

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN MICROSOFT WORD PADA
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Sri Sumarni*
Muhammad Suaib**

Abstract

This research aims to produce assessment instruments subject area of ICT that valid and practical in learning outcomes. The method used in this study is the development of research. There are three stages in this research: needs analysis, which at this stage the researchers conducted a needs analysis assessment instruments. Design, at this stage the researchers conducted the design and development of a test program in two forms namely paper base and the computer base. Last evaluation, which at this stage the medium of test validation is done by way of self-evaluation by peers and validated by expert reviews. The result of the validation assessed 87%, which means it has reached validity. From the results of the prototype that has been repaired in the field test to determine the practicality of using these assessment instruments, and the result was 89% that have practicality and potential effects of the evaluation study by assessment instruments 89%.

Keywords: *Development, Instrument Rating, Information Technology and Communications*

Abstrak

ini bertujuan untuk menghasilkan instrumen penilaian bidang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang valid dan praktis dalam mengukur hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *development research*. Ada tiga tahap yang dilakukan dalam penelitian ini: analisa kebutuhan, dimana pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan instrumen penilaian. Desain, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan dan pengembangan program tes dalam dua bentuk yaitu *paper base* dan *computer base*. Tahap akhir yaitu evaluasi dimana soal tes pada media ini dilakukan validasi dengan cara *self evaluation* oleh teman sejawat dan validasi oleh *expert review*. Hasil validasi dinilai 87%, yang berarti telah mencapai kevalidan. Dari hasil *prototype* yang telah diperbaiki maka di ujicoba ke lapangan untuk mengetahui kepraktisan dengan menggunakan instrumen penilaian ini, dan hasilnya memiliki kepraktisan 89% dan juga efek potensial pelaksanaan evaluasi belajar dengan instrumen penilaian ini sebesar 89%.

Kata Kunci: Pengembangan, Instrumen Penilaian, Teknologi Informasi dan Komunikasi

PENDAHULUAN

TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang saat ini di Indonesia dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) Menengah Atas (SMA). Dalam kegiatan pembelajarannya, lebih banyak ke praktek dengan menggunakan perangkat komputer. Di SD pelajaran TIK sudah mulai mempraktekkan membuat gambar-gambar sederhana dengan komputer sampai dengan program pengolah kata dan juga pengolah angka. Di tingkat SMP pelajaran TIK ini juga mempraktekkan penggunaan program komputer dari pengolah kata, pengolah angka, dan program *browser*.

Melihat dari kedua jenjang pendidikan tersebut saja, sudah bisa terbayangkan bahwa pelajaran TIK ini lebih banyak kepraktek. Sama seperti pelajaran olah raga. Untuk itu sebaiknya juga penilaian hasil belajar pada mata pelajaran ini lebih ditekankan ke bentuk ujian yang mengarah ke praktek, bukan ujian soal tertulis.

Sistem penilaian yang baik akan mendorong guru menggunakan strategi mengajar yang lebih baik dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, dalam upaya peningkatan kualitas lulusan diperlukan peningkatan kualitas sistem penilaian.

Dalam kenyataan di lapangan, berdasarkan pengamatan untuk mata pelajaran TIK selama ini, seringkali penilaian dilakukan dengan bentuk tes soal jawaban pilihan ganda dan bentuk tes esai. Penilaian hasil belajar TIK yang seperti itu dirasakan kurang tepat dalam mengukur keberhasilan belajar siswa. Karena pengukuran atas hasil belajar yang lebih banyak ke praktek, harusnya juga dalam bentuk ujian praktek.

Kenyataan dilapangan guru bidang studi yang mengajarkan pelajaran TIK, ada atau tidaknya jadwal untuk pelaksanaan ujian secara unjuk kerja (praktek) tersebut, dalam penilaian akhir masih tetap melaksanakan ujian praktek. Dari hasil tes yang didapatkan kadang hasil ukur dari tes esai atau pun tes pilinan ganda, tidak sama dengan hasil pengukuran yang ada dalam ujian praktek.

Kenapa dilakukan penilaian dengan tes esai dan tes pilihan ganda menggunakan paper base di sekolah-sekolah pada mata pelajaran TIK. Untuk menjawab hal tersebut, dari hasil survei awal dilapangan didapatkan informasi dari guru-guru yang mengajar TIK bahwabelum adanya instrumen (alat) penilaian yang dapat mengukur hasil belajar yang mengarah ke simulasi praktek. Namun jika dilaksanakan ujian secara praktek, menurut hasil wawancara dengan salah satu guru TIK yaitu bapak Suyadi (5 Januari 2012) akan muncul kendala-kendala sebagai berikut:

- 1) Pengawasan jumlah siswa yang terlalu banyak dalam pelaksanaan ujian praktek (*observer* tidak sebanding dengan *ovserved*)
- 2) Waktu pelaksanaan tes yang tidak cukup (terlalu lama)
- 3) Peralatan komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa
- 4) Kondisi fasilitas penunjang seperti daya listrik yang tidak selalu baik disetiap sekolah
- 5) Kondisi komputer yang kadang mengalami kemacetan.
- 6) Bahan ujian praktek yang tidak dapat diuji secara merata.
- 7) Penilaian hasil praktek yang memerlukan pemeriksaan secara individual tiap-tiap hasil pekerjaan siswa di komputer.

Hal tersebut diatas menyebabkan pengukuran hasil belajar kurang begitu baik. Untuk itu peneliti melihat suatu kebutuhan media guna pengukuran penilaian hasil belajar pada mata pelajaran TIK yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Media tersebut diharapkan dapat membantu penilaian guna mengukur kemampuan siswa dalam bidang computer, yang salah satunya adalah kemampuan menggunakan program *Microsoft Word* yang menjadi materi pelajaran siswa di tingkat SMP.

Saat ini, telah banyak media untuk pelaksanaan pembelajaran yang dihasilkan. Media pembelajaran yang dihasilkan lebih banyak memanfaatkan teknologi komputer. Namun media tersebut lebih condong ke media dalam pelaksanaan kegiatan belajarnya, tidak ke evaluasi atau penilaian.

Terdapat unsur media dalam penelitian ini yang berbentuk instrumen penilaian. Hal ini dapat dijelaskan dari pengertian media itu sendiri. Istilah media sebenarnya berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Menurut Association for Educational Comunication and Tecnology (AECT), Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Gagne (1985) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Maka dari beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan sesuatu apapun (informasi atau pun data).

Media dihasilkan untuk memudahkan penyampaian informasi. Pada ujian akhir pelajaran TIK, saat ini media yang digunakan adalah paper base. Hasil dari ujian tersebut kadang tidak menggambarkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Hal ini dikarenakan proses belajar TIK lebih banyak praktek. Sangat tidak menguntungkan bagi siswa yang baik secara praktek, namun mempunyai kelemahan dalam menjelaskan secara lisan atau mengingat langkah-langkah praktek tersebut. Namun kadang bagi siswa yang menghafal langkah-langkah, tetapi kurang memahami dari apa yang dihapalkannya memiliki hasil yang lebih baik.

Sebagai salah satu bentuk ujian kemampuan komputer yang ada di dunia saat ini adalah ICDL. Dimana lembaga yang melaksanakannya bernama Lembaga *International Computer Driving Licence* (ICDL). Sebagai gambaran tes ICDL tersebut sebagai berikut: Seseorang yang mengikuti ujian akan melakukan penyelesaian soal secara praktek sama seperti dengan program yang diujikan. Misalkan penggunaan program *Microsoft Word*, maka tampilan dan langkah prakteknya juga dilakukan dengan program tersebut. Namun program yang tampil tersebut telah mempunyai program tambahan untuk mengukur ketepatan dari langkah yang pengguna praktekkan sesuai dengan soal.

Pelajaran TIK dalam kegiatan belajar, tujuh puluh lima persen praktek. Bagi pelajaran TIK, media praktek yang paling baik adalah komputer itu sendiri. Maka peneliti berpendapat sangat tidak perlu dalam kondisi fasilitas yang cukup untuk mengganti media pembelajaran dengan peralatan lain selain alat komputer tersebut. Namun dalam bagian evaluasi belajar untuk mata pelajaran TIK, sangat perlu dikembangkan suatu media yang dapat mengukur ketercapaian dari tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan instrumen penilaian penggunaan program *Microsoft Word* pada mata pelajaran TIK bagi siswa SMP yang valid dan praktis. Sehingga para guru bidang TIK, dengan hasil program instrumen penilaian ini dapat bermanfaat sebagai fasilitas penunjang kemudahan penilai hasil belajar. Bagi siswa, dapat menjadi sarana latihan dan mengetahui sampai dimana kemampuan mereka dalam bidang komputer untuk pelajaran TIK kelas VIII di SMP, yang diharapkan berefek fotensial dalam meningkatkan motifasi belajar.

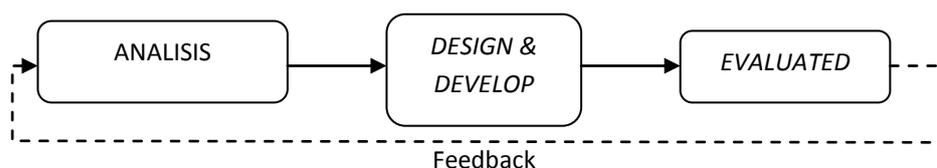
METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Development Research* (Akker, 1999). Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu: analisis, design, dan evaluasi. Penelitian ini akan mengembangkan program tes kemampuan

penggunaan Microsoft Word 2007 pada mata pelajaran TIK kelas VIII. Seels (1994) mengemukakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.

Model pengembangan instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah menggunakan model *Intruictional Development Institute* (IDI). IDI menerapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem. Ada tiga tahapan besar pendekatan sistem, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan (*develop*), dan evaluasi (*evaluated*). Ketiga tahap tersebut dihubungkan dengan umpan balik (*feedback*) untuk mengadakan revisi (Syukur, 2008).

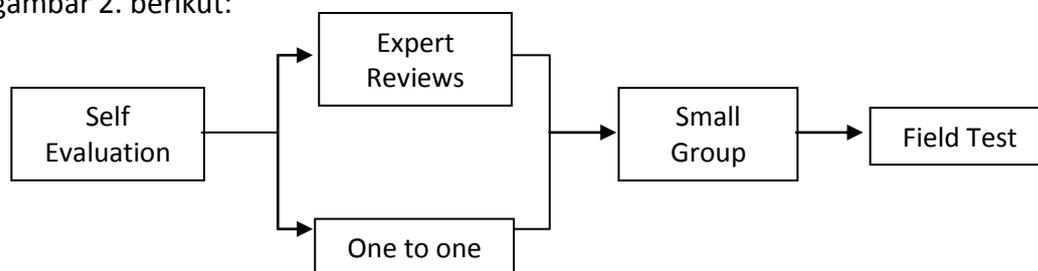
Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan dengan melakukan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis data dan pengelolaan organisasi. Tahap kedua adalah tahap pengembangan yang berisikan langkah-langkah identifikasi tujuan, menentukan metode yang digunakan dan penyusunan *prototipe*. Sedangkan langkah tahap ketiga yaitu tahap penelitian yang berisikan langkah-langkah uji coba dan analisis hasil uji coba. Tiap tahapan tersebut dapat terbagi kedalam tiga langkah, yang harus dilakukan seperti gambar 1.berikutini:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Media

Penelitian memilih model IDI karena peneliti memandang bahwa model dengan pendekatan sistem ini sesuai dengan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Dengan adanya analisis kebutuhan, melihat karakteristik siswa, dan dengan kondisi/sistem-sistem yang ada maka peneliti berharap dapat dikembangkan instrument penilaian berupa soal dan alat mediates yang praktis dan efektif dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

Pada tahap evaluasi mengacu kepada Tessmer yang digambarkan pada gambar 2. berikut:



Gambar 2. Alur Prosedur Penelitian (Tessmer, 1993)

a. Evaluasi oleh pengembang (*Self Evaluation*)

Pada tahap ini pendesain atau pengembang produk Ujian TIK mengevaluasi sendiri prototipe yang telah dikembangkannya. Disini

pengembang juga meminta saran dari teman sejawat melalui wawancara informal. Evaluasi meliputi konten, konstruk, tampilan, materi dan lainnya, kemudian merevisi prototipe sesuai dengan penilaian pengembang dan disebut sebagai Prototipe I, dilanjutkan ke tahapan evaluasi selanjutnya.

b. Evaluasi Tim Ahli (*expert review*)

Evaluasi Tim Ahli, merupakan proses peninjauan produk oleh para ahli. Suparman (1997) menjelaskan bahwa ahli yang dimaksud adalah ahli bidang studi, ahli desain fisik serta ahli media. Masukan yang diharapkan dari para ahli meliputi:

- 1) Desain media dari program tes.
- 2) Ketepatan perumusan soal dan jawaban tes
- 3) Kualitas teknis penulisan soal
- 4) Relevansi produk atau bahan Tes dengan materi pelajaran

c. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)

Sedangkan uji coba satu-satu adalah terdiri tiga orang siswa SMP Negeri 26 (yang mewakili kelompok tinggi, sedang, dan rendah). Tahapan ini dilaksanakan dalam bentuk mencoba produk. Kemudian siswa tersebut ditanyai mengenai kekurangan yang dirasakan dari media yang digunakan dalam menggunakan produk tersebut, seperti aspek-aspek penampilan (menarik atau tidak). Siswa juga mencoba hasil produk, hal ini untuk mengetahui keselarasan kemampuan siswa dengan hasil tes.

Hasil *revisi* dari tim ahli dan evaluasi uji coba satu-satu, terhadap prototipe 1 dijadikan dasar untuk merevisi produk tersebut yang kemudian disebut sebagai Prototipe II. Kemudian hasilnya diujicobakan pada *uji coba kelompok kecil*.

d. Uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*)

Prototipe kedua kemudian dievaluasi kembali oleh Evaluasi Tim Ahli, khusus pada bagian *lay out* (tampilan), bersamaan dengan hal itu prototipe II diujicobakan pada pembelajaran uji coba kelompok kecil, tujuan utama ujicoba ini adalah melihat kepraktisannya. Selain itu tujuan lainnya adalah untuk melihat kekurangan yang ada sebelum masuk pada ujicoba di lapangan atau kelas yang sebenarnya.

Jumlah siswa yang melakukan uji coba dalam kelompok kecil adalah sebanyak sepuluh orang siswa kelas VIII SMP, yang memiliki kemampuan berbeda dilihat dari hasil evaluasi pokok bahasan sebelumnya pada semester ganjil secara berulang. Siswa-siswa tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik siswa yang akan dijadikan sasaran penelitian. Siswa bukan merupakan siswa yang telah ikut dalam uji coba satu-satu.

Selanjutnya pada akhir pembelajaran mereka diminta untuk memberikan tanggapan terhadap prototipe II melalui lembar angket yang sama dengan uji coba satu-satu. Terakhir juga diberikan soal tes Evaluasi dan tes sikap seperti uji coba sebelumnya. Berdasarkan evaluasi Evaluasi Tim Ahli dan tanggapan/komentar (melalui angket dan hasil tes) siswa uji coba kelompok

kecil terhadap prototipe II, prototipe kedua direvisi kembali. Produk hasilrevisi disebut prototipe III. Uji coba lapangan (*field test evaluation*)

Prototipe III kemudian diujicobakan pada kelas sebenarnya (*uji coba lapangan*), yaitu kelas VIII di SMP Negeri 26 Palembang. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mendapatkan gambaran kevalidan dan kepraktisan media ini.

Produk yang telah divalidasi berdasarkan saran dari tim ahli dan hasil uji coba pada *uji coba lapangan*, kemudian direvisi kembali dan hasil revisi merupakan produk jadi yang siap digunakan.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian

Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap desain, serta tahap evaluasi dan revisi.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan teman sejawat dan observasi pelaksanaan ulangan harian siswa SMP Negeri 26 Palembang.

- 1) Wawancara dengan Teman Sejawat
- 2) Observasi Terhadap Pelaksanaan Latihan dan Evaluasi Hasil Belajar Siswa
- 3) Menentukan Semester dan Materi Pembelajaran yang akan dibuat dalam media instrumen penilaian.

b. Tahap Desain/Perancangan

Tahap desain terdiri dari enam langkah. Dari keenam langkah tersebut, tiga langkah pertama merupakan bagian dari desain instrumen penilaian. Tiga langkah terakhir adalah bagian dari desain media.

1) Penentuan Tujuan Tes

Penentuan tujuan tes sebenarnya dilakukan dari langkah analisis kebutuhan sebelumnya. Secara lengkap penentuan tujuan tes akan melihat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran tersebut. Pada pembelajaran TIK kelas VIII semester ganjil terdiri dari satu SK dan empat KD

2) Penyusunan Kisi-Kisi Tes

Penyusunan kisi-kisi tes ini berisikan KD, bahan semester, materi, indikator soal, bentuk tes, dan nomor tes.

3) Penulisan Soal

Penulisan soal terdiri dari dua bagian dalam langkah pembuatan instrumen penilaian yaitu:

- a) Perakitan soal menjadi perangkat tes,
- b) Pembuatan bank soal sebanyak 125, yang berbentuk perintah-perintah dalam pelaksanaan praktek

4) Menentukan Jenis Media yang Akan Digunakan

Pada awal desain, dimulai dengan menentukan media program apa yang akan digunakan. Dalam penelitian ini diputuskan untuk menggunakan program macromedia flash 8.

5) Membuat Naskah Pembuatan Media

Naskah pembuatan media dalam istilahnya (*paper-based*) merukan pendisainan yang dilakukan dengan membuat naskah (*storyboard*). Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang bentuk dan isi tampilan pada media (instrumen penilaian. Naskah menjadi pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat program (Asyhar, 2011).

Pada langkah pembuatan naskah media, yang paling utama adalah rangkaian action scrip dari media yang akan digunakan. Hasil naskah tersebut terdiri dari lima naskah menu utama, sebagai berikut:

- Naskah Menu Home
Berisi tentang penjelasan awal dari fungsi media yang akan digunakan. Hal utama adalah sebagai Link dari seluru naskah-naskah yang lain.
- Naskah Menu Materi
Memberikan gambaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dari materi pelajaran.
- Naskah Menu Latihan
Mensimulasikan langkah-langkah latihan praktek dalam bentuk program flash.
- Naskah Menu Evaluasi
Merandomkan soal yang muncul dan membuat bank soal serta penskoran
- Naskah Menu Bantuan/Help
Penjelasan kegunaan dan cara penggunaan media

6) Produksi Media

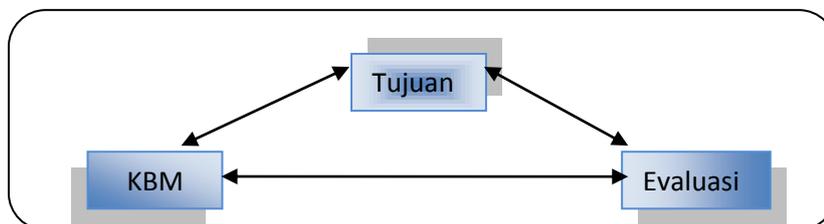
Pada kegiatan produksi media, peneliti membuat program yang telah disusun dari kelima langkah diatas. Hasil produksi media yang telah dibuat berbentuk program aplikasi berbasis flash. Progam ini terdiri hanya satu file aplikasi macromedia flash.

c. Tahap Evaluasi

1) Evaluasi Diri (*Self Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap prototipe instrumen penilaian yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan untuk melihat validitas produk menurut peneliti dan teman sejawat. Sebagai alat pengukur kevalidan maka perlu diketahui tujuan pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajar yang akan berkaitan dengan evaluasi. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Arikonto (2012) bahwa ada satu prinsip umum dan

penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya triangulasi atau hubungang erat tiga komponen seperti yang digambarkan pada gambar 3. berikut ini:



Gambar 3. Triangulasi tiga komponen dalam kegiatan evaluasi (Arikunto, 2012)

2) Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*)

Evaluasi ahli (*expert evaluation*) terhadap prototipe I ini dilakukan oleh dua orang validator. Hasil validasi oleh validator pertama yang menilai penulisan soal didapatkan hasil pada tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Terhadap Penulisan Soal

No	Indikator	Nilai
a.	Ejaan	3
b.	Tanda baca	3
c.	Diksi	3
d.	Struktur kalimat	2
e.	Bahasa komunikatif	2
Total deskriptor yang tampak		13

Persentase respon = $\frac{13}{15} \times 100 = 86,6$ (sangat memuaskan)

Dengan hasil 87% maka masuk katagori sangat memuaskan. Oleh karena itu instrumen penilaian ini berarti valid dapat diterima.

Selanjutnya validasi oleh validator untuk penilaian tampilan desain dan materi soal dapat dilihat pada tabel 2. dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Terhadap Media dan Materi Soal

No	Indikator	Nilai
a.	Valid tidaknya produk dalam pengukuran kemampuan siswa	3
b.	Pengoperasian/Penggunaan	2
c.	Ketepatan dalam Jenis aplikasi pengembangan	2
d.	Potensi pengembangan media dimasa akan dating	2
e.	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD dengan materi yang di tes	3
F	Cakupan dan kedalaman materi pada soal	2
Total deskriptor yang tampak		14

Persentase respon = $\frac{14}{18} \times 100 = 77,7$ (baik)

Dengan hasil 78% maka masuk katagori baik. Oleh karena itu instrumen penilaian ini berarti valid dapat diterima.

Dari rata-rata dari kedua validator didapatkan:

$$\text{validasi expert} = \frac{86,6+77,7}{2} = 87,3$$

Berarti instrumen penilaian ini valid. Untuk saran validator yang telah diperbaiki dapat dilihat pada lampiran validasi.

Berdasarkan pada total rata-rata validasi diatas dapat dijelaskan bahwa prototipe pertama yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria, namun diperlukan beberapa revisi. Saran-saran dari ahli yang terlampir dijadikan masukan untuk revisi prototipe pertama. Revisi prototipe disebut prototipe II. Perubahan dari prototipe I ke prototipe II dapat dijelaskan pada tabel 3. berikut:

Tabel 3. Perubahan dari Prototipe I ke Prototipe II

No	Prototipe I	Hasil ke Prototipe II
1	Kata "lah" disambung dengan kata perintah. Contoh kesalahan: Klik lah	Telah diperbaiki, contoh: Kliklah
2	Imbuhan "di" menunjukkan tempat di pisah. Sedang imbuhan "di" sebagai kata depan digabung	Telah diperbaiki
3.	Bahasa harus lebih komunikatif	Telah diperbaiki
4.	Musik ketika awal media muncul diganti instrumen saja. Jangan ada kalimat lagunya.	Telah diperbaiki dengan diganti suara instrumen tanpa ada bait lagu. Dan didabing dengan suara sendiri sebagai sambutan pembukaan program.
5.	Media belum mencantumkan penjelasan Kompetensi Dasar dan Standar Kompetensi	Telah diperbaiki dengan mencantumkan SK, KD, dan Indikator di materi dan latihan
6.	Bagian Materi : Latar judul tidak kontras/ kurang jelas. Diganti warna yang jelas	Telah diperbaiki
7	Menu Latihan: Perintah (arahan) untuk cara mengerjakan tugas atau latihan kurang jelas. Cara keluar dari latihan kurang jelas. Tambahkan menu Back untuk kembali ke latihan sebelumnya.	Telah diperbaiki
8	Menu Bantuan: Warna menu mencolok. Perlu dikurangi dengan warna yang tidak memerihkan mata.	Telah diperbaiki

9	Evaluasi: Buat tulisan "soal" diawal kalimat perintah atau pertanyaan.	Telah diperbaiki
10	Tambahkan input nama siswa dan hasil score nilai yang tersimpan.	Telah diperbaiki

Dari Tabel 3. diatas dapat dijelaskan bahwa Prototipe II dikembangkan berdasarkan dari masukan-masukan yang diberikan validator pada Prototipe I. Bagian-bagian yang perlu diperbaiki adalah struktur bahasa, warna latar tulisan, penjelasan pengerjaan soal, musik awal media, dan input nama skoring. Setelah dilakukan perbaikan, maka prototipe dinyatakan telah valid, dan evaluasi dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya

3) Evaluasi Satu-Satu (*One-to-One Evaluation*)

Evaluasi satu-satu (*one-to-one*) dilakukan dengan tiga orang siswa dari kelas VIII Siswa yang dipilih mewakili siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Penggunaan instrumen penilaian ini dilaksanakan dengan menggunakan PC komputer.

Tabel 4. Angket Hasil Wawancara Siswa pada Evaluasi *One-to-One*

No	Nama Siswa	Evaluasi	Tindak lanjut
1	Miranti Verdiana	Komentar dari hasil wawancara terstruktur: 1 = Respon 1 2 = Respon 1 3 = Respon 1 4 = Respon 2 Komentar tambahan: Latihan cara jawabnya bingung.	Pada prototipe II, petunjuk soal latihan kurang diperhatikan. Kemungkinan karena posisi petunjuk soal yang berada dibawah. Sehingga siswa tidak membaca lagi petunjuk pengerjaan soal. Parbaikan, petunjuk soal terlebih dahulu, baru pilihan soal yang dikerjakan
2	M. Fadhel Attaufiq	Komentar dari hasil wawancara terstruktur: 1 = Respon 1 2 = Respon 1 3 = Respon 1 4 = Respon 2 Komentar tambahan: Bagi saya dengan pelaksanaan ujian praktek dengan program macro flash, lebih memudahkan kita untuk ujian. Kegiatan ini tidak begitu sulit karena ada bantuan.	

3	Kres Wahyuni	Komentar dari hasil wawancara terstruktur: 1 = Respon 1 2 = Respon 1 3 = Respon 1 4 = Respon 2 Komentar tambahan: Lebih baik soalnya dan mengejakan begini.
----------	-----------------	---

Tabel 5. Penskoran Respon Siswa Terhadap Pengembangan Instrumen Penilaian yang Digunakan

Respon Pilihan	Skor Respon
Pilihan 1	3 (tiga)
Pilihan 2	2 (dua)
Pilihan 3	1 (satu)

Tujuan pengukuran respon siswa terhadap penggunaan instrumen penilaian adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari instrumen penilaian ini. Untuk analisis tersebut dibuat pada tabel6.sebagai berikut:

Tabel 6. Analisis Hasil Angket *One to One*

No	Pertanyaan	Skor Respon $= \frac{\text{Respon siswa1} + \text{siswa2} + \text{siswa3}}{\text{Total respon penuh}} \times 100$	Kriteria
1	Bagaimana pendapat siswa mengenai pelaksanaan tes dengan program ini dibandingkan dengan ujian praktek atau pun teori seperti biasanya	$= \frac{3+3+3}{9} \times 100$ $= 100\%$	Sangat memuaskan
2	Bagaimana tingkat kesulitan penggunaan media dengan program bantuan yang telah dibuat dibandingkan ujian lainnya.	$= \frac{3+3+3}{9} \times 100$ $= 100\%$	Sangat memuaskan
3	Bagaimana hasil penilaian dengan program yang dipakai dibandingkan dengan ujian praktek dan teori selama ini menurut pandangan siswa?	$= \frac{3+3+3}{9} \times 100$ $= 100\%$	Sangat memuaskan
4	Bagaimana waktu ujian yang diberikan pada siswa untuk menjawab soal dengan menggunakan alat instrumen penilaian tersebut.	$= \frac{2+2+2}{9} \times 100$ $= 66,7\%$	Cukup baik
Total respon rata-rata		$= \frac{100+100+100+66,7}{4}$ $= 92\%$	Sangat memuaskan

Dari data respon siswa pada tabel 4. dijelaskan bahwa 3 siswa pada evaluasi satu-satu sudah dapat menggunakan media instrumen penilaian yang dikembangkan dengan membaca terlebih dahulu menu bantuan. Namun untuk latihan salah satu siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan. Hal ini dikarenakan petunjuk pengerjaan yang tidak dibaca, karena posisi petunjuk berada dibawah. Untuk itu dibuatlah perbaikan yang menjadi prototipe III.

Jika dilihat dari hasil pengukuran kepraktisan yang dibuat pada tabel 5. dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen penilaian memiliki tingkat kepraktisan sangat baik dengan skor 92%.

Untuk melihat gambaran hasil wawancara terstruktur yang diberikan pada saat evaluasi *one-to-one* yang dilakukan oleh ketiga siswa dapat terlihat pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Diagram Batang Tanggapan Siswa terhadap Prototipe I Alat Instrumen Penilaian.

Berdasarkan masukan dari validator, komentar, dan tanggapan siswa pada evaluasi *one-to-one*, dilakukan revisi terhadap prototipe II, untuk dikembangkan menjadi prototipe III.

4) Evaluasi kelompok kecil (*small group*)

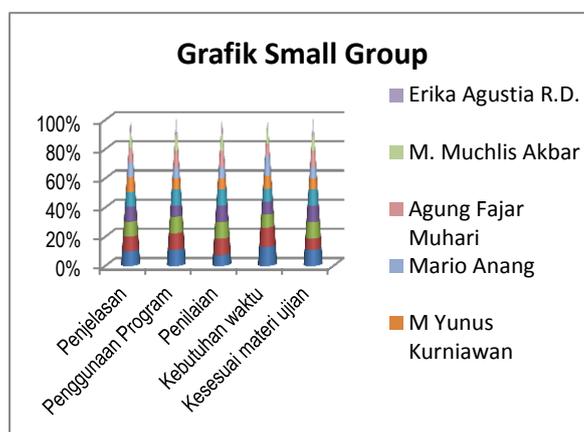
Evaluasi kelompok kecil (*small group*) dilakukan dengan sepuluh siswa dari SMP Negeri 26 Palembang pada tanggal 24 November 2012. Pemilihan siswa didasarkan pada kemampuan siswa, yang mewakili karakter siswa yang akan menjadi objek penelitian. Alat instrumen penilaian yang digunakan pada tahap ini adalah prototipe III yang merupakan hasil revisi prototipe II berdasarkan evaluasi dari ahli (*expert review*) dan evaluasi satu-satu (*one to one*).

Hasil jawaban angket dibuat dalam bentuk skor, dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Skor Angket Siswa pada Kegiatan *Small Group*

No	Nama Siswa	Pilihan Jawaban Anket				
		Kejelasan menu bantuan	Penggunaan program	Penilaian	Kebutuhan waktu	Kesesuain materi dengan pelajaran yang diterima
1	Nopranti Falah Sari	3	3	2	3	3
2	Novita Sari	3	3	3	3	2
3	Dea Anesa	3	3	3	2	3
4	Dita Maimuna	3	2	3	2	3
5	Fanny Annanda Putri	3	3	3	2	3
6	M Yunus Kurniawan	3	2	2	2	2
7	Mario Anang	3	2	2	3	2
8	Agung Fajar Muhari	3	3	3	2	3
9	M. Muchlis Akbar	3	3	3	3	3
10	Erika Agustia R.D.	3	3	3	1	3
Total		30	27	27	23	27
Persentase angket		100%	90%	90%	77%	90%
Persentase total		89%				

Dari angket siswa pada tabel 7 diatas, prototipe III memiliki nilai persentase rata-rata total 89%. Yang artinya sudah baik. Permasalahan yang ditemukan pada evaluasi *one-to-one* tidak lagi ditemukan. Hal ini berarti bahwa prototipe III sudah memenuhi kriteria sebagai alat instrumen penilaian yang praktis. Sebagai gambaran hasil analisis dapat dilihat pada grafik gambar 5. berikut ini

**Gambar 5.** Diagram Hasil Angket Siswa pada *Small Group*

Jika mengukur kevalidan dari segi penilaian, maka dapat dilihat dari perbandingan nilai ujian praktek dengan program sesungguhnya (*Microsoft Word*) dengan hasil ujian menggunakan instrumen penilaian prototipe III. Tabel 8 dibawah ini akan menghitung rentang nilai dari kedua cara tersebut.

Jika dilihat dari tabel 8, untuk rentang nilai praktek dan nilai dengan hasil prototipe III, hanya selisi dua angka, yang berarti pengukuran tersebut tidak begitu jauh berbeda. Arikunto (2012) menjelaskan “Sebuah data atau informasi dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan kenyataannya. Data tentang A dikatakan valid apabila memang sesuai kenyataan”. Maka disini dapat juga memperkuat kevalidan dari alat ukur ini.

Tabel 8. Hasil Nilai Ujian dari Kelompok Small Group

No	Nama Siswa	Rata-rata ujian praktek harian	Hasil pengembangan instrumen penilaian
1	Nopranti Falah Sari	80	82
2	Novita Sari	90	88
3	Dea Anesa	85	84
4	Dita Maimuna	85	86
5	Fanny Annanda Putri	80	81
6	M Yunus Kurniawan	70	69
7	Mario Anang	75	75
8	Agung Fajar Muhari	95	96
9	M. Muchlis Akbar	90	89
10	Erika Agustia R.D.	90	88
	Tertinggi	95	96
	Terendah	70	69
	Rentang nilai	26	28

Jika hasil perbandingan tersebut dihitung dengan SPSS. Maka didapatkan hasil perhitungan analisis *correlate bivariate* pada tabel 9.

Dilihat dari hasil perhitungan tabel 9, jumlah data sebanyak 10 orang (N=10). Menurut r Tabel, untuk N=8 dan taraf signifikan 1%, nilai r adalah 0,984. Instrumen penilaian dinyatakan valid apabila r hasil perhitungan > r tabel.

Berdasarkan tanggapan siswa dan hasil nilai siswa pada penggunaan prototipe III, dikembangkan lagi menjadi prototipe IV. Revisi yang banyak terjadi adalah kesalahan pengetikan atau spelling, seperti kekurangan abjad dalam suatu ejaan. Selain itu juga sedikit revisi dalam *actionscrip*t yang menyebabkan program sedikit tidak berjalan

Tabel 9. Hasil Perhitungan *Correlations Small Group*

		Nilai ujian praktek siswa	Nilai ujian dengan alat instrumen penilaian
Nilai ujian praktek siswa	Pearson Correlation	1	.984**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	10	10
Nilai ujian dengan alat instrumen penilaian	Pearson Correlation	.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	10	10

		Nilai ujian peraktek siswa	Nilai ujian dengan alat instrumen penilaian
Nilai ujian peraktek siswa	Pearson Correlation	1	.984**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	10	10
Nilai ujian dengan alat instrumen penilaian	Pearson Correlation	.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

5) Uji Coba Lapangan (*Field Test*).

Pada tahap ini, prototipe IV yang sudah dikembangkan, diuji cobakan. Uji coba lapangan (*Field Test*) dilakukan untuk melihat efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Ujicoba ini dilaksanakan pada kelas VIII SMP Negeri 26 Palembang pada tanggal 28 November 2012. Sebelum pelaksanaan penggunaan hasil protipe IV, siswa diberikan pre-test untuk melihat kemampuan awal siswa dari hasil belajar. Pre-test dilakukan dengan 2 bentuk yaitu dalam bentuk soal pilihan ganda dan dalam bentuk soal ujian praktek.

Hasil pelaksanaan *pre-test* dan *field test prototipe IV*, dapat dilihat pada tabel 10. berikut ini:

Tabel 10. Hasil Pelaksanaan *Pre-Test* dan *Field Test Prototipe IV*

No	Nama	Test Pilihan Ganda	Test Ujian Praktek	Field Test
1	ANGGA PRAYUDA	75	56	45
2	CINDY PRATIWI	50	82	85
3	DELIMA PUTRI ANGGRAINI	77	93	93
4	DESI RATNA SARI	75	81	75
5	DEWI PUTRI MAYANG SARI	78	75	73
6	DIMAS WIJAYA	76	78	75
7	DINDA NURJANAH	79	84	80
8	DWI ANANDA	76	91	90
9	EDO WIJAYA	80	85	83
10	EKA INTAN WIJAYANTI	79	90	88
11	FEBBY GRESIA	78	87	85
12	HENDRA FERDIANSYAH	75	84	80
13	HENY DIAN SARI	80	86	83
14	JUN ANDRE	75	75	70
15	KESY AURULIH TITANIA	79	91	90
16	LIA RAHMA YUNIARSIH	80	84	78
17	M MUHAIMIN	77	77	73
18	NABIILAH DHIYAA MUSTIKA	80	89	88
19	ROTUA VALENTINA SIRAIT	79	88	85
20	SALSABILA SEPTIANNE	79	94	93
Rata-rata		76	84	81
		80		

Nilai rata-rata penggabungan nilai siswa antara praktek dan teori pada *pre-test* adalah 80. Sedangkan hasil *field test* rata-rata 81. Dilihat dari segi nilai, kevalidan alat ukur ini cukup mendekati atau hampir sama.

Terlihat hasil realibilitas dari pengukuran yang dihasilkan. Dimana diatas ditunjukkan bahwa nilai praktek dan hasil instrumen penilaian yang dipakai menunjukkan tingkat kesamaan. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2012) sebuah tes dikatakan *reliabel* apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Selanjutnya lagi dikatakan bahwa jika para siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa kaan tetap berada dalam urutan (rangking) yang sama dalam kelompoknya.

Selanjutnya penilaian efekpotensial, berdasarkan hasil observasi selama kegiatan tes dengan prototipe IV. Pada kegiatan evaluasi siswa yang dilakukan oleh 3 orang observer adalah sebagai berikut:

- a) Keseriusan siswa selama mengerjakan evaluasi.
Dari hasil observasi, 20 orang siswa nampak sangat serius saat menjawab soal-soal yang ada. 100% serius.
- b) Kesesuaian kebutuhan waktu dengan kemampuan siswa dalam mengerjakan evaluasi. Dari 20 orang yang melakukan evaluasi, hanya satu orang siswa yang sangat lambat dalam mengerjakan soal. Dari observasi tersebut 19:1 = 95% kebutuhan waktu mencukupi
- c) Potensi keamanan dari keinginan siswa untuk mencontek (seperti: berdiri, menghampiri teman, bertanya-tanya dengan teman).
Hanya ada satu siswa yang ingin mencoba menghampiri teman pada awal evaluasi. 1 orang siswa mencoba bertanya pada teman. Namun tidak mendapatkan hasil. Setelah itu, siswa nampak sibuk dengan komputernya masing-masing. Walaupun pengawas tidak berada didalam ruang ujian. 90% siswa jujur dalam evaluasi ini.
- d) Potensi motifasi siswa dalam mencoba kembali alat instrumen penilaian ini.
Dari 20 orang siswa setelah melakukan evaluasi. 15 orang diantaranya meminta untuk dapat mengulang kembali evaluasi. 75% siswa termotifasi untuk mecoba kembali ujian.
- e) Potensi peningkatan motivasi untuk mengikuti pembelajaran remedial maupun pengayaan guna perbaikan dan peningkatan nilai yang dicapai.
Setelah mengetahui tingkat nilai yang mereka dapatkan, 13 orang mencoba untuk membuka latihan untuk mempelajari kembali apa yang salah dari jawaban yang mereka berikan. 4 orang mencoba untuk mengulang evaluasi tanpa seizin pengawas, pada waktu yang tersisa untuk memperbaiki nilai. Dari hal tersebut, potensi semangat dalam penggunaan media ini dapat dikatakan 85% siswa sangat berkeinginan menuntaskan dan mendapatkan nilai yang tinggi dengan alat evaluasi tersebut. Tanpa rasa yang membosankan buat mereka.

Dari tabel 10, dapat dilihat bahwa persamaan yang mendekati antara nilai tes praktek dan teori dengan alat instrumen penilaian yang digunakan pada pelaksanaan *field test*. Hal ini menunjukkan instrumen penilaian ini mempunyai efek potensial

terhadap penilaian hasil belajar siswa. Selain itu efek potensial juga terlihat dari hasil observasi dari lima kriteria penilaian hasil observasi 89%.

PEMBAHASAN

1. Validitas dan Praktikalitas Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian TIK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat instrumen penilaian pembelajaran TIK pada materi penggunaan program pengolah kata yang valid. Instrumen penilaian yang dihasilkan telah teruji validitasnya. Berdasarkan hasil uji validasi dari *expert* (pakar) menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan sudah memenuhi syarat kesesuaian dari aspek materi pelajaran dengan soal-soal yang dibuat, selain itu simulasi pertanyaan dan jawaban juga sudah mewakili kondisi praktek yang ada.

Gronlund dalam Sukardi (2011) Mengemukakan bahwa valid dapat diartikan sebagai ketepatan interpretasi yang dihasilkan dari skor tes atau instrumen evaluasi.

Validator media dan materi memberikan penilaian cukup valid terhadap instrumen penilaian yang dihasilkan dengan rata-rata penilaian 78% (cukup baik). Menurut validator, instrumen penilaian ini sudah memenuhi syarat sebagai produk pengukuran kemampuan siswayang baik. Unsur-unsur multimedia berupa teks, gambar, animasi dan audio sudah dipenuhi dan disajikan dengan sangat baik di dalam alat instrumen penilaian ini. Untuk materi soal, dianggap cukup mewakili indikator ketercapaian dari materi-materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.

Validasi aspek penulisan soal dari alat instrumen penilaian, dilakukan oleh satu orang pakar. Validator melakukan penilaian terhadap penulisan soal berdasarkan ejaan, tanda baca, struktur kalimat, bahasa komunikatif. Hasil penilai sangat valid dalam bahasa pertanyaan yang digunakan, dengan rata-rata penilaian validasi 87% (sangat valid).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan sudah sangat baik, dan tergolong prototipe yang valid. Suatu instrumen evaluasi dikatakan valid, seperti diterangkan oleh Gay (1983) dan Johnson (2002) dalam Sukardi (2011), apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Pada evaluasi tahap kedua (*one-to-one*), siswa mencoba menggunakan media instrumen penilaian menggunakan komputer. Siswa sangat antusias melaksanakan latihan dan pengukuran kemampuan diri mereka pada bagian evaluasi. Perbedaan kemampuan siswa untuk mengukur penggunaan program, dari 3 orang siswa tidak terlihat mencolok. Siswa dengan kemampuan tinggi, melakukan latihan dan evaluasi pembelajaran dengan waktu yang relatif singkat dan tidak banyak dijelaskan dalam penggunaan program. Siswa dengan kemampuan sedang membutuhkan sedikit penjelasan tambahan. Untuk siswa dengan kemampuan rendah memerlukan lebih banyak pengarahan pada bagian latihan agar dapat menjawab pertanyaan.

Komentar dari siswa pada evaluasi *one-to-one* ditindaklanjuti dengan revisi. Salah satu saran yang penting untuk direvisi menurut peneliti adalah intruksi pengerjaan latihan yang kurang jelas dan tidak diperhatikan. Dikarenakan posisi instruksi pengerjaan soal berada dibawah setelah pemilihan latihan soal, maka agar

intruksi pengerjaan latihan tersebut diperhatikan oleh siswa. Posisinya dirubah kebagian atas. Revisi ini sangat diperlukan untuk mempermudah siswa dalam penggunaan program instrumen penilaian pembelajaran pada tahap selanjutnya.

Pada saat pelaksanaan penggunaan produk instrumen penilaian pada kelompok kecil (*small group*), peneliti melakukan penggunaan produk selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit), yang diawali dengan pengarahan pembukaan menu bantuan selama 5 menit, selanjutnya siswa diarahkan untuk membuka menu materi selama 5 menit, dan dilanjutkan dengan membuka latihan selama 20 menit. Pada penggunaan menu evaluasi dilakukan dengan waktu 50 menit.

Peneliti beranggapan bahwa siswa sudah melakukan pembelajaran seluruh materi yang dievaluasi pada instrumen penilaian tersebut. Pada pelaksanaan evaluasi sesungguhnya (ujicoba lapangan), Tes ini hanya berfokus pada bagian menu evaluasi saja. Karena itu, peneliti mengarahkan agar guru memberikan tugas yang lebih mengarah kepada fungsi menu dan icon seluruh tampilan microsoft word yang sering digunakan.

Komentar siswa pada evaluasi kelompok kecil sangat baik, tidak ada lagi komentar yang perlu ditindaklanjuti dengan revisi prototipe. Ini berarti bahwa prototipe III sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun revisi pada prototipe III tetap dilakukan untuk meningkatkan kualitas media instrumen penilaian pada saat ujicoba lapangan, yaitu perbaikan kesalahan pengetikan pada pengarahan pengerjaan soal dan action scrip yang masih error pada program Macro flash.

Instrumen penilaian yang dihasilkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria sebagai produk yang praktis, karena mudah dipahami, menarik dan mampu mempersempit ruang gerak dari siswa untuk melakukan kecurangan pada saat evaluasi. Berdasarkan dari hasil observasi selama evaluasi diperoleh rata-rata keaktifan siswa tergolong sangat baik. Tidak ada siswa yang merasa jenuh selama proses evaluasi.

Hal yang menarik yang peneliti temukan dalam evaluasi kelompok kecil adalah siswa sangat menyukai latihan soal, dikarenakan dalam latihan tersebut, siswa tidak terbebani untuk menemukan kesalahan namun melatih mereka untuk melakukan langkah yang benar dalam mengenali fungsi dan kegunaan icon dari menu microsoft word. Siswa tidak merasa tertekan pada saat mengerjakan soal evaluasi, bahkan merasa seperti game untuk mengukur kemampuan mereka dengan motivasi mencapai skor tertinggi. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Aryawan (2012), bahwa "Game tidak selamanya identik dengan kejelekan. Karena ada banyak juga game yang baik yang tidak saja menghibur tetapi juga memiliki nilai-nilai edukasi di dalamnya".

Sisi suatu aplikasi game, adalah keinginan untuk berulang mencobanya. Maka diharapkan aplikasi evaluasi yang seperti game ini, diharapkan mempunyai efek yang sama. Sehingga berdampak positif, karena siswa terus berulang mempelajari kesalahan-kesalahan dalam menjawab soal yang ada. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sudah baik, dan tergolong prototipe yang praktis.

2. Efek Potensial Instrumen Penilaian yang Dihasilkan pada Penerapannya

a. Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada ujicoba lapangan (*field test*) terlihat bahwa siswa terlihat antusias dan semangat dalam mengulang latihan dan melaksanakan evaluasi. Nilai deskriptor aspek keseriusan penggunaan instrumen penilaian mencapai skor penuh 100% yang artinya siswa sangat termotivasi. Pada perbandingan pelaksanaan ujian praktek, mempunyai efek negatif terhadap kebutuhan waktu pelaksanaan ujian yang lama. Terlihat keunggulan alat instrumen penilaian ini dalam efisiensi waktu.

Siswa dalam pelaksanaan uji coba lapangan, setelah mengetahui hasil penilaian yang muncul, 75% menginginkan untuk dapat mengikuti kembali evaluasi. Artinya keinginan siswa dalam memperbaiki nilai sangat tinggi. Dari efek motivasi tersebut, juga meningkatkan keinginan siswa untuk belajar kembali terhadap fungsi menu dan icon yang ada di microsoft word.

b. Terhadap Pengukuran Hasil Belajar Siswa.

Dalam aktifitas penggunaan instrumen penilaian prototipe IV, siswa menjawab soal-soal yang ada dengan tidak mengganggu teman lain. Potensi kejujuran dan kemurnian hasil nilai ujian menurut observerb 90% siswa jujur dalam evaluasi ini. Dari segi kebutuhan waktu dalam mengukur hasil belajar siswa, menurut observerb alat instrumen penilaian ini mempunyai ketepatan waktu 95%. dengan jumlah soal 40, siswa dapat mengerjakannya kurang dari 50 menit.

Evaluasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pada tahap uji lapangan menunjukkan hasil yang baik. Sebelum pelaksanaan evaluasi dengan instrumen penilaian hasil prototipe IV, dilakukan pre-test untuk melihat hasil pengukuran kemampuan siswa dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Perbandingan nilai rata-rata pre-test dan nilai dengan instrumen penilai yang dibuat, menunjukkan rentang nilai yang tidak begitu mencolok. Hal ini disebabkan karena materi yang diujikan sama dengan yang dilakukan pada pre-test.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan , dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Berdasarkan proses penelitian, telah dihasilkan instrumen penilaian pembelajaran TIK pada materi program pengolah kata yang teruji validitas dan kepraktisannya. Berdasarkan proses penelitian, telah diketahui juga hasil tingkat kepraktisan intrumen penilaian ini dalam mengukur kemampuan siswa di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 26 Palembang. Instrumen penilaian yang dihasilkan menarik bagi siswa, mudah dioperasikan, dan membuat siswa bersemangat dalam melaksanakan evaluasi. Dapat juga dikatakan alat penilaian ini reliabel, karena hasil pengukuran mempunyai rentang nilai yang hampir sama antar hasil ujian praktek sesungguhnya dengan simulasi ujian praktek pada media yang dihasilkan

2. Dari hasil ujicoba lapangan kepada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 26 Palembang menunjukkan bahwa instrumen penilaian pada pengukuran kemampuan menggunakan Microsoft Word 2007 dapat menjaga keobjektifan penilaian, meningkatkan motivasi belajar siswa seperti pada penggunaan menu latihan yang disediakan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa alat instrumen penilaian pembelajaran TIK yang dihasilkan pada pengukuran kemampuan Microsoft Word 2007 mempunyai efek potensial terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil penelitian dan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Guru Sekolah Menengah Pertama, dapat mengembangkan alat instrumen penilaian pada pembelajaran TIK ataupun bidang studi yang lain.
2. Bagi siswa dapat memanfaatkan media instrumen penilaian ini sebagai alat ukur dan melatih kemampuan dalam pelajaran TIK khususnya materi pengolahan kata *Word 2007*.
3. Sekolah dapat menggunakan instrumen penilaian ini untuk mengukur kemampuan siswa yang valid dan objektif, serta mengembangkannya pada evaluasi mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V. (1999). *Design Approache and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Aryawan, Eko. (2012). *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Asmani. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Diva Press.
- Briggs, Addam & Cobley, Paul (2002). *The Media: An Introduction*. Harlow: Pearson Education Limited
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: CBS College Publishing
- <http://id.wikipedia.org>. (2012). *Pembelajaran*. Di Akses 14 Juni 2012.
- Seels, Barbara B, Rita C Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dewi S dkk. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suparman Atwi. (1997). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIA LAN Press.

Suyadi. (2012). *Wawancara Pelaksanaan Evaluasi Pelajaran TIK di Sekolah*. Palembang.

Syukur, F. (2008). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.

Tessmer, M, (1993). *Planning and Conduction Formative Evaluation: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.