

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka yang akan diterapkan pada sekolah menengah menuntut pembelajaran dilaksanakan secara *Blanded learning*. Dengan kata lain semua sekolah harus mempersiapkan diri untuk pembelajaran secara *online*. Pembelajaran daring sendiri merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam penyampaian materi. (Henry Aditia Rigianti, 2020)

Pembelajaran daring yang baru diterapkan tak luput dari berbagai persoalan seperti tidak maksimal media yang digunakan guru menyampaikan materi yang diajarkan dan kurang media yang mampu menyediakan sistem ujian *online*. Berbagai media dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring seperti aplikasi *Whas-App* dan *Google Class Room* namun yang masih dirasa kurang memenuhi kebutuhan penunjang prosesi pembelajaran daring hal ini yang dirasakan oleh guru di SMA Negeri 6 Padang.

SMA Negeri 6 Padang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang beralamat di Jalan Sutan Syahrir Nomor 11, Mata Air, Padang Selatan, Padang, Sumatra Barat. Berdasarkan pernyataan ibu Desi salah satu guru yang mengajar mata pelajaran BK/TIK dan kesiswaan proses pembelajaran daring di sekolah hanya menggunakan aplikasi *Whats-App* dan *Google Class Room* yang membuat siswa merasa kesulitan sehingga

menurunkan minat siswa untuk belajar, 80% siswa terlambat mengetahui adanya materi dan tugas baru dari guru karena pesan pada *Whats-App* grup mata pelajaran tertumpuk dengan grup lain dan tidak munculnya pemberitahuan pada *Google Class Room*. Hal ini yang membuat sering terlambatnya siswa dalam mengumpulkan tugas bahkan ada yang siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu pula dengan pelaksanaan ujian siswa, guru juga mengeluhkan tidak adanya sistem ujian yang valid dan praktis untuk mengakomodir proses ujian secara *online*.

Jika dilihat dari fasilitasnya, SMA Negeri 6 Padang layak untuk melaksanakan pembelajaran *online* yang lebih baik dan menarik. Hal ini didukung dengan adanya laboratorium komputer yang lengkap, jaringan internet memadai selain itu 90% siswa sudah memiliki laptop pribadi dan *smartphone* namun fasilitas ini belum termanfaatkan secara optimal.

E-learning sebagai penunjang adaptasi kurikulum merdeka yang menuntut siswa untuk belajar mandiri dan menerapkan asesmen dan perangkat ajar berteknologi tinggi, pendekatan strategi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang berfungsi dalam menyediakan beragam pilihan asesmen dan perangkat ajar (buku teks, modul ajar, contoh projek, contoh kurikulum) dalam bentuk digital yang dapat digunakan oleh satuan pendidikan dalam melakukan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka.

Dalam dunia pendidikan selain sistem pembelajaran, hal-hal yang harus dipikirkan, seperti kerangka evaluasi atau ujian. Ujian merupakan

salah satu metode untuk menilai sistem pembelajaran. Dibidang pengajaran, ujian direncanakan untuk mengukur tingkat pencapaian siswa, dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui tingkat kemampuan mereka dalam memahami bidang studi yang pelajari. Dalam dunia pendidikan, ujian biasa digunakan sebagai latihan untuk menentukan hasil belajar siswa. Ujian yang dilaksanakan sebelumnya menggunakan kertas, baik untuk membuat soal ulangan, pengadaan lembar jawaban, menilai ulangan, dan lain-lain.

Teknologi komunikasi dan inovasi elektronik telah berkembang begitu cepat, sehingga sistem pengujian juga mengalami peningkatan dalam hal kualitas, kecepatan, keterampilan, dan juga akomodasi. Mudahnya membuat *web* atau blog juga membuat banyak instansi pendidikan membuatnya. Demikian pula blog-blog yang dibangun oleh institusi pendidikan, yang sebagian sengaja untuk digunakan sebagai tempat untuk membagikan materi kepada siswa, bahkan sebagian lagi sudah digunakan untuk melakukan evaluasi (*test*) secara *online* (ABDUL & ASTI, 2016). Ujian konvensional sudah beralih ke komputerisasi, salah satunya ujian *online* atau *Computer Based Test* (CBT).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka penulis berkesimpulan *E-learning* berbasis web yang disertakan fitur evaluasi secara *online* atau (CBT) dipilih karena dinilai mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan dapat lebih baik dan minat siswa untuk belajar semakin meningkat.

Pembelajaran menggunakan *E-learning* dan sistem evaluasi berbasis *web* dimungkinkan berkembangnya minat belajar siswa yang optimal, siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, guru dapat memberi kuis atau latihan secara *online*, dan evaluasi atau ujian secara *online* dengan mudah serta valid dan praktis. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk meneliti dengan judul “***Pengembangan E-learning yang Memuat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Di Sekolah Menengah Atas***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem pembelajaran eleronik (*E-learning*) dan sistem ujian *online* yang khusus untuk menunjang sistem pembelajaran *online* dan menundukung penerapan kurikulum merdeka.
2. Kurang maksimalnya penyampaian materi pembelajaran secara *online*, dikarenakan keterbatasan fitur pada aplikasi *Whats-App* dan *Google Class Room* yang digunakan selama ini untuk menunjang proses pembelajaran daring.
3. Tidak ada sistem yang mendukung proses ujian *online*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ada maka penulis membatasi penelitian ini pada *E-learning* dan sistem evaluasi pembelajaran *online* yang dibangun untuk materi teori.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *E-learning* yang memuat evaluasi pembelajaran berbasis *Web* yang valid dan praktis di SMA Negeri 6 Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah pengembangan *E-learning* yang memuat evaluasi berbasis *Web* yang valid dan praktis di SMA Negeri 6 Padang.

F. Manfaat Penelitaia

Adapun manfaat dari penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Bagi guru

Menciptakan dan memberikan inovasi baru untuk menudahkan kegiatan pembelajaran *online* baik dalam penyampaian materi, tugas dan pelaksanaan ujian *online* .

2. Bagi siswa

Menambah pemahaman yang lebih baik agar tercapainya kompetensi yang diharapkan,serta membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pemikiran dan solusi dalam menyelesaikan permasalahan pelaksanaan proses pembelajaran *online*. Penulis mendapatkan wawasan baru khususnya (pengetahuan) dalam menerapkan aplikasi yang sudah dikembangkan.