakukan secara terpisah.
2. Durasi pada CBT yang sebaiknya satu soal untuk satu durasi tidak bisa dilakukan karena program aplikasi yang tidak memiliki fasilitas tersebut. Sehingga durasi CBT hanya durasi secara keseluruhan.
3. Pelaksanaan uji coba produk CBT juga memiliki kendala pada fasilitas labor, terdapat beberapa komputer labor yang tidak support dengan media CBT yang peneliti kembangkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan produk ini bermula pada permasalahan evaluasi pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, dan pemanfaatan kemajuan teknologi. Pengembangan ini telah dilakukan mulai dari analisis silabus yakni melakukan pembuatan kisi-kisi soal serta pengembangan soal, dan analisis kebutuhan sebagai salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan IT. Kemudian dilakukan pengembangan produk dengan langkah awal membuat *flowchart* dan *storyboard*. Lalu pembuatan produk CBT yang dikemas dalam dua macam paket soal yakni, paket A dan paket B, masing-masing paket terdiri dari 50 butir soal. Produk CBT ini telah melewati proses validasi dan uji coba produk.
2. Penilaian aspek materi yang diperoleh dari validator materi adalah 4,66 dengan kategori sangat valid. Penilaian aspek media dari validator media memperoleh skor 4,47 dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian aspek evaluasi dari validator evaluasi diperoleh nilai 4,63 dengan kategori sangat valid.
3. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk yang dilengkapi dengan aspek kepraktisan dengan variabel kriteria media tentang tampilan, penyajian materi dan kemanfaatan, berdasarkan pandangan mahasiswa diperoleh skor 4,24 dengan kategori sangat praktis.

4. Hasil uji efektivitas di dapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana t_{hitung} sebesar 43,5 dan t_{tabel} adalah 2,045 dengan demikian CBT ini efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran khususnya pada mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran.
5. Pengembangan CBT dengan menggunakan aplikasi *Articulate Quizmaker '13* ini mengemas soal tes dalam bentuk CBT yang telah melewati uji validitas, praktikalitas dan efektivitas, dengan demikian CBT ini valid, praktis dan efektif digunakan untuk evaluasi pembelajaran pada mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini berupa produk *Computer Based Testing (CBT)* yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dalam melaksanakan evaluasi pada mata kuliah Dasar-dasar Media Pembelajaran.
2. Kepada Prodi, disarankan untuk *upgrade* atau memperbaharui spesifikasi komputer labor, sebab media yang digunakan tidak *support* pada beberapa komputer.
3. Bagi peneliti berikutnya, CBT bisa juga dikembangkan pada mata kuliah lain untuk bisa menciptakan sebuah produk tes hasil belajar sehingga media yang digunakan lebih bervariasi.
4. Bagi peneliti berikutnya, CBT dikembangkan lagi dengan aplikasi lain yang terkini sehingga pembuatan dan penggunaan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Eavlusi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Buku Pedoman FIP. 2015. Padang: UNP.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eko Setriadi. 2015. “*Pengembangan Computer Based Test (CBT) dengan Software Hot Potatoes pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purworejo Tahun Akademik 2014/2015*”. dalam *Jurnal Indonesian Publication Index* <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=372065> Diakses tanggal 06 April 2017.
- Eldarni dan Novrianti. 2015. “*Pengembangan Computer Based Testing (CBT) dalam Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*”. dalam *E- journal UNP* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi> Diakses tanggal 19 Juli 2017.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Encyclopedia. Educational Testing Service. Dalam <http://www.encyclopedia.com/social-sciences-and-law/economics-business-and-labor/businesses-and-occupations/educational-testing> Diakses tanggal 4 Maret 2017.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jan Van Den Akker. 1999. *Principles and Methods of Development Research (Chapter I) University of Twente*. dalam <http://www.heybradford.com/FormativeResearchInstructionalUnit/Van%20der%20Akker%20Ch1.pdf> Diakses tanggal 06 April 2017.
- Khoshsima Hooshang. 2017. “*Transitining to an Alternative Assessment: Computer Based Testing and Key Factors Related to Testing Mode*”. Dalam *European Journal of English Language Teaching* Vol. 2 Issue 1 <https://oapub.org/edu/index.php/ejel/article/view/499> Diakses tanggal 25 Desember 2017
- M. Ngalim Purwanto. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novrianti. “*Pengembangan Computer Based Testing (CBT) sebagai Alternatif Teknik Penilaian Hasil Belajar*”. dalam *Jurnal Indonesian Publication Index* <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=334363> Diakses tanggal 06 April 2017.