

**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING (CBT)* DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR* PADA MATA PELAJARAN  
IPS GEOGRAFI DI KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

**RIRIN SEVIRA**  
**NIM.1304754**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

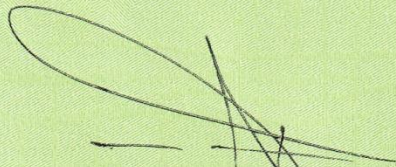
**PENGEMBANGAN *COMPUTER BASED TESTING* (CBT) DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
PADA MATA PELAJARAN IPS GEOGRAFI  
DI KELAS VII SMP**

Nama : Ririn Sevira  
NIM : 1304754  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 1 Februari 2018

Disetujui Oleh :

**Pembimbing I**



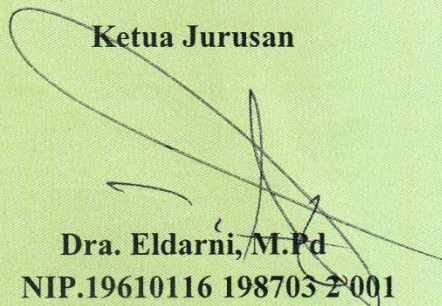
**Dra. Eldarni, M.Pd**  
NIP.19610116 198703 2 001

**Pembimbing II**



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

**Ketua Jurusan**



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan 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 (CBT)* Dengan  
Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada  
Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP

Nama : Ririn Sevira

NIM/BP : 1304754/2013

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

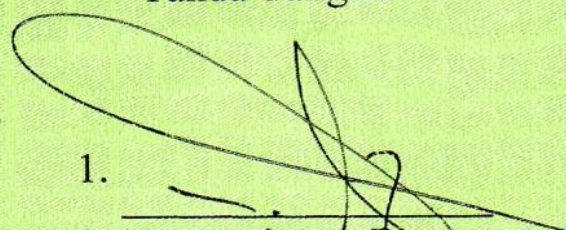
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, 1 Februari 2018

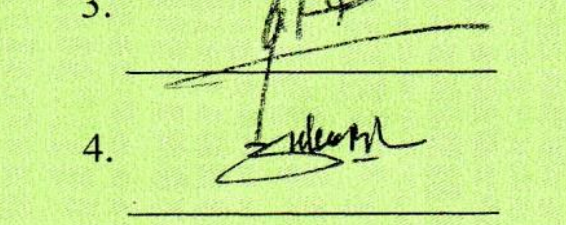
### Tim Penguji

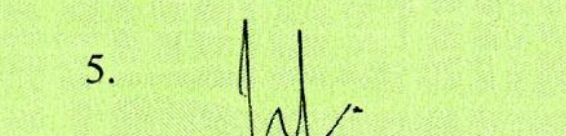
### Tanda Tangan

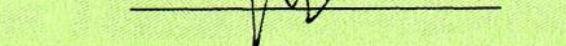
1. Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP.19610116 198703 2 001
2. Sekretaris : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 001
3. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd  
NIP. 19580517 198503 2 001
4. Anggota : Dra. Zuliarni, M.Pd  
NIP. 19590727 198503 2 001
5. Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd  
NIP. 19870524 201404 2 003

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Sevira  
NIM/BP : 1304754/2013  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknomogi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan *Computer Based Testing* (CBT) Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran Ips Geografi di Kelas VII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya 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, Februari 2018  
Yang menyatakan



  
Ririn Sevira  
NIM/BP : 1304754/2013

## ABSTRAK

### **Ririn Sevira. 2018. Pengembangan *Computer Based Testing (CBT)* dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP.**

Teknologi informasi semakin berkembang pesat serta semakin menambah hampir disetiap sendi-sendi kehidupan masyarakat dari berbagai bidang yang mulai terlibat dalam inkubator teknologi seperti bisnis, industri, pertanian, kesehatan, dan tapa terkecuali pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pelaksanaan evaluasi pembelajaran siswa menggunakan komputer yang disebut dengan *Computer Based Testing (CBT)* dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria kelayakan dari aspek materi, evaluasi, dan media melalui validasi beberapa ahli dan uji coba produk. Sehingga produk CBT ini layak digunakan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang merujuk pada model prosedural Borg & Gall, yaitu : tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, produk akhir. Subjek penelitian adalah dua orang validator materi yakni guru SMPN 18 Padang, satu orang validator evaluasi yakni dosen jurusan KTP FIP UNP dan dua orang validator media yakni dosen jurusan KTP FIP UNP, serta divalidasi oleh siswa kelas VII<sup>11</sup> SMPN 18 Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format penilaian untuk melihat validasi dari aspek media, materi, evaluasi dan dokumentasi, serta angket yang digunakan dalam pelaksanaan uji coba produk untuk melihat kepraktisan bagi subjek coba. Data dianalisis secara Deskriptif Kualitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil analisis menunjukkan bahwa produk CBT ini berada pada skor yang baik dengan rerata skor 4,46. Untuk aspek materi berada pada skor "Valid" dengan rerata skor 4,49. Untuk aspek evaluasi berada pada skor "Valid" dengan rerata skor 4,50. Dan aspek media berada pada skor "Valid" dengan rerata skor 4,40. Hasil uji pratikalitas berada pada skor "Valid" dengan rerata skor 4,39. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *Computer Based Testing (CBT)* dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* layak digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi di kelas VII SMP semester satu.

Kata Kunci: Evaluasi, *Wondershare Quiz Creator*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya sayadapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan *Computer Based Testing* (CBT) dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Dra.Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari segi moral hingga segi materil.
2. Ibu Dra.Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah berkenan dan menyempatkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd yang telah menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Desvianti, S.Pd dan Ibu Eva Mulyani, S.Pd yang telah menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Novrianti, M.Pd yang telah menjadi validator evaluasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku dosen penguji dalam ujian skripsi.
8. Bapak Drs.Nazir, MM selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP N 18 Padang.
9. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP N 18 Padang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kedua orangtua dan kakak-kakak tercinta yang telah sabar dan terus memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Sahabatku yaitu nia, yana, sari, tika, pujil, azuraa dan teman-temanku di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan BP 2013 yang telah memberi semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah berusaha dengan sebaik-baiknya. Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis maupun orang yang membacanya. Saya memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Padang, Februari 2018

Ririn Sevira  
NIM.1304754

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan .....	7
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
F. Pentingnya Pengembangan .....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
H. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tes, Penilaian, Pengukuran dan Evaluasi .....	12
B. Validitas, Kepraktisan, Reliabilitas .....	20
C. Media dan Computer Based Test (CBT) .....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	25
2. Kriteria Pemilihan Media .....	26
3. Pembelajaran berbasis Komputer dan <i>Computer Based Test(CBT)</i> .....	27
4. <i>Kerugian dan Keuntungan Computer Based Test (CBT)</i> .....	29
D. Analisis Butir Soal .....	30
E. Pembelajaran IPS .....	35
F. Keterkaitan Kawasan Teknologi Pendidikan Dengan CBT .....	39
G. Wondershare Quiz Creator .....	40
H. Hasil Belajar .....	45
I. Kajian Penelitian yang Relevan .....	46

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	48
B. Model Pengembangan.....	48
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Validasi/ Uji Ahli.....	53
E. Subjek Uji Coba.....	53
F. Instrument Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	55

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan.....	60
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	67
C. Uji Coba Terbatas.....	76
D. Revisi Produk.....	77
E. Pembahasan.....	79

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	85
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	87
-----------------------	----

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Penilaian Produk CBT .....	55
2. Nilai Kelayakan.....	58
3. Skor Nilai Untuk Aspek Materi .....	68
4. Skor Nilai Untuk Aspek Media.....	72
5. Skor Nilai Untuk Aspek Evaluasi .....	74
6. Penilaian produk CBT.....	76
7. Uraian Revisi Media .....	78
8. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	85

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Tampilan Awal Wondershare Quiz Creator.....	42
2. Tampilan Player Tamplate .....	42
3. Tampilan tamplate.....	43
4. Tampilan pilihan soal.....	43
5. Tampilan menu dan toolbar .....	44
6. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	50
7. Tampilan Flowchart .....	61
8. Tampilan Sketsa Storyboard .....	62
9. Tampilan menu utama.....	64
10. Tampilan halaman petunjuk.....	64
11. Tampilan halaman kompetensi dasar .....	65
12. Tampilan halaman video .....	65
13. Tampilan halaman awal tes CBT .....	65
14. Tampilan halaman score yang diperoleh.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	87
2. Kisi-Kisi Soal .....	92
3. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Materi .....	95
4. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Media .....	100
5. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Evaluasi.....	105
6. Storyboard .....	108
7. Angket Persepsi Subjek Coba Terhadap Kemudahan Produk <i>Computer Based Testing</i> (CBT).....	121
8. Hasil Uji Pratikalitas Produk <i>Computer Based Testing</i> (CBT) Pada Mata Pelajaran IPS Geografi .....	130
9. Analisis Butir Soal .....	131
10. Tabel Persiapan Perhitungan Reabilitas .....	133
11. Validitas Item .....	134
12. Tabel t.....	137
13. Dokumentasi .....	138
14. Surat Izin Penelitian .....	143

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi semakin berkembang pesat serta semakin menambah hampir disetiap sendi-sendi kehidupan masyarakat dari berbagai bidang yang mulai terlibat dalam inkubator teknologi seperti bisnis, industri, pertanian, kesehatan, dan tanpa terkecuali pendidikan. Salah satu hal yang menarik yang perlu dikaji adalah sejauh mana peran teknologi informasi bisa memberi jawaban atas permasalahan sebagai alternatif solusi. 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.

Guru dituntut untuk lebih profesional dalam meningkatkan kualitas pengajarannya baik dalam membimbing siswa, mengembangkan dan memanfaatkan sumber belajar mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan tugas utama pendidik yaitu pendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi dalam Kunandar (2009:54) dan sesuai dengan kawasan teknologi pendidikan/teknologi instruksional yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian (AECT) dalam Warsita (2008:20). Pada kawasan desain guru dituntut untuk mampu menentukan kondisi belajar

dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran. Pada kawasan pengembangan guru mampu untuk memproduksi media yang menarik. Pada kawasan pemanfaatan 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 menialai hasil belajar siswa dan mampu menentukan memadai atau tidaknya pembelajaran dan belajar.

Belajar itu sendiri adalah suatu perubahan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu akibat dari interaksi dengan lingkungan yang biasanya berlangsung sengaja. Menurut Lester D. Crow dalam Sagala (2012:13) “belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya”. Cronchbach dalam Djamarah (2011:13) “belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Menurutnya juga belajar yang efektif adalah melalui pengalaman”.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil pembelajarannya sesuai dengan ciri-ciri dari pembelajaran efektif di atas tercapai, maka dibutuhkan evaluasi yang efektif pula. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dimiyati (2002: 20) “hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat diketahui dengan suatu alat ukur penilaian”.

Banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka guru harus mampu mengevaluasi hasil belajar siswa sesuai dengan kemampuan yang sebenarnya dari siswa. Terlebih lagi dalam penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi. IPS Geografi sebagai suatu mata pelajaran merupakan suatu disiplin ilmu yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik di sekolah-sekolah karena dengan belajar IPS, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan tentang berbagai kehidupan sosial serta untuk mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada pelajaran IPS ini merupakan gabungan antara berbagai bidang kajian yaitu geografi, ekonomi, sosiologi.

Berdasarkan informasi yang diperoleh penulis ketika mengobservasi dan mewawancarai guru IPS pada bulan Juli 2017 di SMP N 18 Padang, dan pada bulan Oktober 2017 di SMP N 23 Padang dengan SMP N 31 Padang dinyatakan bahwa penilaian yang dilakukan masih bersifat konvensional dengan menggunakan pena dan lembar jawaban (*Paper And Pencil Test*). Pada pelaksanaan ujian dengan *Paper And Pencil Test* setelah ujian dilaksanakan semua lembar jawaban siswa terlebih dahulu dikumpulkan, untuk proses pemeriksaannya guru biasanya memerlukan waktu yang lama. Selain itu, soal tes tulis (*print out*) juga dianggap tidak interaktif bagi peserta didik, karena jawaban yang diberikan tidak langsung diketahui salah atau benarnya. Setelah selesai melaksanakan ujian, peserta didik cenderung akan melupakan jawabannya dan tidak berusaha mencari tahu jawaban yang telah dituliskan

dalam lembar jawaban. Ujian seperti ini, siswa masih saja bisa menyontek dengan temannya, dan melihat catatan sehingga ujian tidak menjadi efektif.

Mengingat teknologi yang sudah berkembang pesat sehingga perlu adanya sedikit perubahan dalam proses belajar mengajar yang dapat mengkondisikan proses pembelajaran lebih menarik khususnya dalam proses mengevaluasi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bersemangat dan tertarik untuk melakukan tes.

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 106) menyatakan untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar peserta didik dapat dilakukan menggunakan tes prestasi belajar. Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik guna mengukur aspek perilaku peserta didik.

Pelaksanaan tes biasanya dilakukan dengan menggunakan pensil dan kertas (*paper and pencil test*). Namun, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah banyak memberikan inovasi. Salah satunya adalah penggunaan komputer dalam suatu tes atau ujian yang dikenal dengan nama *Computer Based Testing* (CBT). *Computer Based Testing* (CBT) adalah sistem evaluasi berbantuan komputer yang bertujuan untuk membantu evaluator dalam melaksanakan evaluasi, baik penskoran, pelaksanaan tes maupun efektivitas dan efisiensi pelaksanaannya. CBT ini sudah ada yang

menggunakan UNBK. Ujian Nasional Berbasis Komputer sepatutnya dijadikan *role model* bagi sistem ujian dengan perkembangan teknologi yang pesat. Segala nilai positif yang berkenaan dengan biaya, efisiensi waktu, serta dugaan tingkat kejujuran yang tinggi. Adanya UNBK ini, dapat mempertahankan integritas kejujuran yang memang diakui tinggi.

Sistem *Computer Based Testing* (CBT) atau pelaksanaan evaluasi dengan berbantuan computer merupakan turunan atau pengembangan sistem *Computer Assisted Instructional* (CAI) atau pembelajaran berbantuan komputer yang dikhususkan pada bidang garapan evaluasi meliputi kumpulan-kumpulan soal dan proses penskoran otomatis, media audio, video dan interaktif serta *autorun*. *CBT* mampu mengemas soal ujian menjadi lebih efektif, disertai multimedia seperti grafis, klip video, dan pendekatan *file* suara dapat dimasukkan dalam batang pertanyaan, tanggapan atau umpan balik.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang mempengaruhi dalam mengetahui hasil belajar siswa, maka salah satu solusi dari penulis untuk pemecahan masalah ini adalah menggunakan media pembelajaran dalam mengetahui hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan CBT (*Computer Based Test*). CBT ini digunakan di sekolah-sekolah yang telah mempunyai fasilitas komputer yang memadai. Produk CBT ini mampu mengemas soal ujian menjadi lebih efektif disertai dengan multimedia yang dapat membantu memperkuat pertanyaan-pertanyaan yang ada. Dalam pembuatan desain ini juga berdasarkan pertimbangan keakuratan dalam pembuatan soal dan adanya analisis butir soal berbentuk validitas. Sehingga hasil belajar peserta didik

menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. CBT pun juga dapat membantu guru dalam melakukan penilaian karena memperlihatkan langsung hasil yang dicapai siswa dalam menjawab pertanyaan. Sebelum penulis dilakukannya penelitian, terlebih dahulu memastikan sekolah yang akan menjadi tempat meneliti yang fasilitas komputer memadai. Karena syarat menggunakan CBT harus mempunyai komputer yang memadai, jika komputer tidak memadai maka CBT tidak akan berjalan dengan semestinya. Salah satu aplikasi yang menggunakan produk CBT ini adalah *Wondershare Quiz Creator*.

Oleh karena itu, penulis mengangkat judul yaitu “**Pengembangan *Computer Based Testing (CBT)* dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berbagai permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan cara konvensional untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu dalam bentuk lembar soal. Dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa, siswa masih saja menyontek dengan temannya dan melihat catatan.
2. Dalam pembuatan soal, sebagian guru hanya mengambil soal-soal tes dari berbagai sumber tanpa mempertimbangkan tingkat kesulitan dari sebuah soal. Begitupun dari pihak guru menjadi kesulitan dalam melakukan

penilaian. Dan kebanyakan guru membuat soal hanya berbentuk objektif saja tidak bervariasi, sehingga siswa bosan membaca soalnya.

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana proses pengembangan tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan?
2. Bagaimana Validitas media tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan?
3. Bagaimana Kepraktisan media tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan?

### **D. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini berujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan.

2. Mengetahui Validitas media tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan.
3. Mengetahui Kepraktisan media tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) dengan menggunakan aplikasi *Wondershafe Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP yang dikembangkan.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya tes hasil belajar menggunakan *Computer Based Test* (CBT) pada mata pelajaran IPS Geografi di Kelas VII SMP semester satu yang berkualitas dan layak digunakan sebagai tes hasil belajar oleh guru. Spesifikasi produknya adalah :

##### 1. Soal

Pembuatan soal harus sesuai materi dengan yang ada silabusnya bisa dilihat pada lampiran 1 halaman 90 .

##### 2. Materi Geografi

Materi yang terdapat pada tes ini adalah materi kelas VII SMP Semester satu yaitu tentang manusia, tempat, dan lingkungan.

##### 3. Perancang dan pengguna

###### a. Perancang

Perancang ini berfungsi untuk merancang *Computer Based Testing* sesuai dengan materi , kompetensi dasar dan kompetensi inti di SMP yang membutuhkan.

b. Pengguna

Pengguna di sini adalah siswa. Siswa sebagai pengguna dapat melakukan ujian dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dengan cara offline.

4. Produk

Produk yang digunakan dalam merancang *Computer Based Testing* ini adalah menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Untuk menjalankan program *Wondershare Quiz Creator*, bisa dengan cara offline (tidak terhubung dengan internet).

*Wondershare Quiz Creator* ini merupakan aplikasi bantu yang memungkinkan pengguna dalam membuat tes. Aplikasi ini dilengkapi dengan rangsangan multimedia seperti: audio, video, penskoran, warna, ukuran, dan tulisan.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan *Computer Based Testing* (CBT) ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran serta meminimalisir terjadinya kecurangan dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar khususnya tes, mengoptimalkan fungsi dan tujuan diadakannya tes, sebagai upaya untuk lebih efektif serta efisien dalam pelaksanaan tes hasil belajar baik bagi siswa.

### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan tes hasil belajar menggunakan CBT memiliki peranan besar dalam memudahkan pendidik dan peserta didik untuk mengetahui pencapaian hasil belajar serta merupakan latihan siswa untuk membahas soal-soal mata pelajaran.

Namun permasalahannya, pelaksanaan tes hasil belajar menggunakan CBT sebagai media evaluasi masih sangat jarang digunakan. Sebaiknya tes dibuat dalam bentuk penilaian teori dan praktek agar mampu melihat pencapaian kompetensi kognitif dan soal berbasis masalah siswa.

Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka dalam penelitian pengembangan ini dibatasi hanya melihat kemampuan kognitif, tanpa mempertimbangkan adanya faktor mediasi atau penghubungnya seperti faktor eksternal, motivasi dan minat.

### **H. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penulisan dan pengembangan tes hasil belajar menggunakan CBT pada mata pelajaran IPS Geografi SMP kelas VII semester 1 adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi Sekolah Menengah Pertama**

Menyediakan alternatif lain dari penilaian hasil belajar siswa dan inovasi dalam evaluasi sesuai dengan tuntutan kurikulum dan materi yang diajarkan.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran IPS Geografi

- a. Menyediakan alternatif dari penialain hasil belajar siswa yaitu CBT sehingga guru tidak kesulitan dalam penialain hasil belajar siswa.
- b. Mempercepat guru melakukan penilaian hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa SMP

Mempermudah peserta didik dalam mengetahui pencapaian hasil belajarnya.

4. Bagi penulis

Dapat dijadikan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan dalam evaluasi pembelajaran dan keterampilan komputer, serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Proses pengembangan produk CBT pada mata pelajaran IPS Geografi ini dimulai dengan perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, produk akhir.
2. Hasil deskripsi data penilaian dari validator termasuk ke dalam kategori “valid” dengan jumlah rerata skor sebesar 4,46 (skor maksimal 5) dengan aspek materi termasuk ke dalam kategori “valid” dengan jumlah rerata skor sebesar 4,49 (skor maksimal 5), aspek media termasuk ke dalam kategori “valid” dengan jumlah rerata skor sebesar 4,40 (skor maksimal 5), dan aspek evaluasi termasuk ke dalam kategori “valid” dengan jumlah rerata skor sebesar 4,50 (skor maksimal 5).
3. Kepraktisan CBT pada mata pelajaran Geografi di kelas VII SMP diujicobakan 30 orang siswa. Penilaian kepraktisan menghasilkan rerata 4,39 di kategorikan praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa CBT menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* praktis untuk digunakan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dianjurkan saran sebagai berikut:

1. Bagi yang ingin melakukan penelitian berikutnya, *Computer Based Test* (CBT) sebaiknya dikembangkan lagi dengan aplikasi lain yang tentunya bisa memberikan pemahaman dan penggunaan yang lebih efisien dan mudah.
2. Bagi yang ingin melakukan penelitian berikutnya, *Computer Based Test* (CBT) bisa juga dikembangkan pada mata pelajaran yang lain untuk bisa menciptakan sebuah tes hasil belajar yang lebih bervariasi.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, produk CBT ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam melaksanakan evaluasi pada mata pelajaran IPS Geografi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ambiyar. (2012). *Pengukuran dan tes dalam pendidikan*. UNP Press Padang
- Arifin , Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Daryanto. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Dimiyati. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan, Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Putra: Jakarta
- Dwi Wiji Utomo, Rudy Kustijono. *Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda Dengan Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator*. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF). Vol. 04 No. 03 diunduh 25 juli 2017 pukul 10.30 Wib
- Eldarni dan Novrianti. (2015). “*Pengembangan Computer Based Testing (CBT) Dalam Mata Kuliah Keahlian dan Keilmuan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*”. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Volume XV No.2
- Emzir. (2012). *Metodologi Peneleitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rendik Uji Candra R. & Bety Nur Achadiyah. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (Bss)*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XII No.01 diunduh 20 Juli pukul 13:53 Wib
- Richard, Leucht And Stephen, Sireci. 2011. *A review of models for computer based testing (research report 2011-12) college board*.