

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi demi tercapainya kemajuan dan kemandirian suatu bangsa. Pendidikan merupakan hal penting yang harus diupayakan oleh pemerintah, sehingga memerlukan pengelolaan dan pengembangan yang sesuai dengan perkembangan zaman dimana upaya peningkatan mutu semakin maju dan semakin baik (Maulidya, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam media pembelajaran seiring dengan berjalannya zaman di era globalisasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tuntutan akan sumber daya manusia (SDM) berkualitas tinggi semakin bertambah guna menciptakan daya saing yang meningkat (Aziz, 2018).

Ujian merupakan cara terbatas dalam mengukur kemampuan seseorang. Ujian sekolah menurut peraturan BNSP nomor 4 pasal 1 tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar Oleh Pemerintah adalah kegiatan pengukuran dan penilaian kompetensi peserta didik yang dilakukan satuan pendidikan terhadap standar kompetensi lulusan untuk mata pelajaran yang tidak diujikan dalam USBN dilaksanakan oleh Satuan Pendidikan pada SD/MI/SDTK dan program paket A/Ula.

Ujian konvensional dalam dunia pendidikan digunakan sebagai kegiatan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Media kertas dan alat tulis masih menjadi penunjang utama kegiatan ujian konvensional baik dalam pembuatan soal, penggandaan, evaluasi, dan lain-lain. Hal tersebut membuat kurangnya efisiensi serta efektivitas waktu pelaksanaan ujian. Kurang efektifnya evaluasi hasil belajar ujian konvensional yang selama ini berjalan banyak memakan biaya, waktu, tempat, dan personil. Biaya yang dimaksudkan dalam hal ini berupa dana yang dikeluarkan pihak sekolah untuk menyediakan dokumen ujian seperti fotokopi soal ujian.

Waktu dalam hal ini, pada tahap pelaporan hasil ujian dan proses evaluasi atau *report* data nilai yang dikerjakan secara manual satu-persatu sehingga tidak memberikan hasil evaluasi secara *real time*.

Adapun kecurangan dalam pelaksanaan ujian merupakan salah satu faktor tidak validnya penilaian kemampuan siswa. Curang atau menyontek menurut Bower (purnamasari, 2015) mendefinisikan menyontek adalah perbuatan yang menggunakan cara-cara tidak sah untuk tujuan yang sah dan terhormat yaitu mendapatkan keberhasilan akademik untuk menghindari kegagalan akademik. Lamanya waktu dalam proses ujian tidak dipungkiri menimbulkan faktor kecurangan diantara para siswa dalam mengerjakan ujian di ruang kelas. Kecurangan bukan saja terjadi di ruang kelas namun dapat terjadi di luar ruang kelas, seperti terjadinya kebocoran soal ujian.

Sistem pembelajaran konvensional segera dialih ubah ke dalam sistem pembelajaran daring yang dilakukan secara mandiri melalui berbagai kegiatan e-learning. Sistem pembelajaran daring mandiri dilakukan secara terencana, terkelola, dan tersistem dengan arahan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai proses pembelajaran mandiri melalui sistem daring. Pada pelaksanaannya berbagai kesepakatan penggunaan fasilitas online dilakukan antara dosen dengan mahasiswa, pendidik dengan siswa, dan siswa usia dini dan sekolah dasar dipandu oleh orang tua maupun orang dewasa lainnya sebagai pembimbing proses pembelajaran daring. Fasilitas yang populer dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring mandiri diantaranya; google classroom, google zoom cloud, admundo, WA group, email, maupun dengan sistem portal akademik yang dirancang setiap institusi penyelenggara Pendidikan misalnya Google Indonesia, Kelas Pintar, Microsoft, Quipper, Ruang pendidik, Sekolahmu, dan Zenius. Kemendikbud sendiri memiliki portal belajar sendiri, yakni Rumah Belajar bahkan fasilitas audio visual melalui program belajar pada TVRI yang secara reguler meracik program belajar bersama jarak jauh (Retnaningsih, R, 2020).

Berkembangnya teknologi seiring dengan era modern saat ini, membuat sistem ujian manual atau biasa disebut konvensional secara bertahap ingin diubah menjadi sistem ujian terkomputerisasi atau online. Terlebih pada kondisi pandemi covid-19 yang sedang mewabah pada sebagian besar negara di dunia menyebabkan setiap negara harus menerapkan peraturan *social distancing* dan merumahkan semua kegiatan yang bersifat berkerumun seperti pendidikan, perkantoran, lokasi wisata, dan

lain-lain. Terdapat beberapa kelebihan yang memungkinkan diperoleh melalui ujian terkomputerisasi diantaranya penguji tidak lagi memeriksa lembar jawaban satu persatu dari peserta kemudian menghitung skor melainkan nilai telah tersedia oleh perangkat lunak dalam basis data dengan perhitungan otomatis berdasarkan jawaban dari peserta. Keuntungan lain yang dapat diperoleh adalah berkurangnya penggunaan kertas serta meminimalisir potensi kecurangan yang dilakukan peserta. Waktu dan tempat pelaksanaan dapat diatur sedemikian rupa dan pengerjaan ujian dapat dilaksanakan dari rumah sehingga mengikuti peraturan pemerintah dalam melaksanakan *social distancing* menghadapi kondisi pandemi covid-19.

Program yang biasa digunakan pada ujian berbasis komputer yaitu pengaturan waktu, pengacakan soal, pengacakan jawaban, dan *realtime report*. Semua program yang biasa digunakan pada ujian berbasis komputer sudah dimiliki oleh *software* SavsoftQuiz, waktu dalam pelaksanaan ujian dapat diatur sedemikian rupa sehingga siswa yang mengerjakan ujian akan terpacu dengan waktu yang telah ditentukan, jika waktu yang ditentukan telah habis maka dengan otomatis siswa pun tidak dapat melanjutkan mengisi jawaban ujian. Urutan soal dan jawaban bagi tiap siswa sudah teracak oleh sistem sehingga dapat meminimalisir kecurangan maupun tingkat kerjasama siswa dalam melaksanakan ujian. Report nilai hasil pengerjaan ujian akan otomatis diketahui secara langsung setelah pengerjaan atau waktu ujian siswa berakhir sehingga guru tidak perlu untuk mengoreksi hasil pengerjaan ujian secara manual yang membuat pelaporan hasil pengerjaan ujian lebih lama diterima oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Efektivitas dan Probabilitas Penerapan Metode Ujian Berbasis Komputer Menggunakan *Software* SavsoftQuiz di SMK Malaka Kompetensi Keahlian Teknik Permesinan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Pendistribusian soal dari pembuat soal hingga sampai ke siswa dapat beresiko terjadinya kebocoran soal.
2. Potensi tindak kecurangan atau kerjasama pada pelaksanaan metode ujian konvensional.
3. Lamanya proses pengoreksian nilai hasil ujian yang mengurangi efisiensi waktu.
4. Pengarsipan hasil ujian konvensional memakan banyak tempat, karena jenis *filenya* adalah *hard copy*.
5. Metode ujian konvensional yang menggunakan media kertas dan alat tulis banyak memakan biaya, waktu, dan berdampak pada terjadinya penumpukan sampah kertas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pengerjaan skripsi ini, peneliti berfokus kepada efektivitas dan probabilitas penerapan metode ujian berbasis komputer. Adapun sudah ditetapkan batasan permasalahan yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu:

1. Metode yang akan dianalisis adalah metode ujian berbasis komputer dilingkungan SMK Malaka kompetensi keahlian teknik permesinan.
2. Bentuk soal yang digunakan yaitu bentuk pilihan ganda dengan menyediakan lima pilihan jawaban yang terdiri dari 1 (satu) jawaban benar dan 4 (empat) jawaban lain sebagai pengecoh.
3. Tipe ujian terdiri dari 1 tipe mata pelajaran yang memiliki beberapa paket soal.
4. Sistem ujian berbasis komputer dalam penelitian ini menggunakan *software* SavsoftQuiz.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: Apakah metode ujian berbasis komputer menggunakan *software* SavsoftQuiz efektif diterapkan pada pelaksanaan ujian dan berapa persentase probabilitas penerapan metode ujian berbasis komputer di lingkungan SMK Malaka kompetensi keahlian teknik permesinan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut: Mengetahui efektivitas dan probabilitas penerapan metode ujian berbasis komputer menggunakan *software* SavSoftQuiz di lingkungan SMK Malaka kompetensi keahlian Teknik Permesinan.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian terhadap penerapan metode ujian berbasis komputer ini, diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. **Bagi guru**, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menerapkan metode ujian berbasis komputer serta memfleksibelkan kerja guru dalam pengoreksian hasil ujian yang dulunya bersifat manual.
2. **Bagi siswa**, penelitian ini memberikan kesempatan siswa untuk lebih membentuk rasa tanggung jawab secara individu dalam pelaksanaan ujian dan sarana latihan siswa untuk menghadapi ujian nasional nantinya.
3. **Bagi peneliti**, menambah wawasan, gagasan, pengetahuan, dan keterampilan penulis khususnya dengan penelitian mengenai efektivitas penerapan metode ujian berbasis komputer.
4. **Bagi sekolah**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi rekap nilai siswa secara cepat dan akurat, serta membantu mekanisme pendidikan yang ada di sekolah untuk lebih maju sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang.