

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Salah satu bagian terpenting dalam suatu pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar perlu adanya sebuah evaluasi pembelajaran. Menurut (Rizki, 2019: 3) Evaluasi itu sendiri yakni proses yang takkan terasingkan dari aktivitas belajar mengajar, karena dengan adanya evaluasi pendidik dapat mengetahui informasi dari ketercapaian hasil selama proses belajar. Evaluasi merupakan proses terakhir dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar dan sejauh mana pemahaman konsep peserta didik pada materi yang diajarkan.

Teknik-teknik evaluasi hasil belajar menurut (Sudijono, 2015: 62) dikenal adanya 2 macam teknik yaitu teknik tes dan nontes. Biasanya para pendidik untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan teknik tes. Teknik tes adalah teknik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan cara menguji dan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan dalam berbagai bentuk.

Salah satu bentuk Tes yang sering digunakan oleh pendidik dalam evaluasi pembelajaran adalah bentuk *multiple choice* atau pilihan ganda. Tidak ada yang salah dengan bentuk *multiple choice*. Namun, faktanya yang dijumpai saat ini bentuk *multiple choice* membuat peserta didik hanya asal memilih jawaban. Terutama mata pelajaran matematika yang membutuhkan alasan atau proses pengerjaan dalam memilih jawaban. Namun tak sedikit peserta didik yang semata-mata memilih jawaban tanpa proses pengerjaan dan alasan mengapa memilih jawaban tersebut. Sehingga dengan evaluasi pembelajaran yang seperti itu, pendidik tidak mengetahui informasi yang lebih lengkap dari peserta didik mengenai jawabannya.

Dengan demikian, diperlukan bentuk tes yang digunakan dalam evaluasi untuk mengetahui informasi lebih lengkap dari peserta didik terkait pemahaman dan hasil belajarnya. Tawaran solusi yang dapat digunakan

dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melaksanakan evaluasi yang berbasis *two tier multiple choice*. *Two tier multiple choice* adalah salah satu bentuk tes dengan pilihan ganda dua tingkat dimana tingkat pertama merupakan pilihan jawaban, dan tingkat kedua adalah pilihan alasan memilih pilihan yang di tingkat pertama.

Two Tier Multiple Choice merupakan salah satu pilihan pada tes diagnostik. Tes diagnostik merupakan tes yang dilaksanakan untuk menentukan secara tepat, jenis kesukaran yang dihadapi oleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran tertentu (Sudijono, 2015: 70). Maka selain untuk mengetahui alasan peserta didik dalam menjawab *multiple test*, *Two tier multiple choice* ini juga bisa digunakan untuk mengetahui kesulitan dan pemahaman konsep peserta didik pada materi yang diajarkan. Sehingga *two tier multiple choice* ini salah satu tawaran sebagai alat evaluasi bagi pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Sebab dengan evaluasi pembelajaran dalam bentuk *two tier multiple choice* selain mengetahui hasil belajar, juga dapat mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik.

Ada beberapa penelitian terkait *Two tier multiple choice*, salah satunya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Junari, 2017) dapat mengidentifikasi presentase pemahaman konsep peserta didik sebesar 47,04% yang termasuk dalam kategori cukup. Ada juga dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mutmainnah, 2017) memberikan kesimpulan bahwa persentase peserta didik yang dalam kategori paham konsep sebesar 58,95%. Kedua peneliti tersebut menggunakan instrumen tes yang dikembangkan sudah termasuk dalam kualitas baik jika dilihat dari validitas, reliabilitas, daya pembeda serta tingkat kesukarannya. Sehingga bentuk evaluasi *Two tier multiple choice* mampu mengidentifikasi pemahaman konsep peserta didik.

Namun, kedua penelitian tersebut masih menggunakan konvensional seperti *paper base text*. Padahal seringkali peserta didik merasa takut, cemas dan bosan ketika guru melakukan evaluasi pembelajaran. Karena pada umumnya pendidik melakukan evaluasi pembelajaran dengan alat yang konvensional berupa selebar kertas saja. Sehingga membuat peserta didik tidak termotivasi dan tidak tertarik untuk mengerjakan soal pada saat evaluasi pembelajaran.

Selain itu, pada zaman yang serba modern ini alat evaluasi yang konvensional tersebut kurang efektif dan efisien sebab memerlukan waktu untuk mengkoreksi.

Maka pendidik perlu memberikan suasana yang baru saat melakukan evaluasi. Misalnya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi komputer yang efisien, efektif dan interaktif dengan dilengkapi animasi atau audiovisual. Dengan begitu, peserta didik akan termotivasi dan tidak takut saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan guru dalam mengkoreksi karena alat evaluasi yang efisien dan efektif.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran yang efektif, efisien dan interaktif adalah *ispring suite*. *Ispring suite* adalah aplikasi komputer pembuat evaluasi pembelajaran yang mudah, efektif dan efisien yang memiliki kemampuan lebih unggul, karena memberikan fasilitas dalam memilih bentuk-bentuk soal tes evaluasi seperti, *true or false*, *matching*, *multiple choice*, *short answer* dan lain-lain. Program aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis evaluasi pembelajaran sesuai dengan keinginan. *Output* dari aplikasi ini berbentuk html atau web, yang nantinya dapat diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi modifikasi yang dapat digunakan di handphone dengan cara bantuan aplikasi lainnya yaitu *web 2 apk*. Sehingga dengan begitu, hasil produk akhirnya akan berbentuk aplikasi yang dapat digunakan di handphone dengan cara menyebarkannya lewat link *bit.ly* sehingga langsung install aplikasi tersebut.

Berdasarkan informasi dari beberapa peserta didik diperoleh bahwa di MTs. Miftahul ulum Peganden dalam melakukan evaluasi pembelajaran seperti penilaian tengah semester, ataupun penilaian akhir semester, disana belum membiasakan alat evaluasi berbantu komputer selain UNBK. Padahal di sekolah tersebut memiliki fasilitas komputer atau fasilitas digital lainnya yang memadai bahkan peserta didiknya juga diwajibkan untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer setiap minggunya. Namun, fasilitas yang dimiliki belum bisa dimanfaatkan secara maksimal pada proses pembelajaran seperti kegiatan evaluasi. Sehingga dalam melakukan evaluasi pembelajaran, peserta

didik masih terbiasa dengan alat evaluasi yang berbentuk konvensional seperti *paper base text*, akibatnya peserta didik kurang berkembang.

Pada umumnya evaluasi pembelajaran disana berbentuk pilihan ganda ataupun esai. Namun, ketika dalam soal berbentuk pilihan ganda tidak disertai proses atau alasan memilih pilihan tersebut, sehingga dapat memungkinkan peserta didik saat evaluasi asal pilih. Selain itu, evaluasi pembelajaran yang dilakukan disana masih dalam bentuk konvensional sehingga pendidik juga harus mengoreksi terlebih dahulu dan seringkali evaluasi pembelajaran tersebut hanya mengetahui hasil belajar dari peserta didik saja, tidak dengan kemampuan pemahaman konsepnya.

Apalagi dalam pandemi *covid 19* yang terjadi saat ini, yang mewajibkan peserta didik untuk belajar dari rumah. Tidak hanya peserta didik, namun mewajibkan kepada pendidik juga untuk tetap memberikan pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran secara *daring* atau jarak jauh. Dalam melakukan evaluasi secara *daring* tentu pendidik akan mengalami kesulitan dalam memberikan penilaian kepada peserta didiknya, apalagi mengetahui kemampuan pemahaman konsepnya.

Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi yang dapat mengetahui alasan atau proses saat memilih jawaban tersebut seperti *Two Tier Multiple Choice* yang juga dapat mengetahui kemampuan pemahaman konsep pada peserta didik. Selain itu, di tengah situasi *covid 19* ini perlu adanya alat evaluasi yang dapat digunakan secara *daring*, online dan memudahkan bagi peserta didik dengan menggunakan aplikasi *ispring suite 9* yang dapat diintegrasikan menjadi aplikasi yang digunakan di handphone.

Sehingga berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah alat evaluasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dan ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Two Tier Multiple Choice* Menggunakan *Ispring Suite 9*.”

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan alat evaluasi pembelajaran matematika berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *ispring Suite 9*
2. Bagaimana kualitas butir soal tes evaluasi berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *ispring suite 9* dilihat dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan efektifitas opsinya.
3. Bagaimana pemahaman konsep dan respon peserta didik yang teridentifikasi melalui alat evaluasi berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *ispring suite 9*

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin diperoleh dari hasil Penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan Pengembangan alat evaluasi pembelajaran matematika berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *Ispring Suite 9*
4. Untuk mendeskripsikan kualitas butir soal tes evaluasi berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *ispring suite 9* jika dilihat dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan efektifitas opsinya.
2. Untuk mendeskripsikan pemahaman konsep dan respon peserta didik yang teridentifikasi melalui alat evaluasi berbasis *two tier multiple choice* menggunakan *ispring suite 9*

1.4. MANFAAT MASALAH

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Peserta didik
 - a. Dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik saat melaksanakan evaluasi pembelajaran
 - b. Dapat membantu peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan pemahaman konsepnya
2. Pendidik
 - a. Sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran dengan pemanfaatan *Ispring suite 9* dalam membuat evaluasi *two tier multiple choice*
 - b. Mengembangkan alat evaluasi yang valid, efektif dan efisien.
 - c. Memudahkan dalam mengevaluasi peserta didik

d. Membantu untuk mengetahui pemahaman konsep pada peserta didik didalam kelas.

3. Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan wawasan yang dijadikan sebagai bekal dalam menjadi seorang pendidik yang profesional dalam bidang matematika yang mampu memanfaatkan dan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

4. Sekolah

Sebagai referensi atau masukan di sekolah dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

1.5. DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan serta memberikan gambaran yang jelas mengenai arti yang terkandung dalam judul di atas, maka dengan ini diberikan definisi operasional yang akan dijadikan landasan pokok dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Alat Evaluasi

Alat evaluasi atau sering disebut instrumen evaluasi adalah sebuah alat ukur yang dalam berbagai bentuk, baik tulisan, atau lisan untuk mengukur hasil belajar. Alat ukur yang dimaksudkan tersebut tidak dapat dibandingkan antara satu sekolah dengan sekolah lainnya.

2. *Two Tier Multiple Choice*

Two tier multiple choice atau disingkat dengan TTMC merupakan tes objektif hasil perbaikan dari tes pilihan ganda. Tes ini terdiri dari 2 tingkatan. Tingkatan pertama berisi pertanyaan yang mengandung berbagai pilihan jawaban, sedangkan pada tingkatan kedua berisi alasan untuk setiap jawaban pada tingkat pertama. Selain itu, *Two tier multiple choice* juga merupakan salah satu bentuk tes diagnostik yang dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik.

3. *Ispring Suite 9*

Ispring suite 9 merupakan *software* aplikasi yang dapat diintegrasikan dalam *powerpoint*, sehingga tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Aplikasi ini memiliki fitur – fitur atau kelebihan – kelebihan yang dapat

membantu dan memudahkan pendidik dalam membuat media atau kuis pada pembelajarannya agar lebih menarik dan efektif.

4. Kualitas Butir Soal

Dalam sebuah tes evaluasi yang akan digunakan perlu dilakukan analisis kualitasnya. Analisis kualitas dalam sebuah tes adalah kegiatan untuk mengkaji soal pada setiap item atau butirnya guna mengetahui kualitas dari setiap butir soal tersebut. Dimana kriteria kualitas setiap butirnya adalah validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas pengecoh.

5. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik yang tidak hanya menguasai dan memahami konsep atau materi yang diberikan, tetapi juga mampu mengungkapkan kembali konsep atau informasi yang telah diperoleh dengan pola pikirnya sendiri dengan benar dan tepat. Untuk mengetahui pemahaman konsep dari peserta didik dengan cara tes evaluasi berbentuk *two tier multiple choice*.

1.6. BATASAN MASALAH

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Materi Pelajaran yang akan digunakan dalam evaluasi tersebut adalah Garis dan Sudut
- b. Penelitian ini hanya sampai pada langkah development (pengembangan).