

Efektivitas Latihan Bank Soal dan Pembahasan Ujian Nasional SD Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Siswa di SD N Kalimenur, Sentolo, Kulonprogo, Yogyakarta

Tria Mardiana^{1*}, Agrissto Bintang Aji Pradana², Pratiwi Yuliarni³, Setyo Ariawan⁴,
Bangkit Hadi Setyawan⁵

¹PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang

²PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang

³PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang

⁴PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang

⁵PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang

*Email: triamardiana@ummgl.ac.id

Abstrak

Keywords:
Latihan Ujian
Nasional,
Bahasa
Indonesia,
Multimedia
Interaktif

Ujian Nasional (UN) adalah salah satu implementasi pelaksanaan penilaian oleh pemerintah dengan tujuan untuk, pertama, menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); kedua mendorong tercapainya target wajib belajar pendidikan dasar yang bermutu. Hasil Ujian Nasional digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk pemetaan mutu satuan pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan berikutnya, penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan, dan dasar pembinaan serta pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil bahwa sejauh ini persiapan ujian nasional hanya dilakukan dengan sistem drill. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional SD berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi siswa di SD N Kalimenur, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta. Penelitian menggunakan desain penelitian kualitatif. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menerapkan multimedia interaktif sebagai media pembantu pada latihan bank soal persiapan ujian nasional Bahasa Indonesia. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI di SD N Kalimenur. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi mengenai motivasi siswa setelah menerapkan multimedia interaktif sebagai latihan soal ujian nasional. Berdasarkan angket untuk uji efektivitas, diperoleh hasil bahwa produk latihan bank soal dan pembahasan soal ujian Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif terbukti efektif terhadap motivasi siswa. Di dalam angket juga tersaji data bahwa semua siswa merasa lebih senang menggunakan latihan soal berbasis multimedia interaktif.

1. PENDAHULUAN

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) merumuskan pengertian bahwa Ujian Nasional (UN) adalah penilaian hasil belajar oleh pemerintah yang bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi. UN bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dalam rangka pencapaian target wajib belajar pendidikan dasar yang bermutu. Adapun fungsi UN adalah sebagai salah satu pertimbangan untuk pemetaan mutu satuan

pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan selanjutnya, penentuan kelulusan peserta didik dari program dan/atau satuan pendidikan, dasar pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Ujian Nasional (UN) adalah salah satu implementasi pelaksanaan penilaian oleh pemerintah dengan tujuan untuk, *pertama*, menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); *kedua* mendorong tercapainya target wajib belajar pendidikan dasar yang bermutu. Hasil Ujian Nasional digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk pemetaan mutu satuan pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan berikutnya, penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan, dan dasar pembinaan serta pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Perihal dalam menguasai materi pelajaran adalah hal yang terpenting yang harus dipersiapkan siswa dalam menghadapi Ujian Nasional. Tanpa menguasai materi maka siswa akan mengalami kesulitan, selain jumlah materi yang harus dipelajari cukup banyak juga materi tersebut lingkungannya mulai kelas IV, V, dan VI. Agar persiapan menghadapi Ujian Nasional lebih matang dan materi mudah dipahami, dimengerti, dan diingat dalam waktu cepat maka perlu dicari metode pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih tekun mempelajarinya, di antaranya dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan salah satunya adalah pembuatan program pendidikan yang interaktif.

Pada waktu sekarang, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mendapatkan perhatian besar dalam kegiatan pembelajaran. Pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak positif dalam dunia pendidikan, karena TIK memiliki potensi yang besar untuk mentransformasikan seluruh aspek pendidikan di sekolah dan memanfaatkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu contoh TIK dalam dunia pembelajaran adalah pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer assisted instruction - CAI*, atau *computer assisted learning - CAL*). CAI adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bentuk adanya pembelajaran berbantuan komputer ini, misalnya dengan munculnya berbagai media pembelajaran interaktif sebagai salah satu media pembelajaran inovatif, sehingga pemanfaatan komputer untuk program pembelajaran pun terus mengalami peningkatan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan secara nasional sejak SD sampai Sekolah Menengah (SMA/K). Untuk membantu siswa dalam mempersiapkan Ujian Nasional khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru juga harus mengembangkan berbagai media, pemikiran, dan karya dalam bentuk latihan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengerjakan ujian. Selama ini, masih banyak sekolah yang hanya menggunakan drill soal untuk mempersiapkan Ujian Nasional, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan model soal Bahasa Indonesia lebih berkatikan dengan teks atau tulisan, hampir tidak ada bentuk menghitung maupun menggambar. Sehingga dalam pelaksanaan latihan persiapan Ujian Nasional hanya menggunakan soal-soal biasa, baik itu dari buku maupun lembar latihan Ujian Nasional dari tahun-tahun sebelumnya. Motivasi siswa untuk berperan aktif dalam melakukan latihan ujian nasional juga rendah karena sistem drill soal yang membuat siswa mudah jenuh.

Pemanfaatan Multimedia sangat baik digunakan dalam pembahasan soal-soal Ujian Nasional karena dapat dibuat dengan kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Menurut Bambang Warsito (2008:153) multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Selain itu multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, dalam Bambang Warsito, 2008: 153).

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technologi Research*, menyatakan bahwa orang hanya mampu melihat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan (Suyanto, 2003: 23). Sementara Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:78) menambahkan kelebihan multimedia yaitu memberikan kemudahan kepada siswa belajar secara individual maupun kelompok, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu jenis multimedia adalah multimedia interaktif. Interaktif dalam multimedia yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspons balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback*. Multimedia pembelajaran interaktif menurut Bambang Warsita, 2008: 154 dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu.

Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Macromedia Authorware 7.0*. *Macromedia Authorware* menurut Budi Setyono, dkk, (2006:1) merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara. Sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan *Macromedia Authorware 7.0*, seseorang/praktisi dapat membuat program pembelajaran multimedia interaktif untuk pendidikan, presentasi baik komersial maupun nonkomersial, maupun laporan ilmiah.

Multimedia pembelajaran interaktif, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi segala kesulitan dalam mengerjakan atau membahas soal-soal ujian, dan mengatasi persoalan serta dapat memberi bekal kepada para siswa yang akan menempuh Ujian Nasional, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pemikiran di atas peneliti bermaksud menguji efektivitas latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi siswa. Pengujian efektivitas ini dilakukan di SD Kalimenur, Sentolo karena berdasarkan observasi, persiapan ujian nasional untuk siswa hanya dilakukan dengan sistem drill soal.

2. METODE

Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Suiyono (2010: 15), pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, yaitu dari bulan Mei sampai dengan Agustus 2016.

Tempat

Penelitian ini dilaksanakn di SD Negeri Kalienu, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta

Subjek Penelitian

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Kalimenur

Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negri Kalimenur

Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu pengambilan sampel dengan tujuan tertentu. Tujuan ini berkenaan dengan pelaksana ujian nasional adalah kelas VI, sehingga pengambilan sampel ditujukan pada siswa kelas VI.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional Bahasa Indonesia menggunakan multimedia intraktif. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana motivasi siswa melalui efektivitas latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional menggunakan multimedia interaktif.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar angket dengan bentuk angket terbuka. Angket ditujukan ke siswa untuk mengetahui efektivitas multimedia dengan jumlah pertanyaan pada angket sebanyak 10 butir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Berdasarkan angket respon siswa tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa merasa senang mengerjakan soal dengan bantuan CD pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Authorware 7.0*. Setiap siswa memiliki kesan yang berbeda-beda saat mengerjakan soal tersebut, ada yang terkesan karena nilai dapat muncul sendiri, terkesan dengan gambar-gambar di dalam CD pembelajaran, dan ada pula yang terkesan karena tidak perlu menulis. Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui hasil angket tersebut, latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional Bahasa Indonesia terbukti efektif pada motivasi siswa.

3.2. Pembahasan

UN adalah Ujian Nasional yang dilaksanakan secara terintegrasi dalam pelaksanaan ujian sekolah/madrasah untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar Luar Biasa (SD/MI/SDLB). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) merumuskan pengertian bahwa Ujian Nasional (UN) adalah penilaian hasil belajar oleh pemerintah yang bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi. UN bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dalam rangka pencapaian target wajib belajar pendidikan dasar yang bermutu. Adapun fungsi UN adalah sebagai salah satu pertimbangan untuk pemetaan mutu satuan pendidikan, dasar seleksi masuk jenjang pendidikan selanjutnya, penentuan kelulusan peserta didik dari program dan/atau satuan pendidikan, dasar pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Setiap peserta didik SD/MI/SDLB yang belajar pada tahun terakhir berhak mengikuti UN. Untuk mengikuti UN, peserta didik harus memiliki laporan lengkap penilaian hasil belajar pada satuan pendidikan formal mulai semester satu tahun pertama sampai dengan semester satu tahun terakhir. Peserta didik yang karena alasan tertentu dan disertai bukti yang sah tidak dapat mengikuti UN di satuan pendidikan yang

bersangkutan, dapat mengikuti UN di satuan pendidikan lain pada jenjang dan jenis yang sama atau pada tempat lain yang ditentukan sebagai penyelenggara UN.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada Kepala Sekolah di SD Negeri Kalimenur, diperoleh data bahwa dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi ujian nasional bahasa Indonesia masih terbatas hanya pada drill soal. Dalam jawaban lain, kepala sekolah juga menyebutkan bahwa melalui drill soal, siswa sering jenuh, terlebih ketika persiapan menghadapi ujian nasional, drill soal dilakukan berkali-kali.

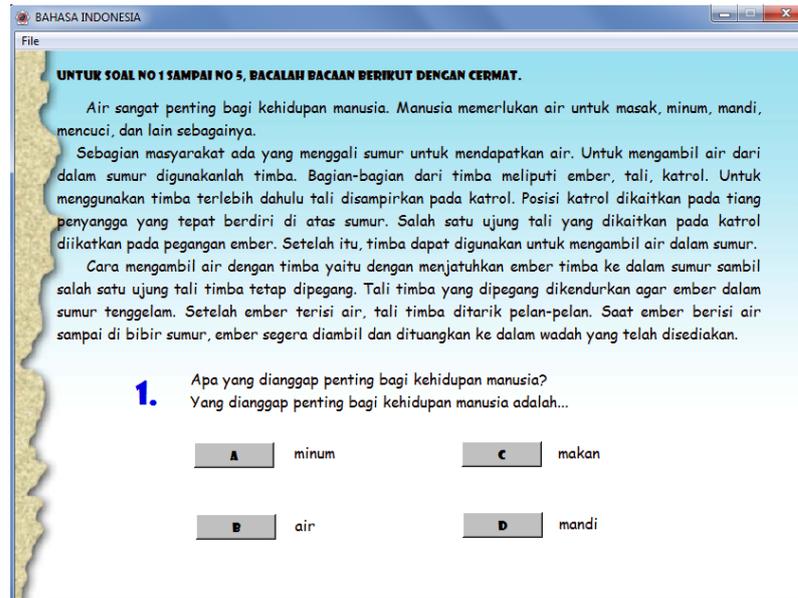
Peneliti kemudian menyiapkan seperangkat latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif. Kemasan latihan tersebut terdiri dari 5 paket soal latihan ujian nasional Bahasa Indonesia. Dalam menggunakan latihan soal tersebut, berbasis IT sehingga dikerjakan melalui seperangkat computer. Di dalam paket soal tersebut, terdapat pembahasan soal sehingga ketika jawaban siswa benar atau salah dapat dibuka alasannya. Konsep tersebut, mampu mempermudah siswa dalam memahami soal karena siswa tidak harus banyak membuka buku. Setiap soal sudah tersedia pembahasan yang teruji kevalidannya.

Setelah peserta didik mengerjakan paket soal, angket motivasi diberikan untuk mengetahui respon penggunaan siswa setelah menerapkan latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional Bahasa Indonesia. Berdasarkan angket yang diperoleh, terbukti bahwa latihan bank soal berbasis multimedia interaktif ini efektif terhadap peningkatan motivasi siswa.



Gambar 1 : Slide pilihan soal

Pada bagian slide tersebut berisi bagian paket soal latihan yang dapat dipilih oleh siswa. Terdiri dari 5 paket latihan ujian nasional. Apabila siswa memberikan klik pada salah satu pilihan, maka akan muncul paket soal yang siap untuk dikerjakan.



Gambar 2 : Salah satu bentuk soal dalam pilihan paket soal

Pada bagian slide tersebut merupakan contoh dari bentuk latihan soal dalam paket yang telah dipilih. Paket soal yang dikembangkan adalah Bahasa Indonesia, maka penampang teks yang cukup banyak masih terlihat karena menyesuaikan dengan bentuk soal-soal Ujian Nasional. Namun, melalui bentuk soal seperti ini, siswa memiliki suasana lain dalam latihan persiapan Ujian Nasional, sudah tidak berbasis kertas lagi.

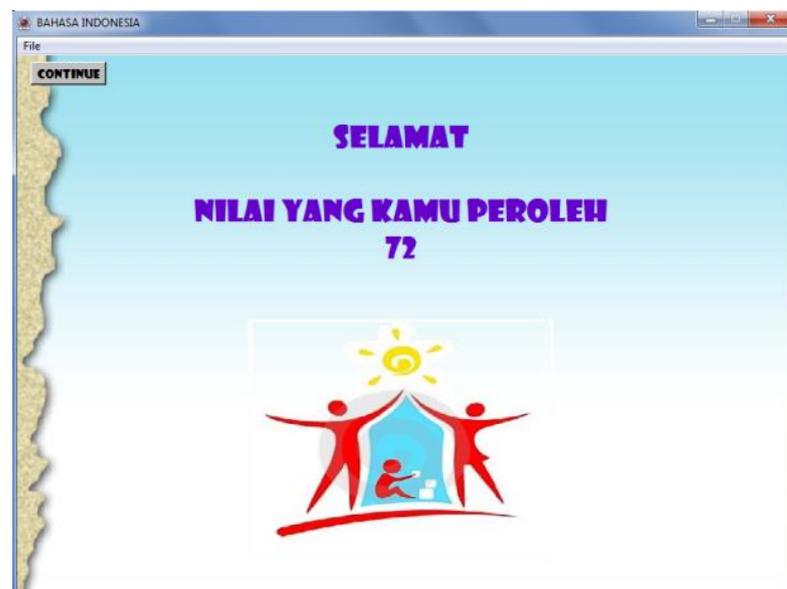


Gambar 3 : Efek benar dalam menjawab



Gambar 4 : Efek salah dalam menjawab soal

Setiap soal apabila dipilih pada kotak jawaban memiliki efek-efek yaitu dalam menanggapi jawaban yang salah serta jawaban yang benar. Hal tersebut untuk menciptakan motivasi siswa dalam mengerjakan latihan agar lebih hati-hati dan fokus dalam menjawab soal.

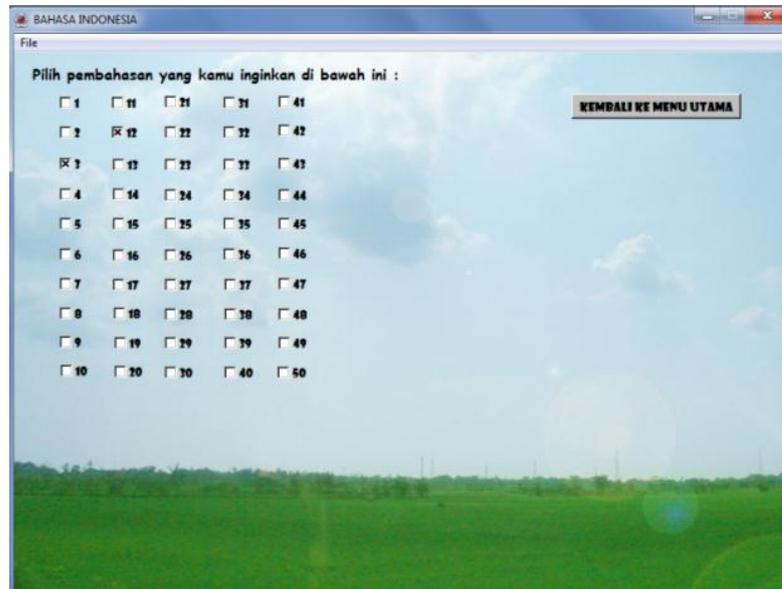


Gambar 5 : Tampilan nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal latihan

Paket soal latihan yang telah disusun dilengkapi dengan bagian kalkulasi nilai. Hal tersebut untuk memberikan informasi dan motivasi ke siswa mengenai skor yang diperoleh. Informasi skor yang diperoleh juga bisa menjadi bahan koreksi untuk siswa mengenai latihan yang telah dilakukan.

Paket latihan soal juga dilengkapi dengan pembahasan. Pembahasan sangat lengkap, karena diberikan argument mengapa jawaban yang salah adalah salah, yang benar memang benar alasannya. Untuk bagian pembahasan bisa dipilih secara acak,

tidak harus dilihat secara berutan. Pembahasan telah disesuaikan berdasarkan referensi yang benar di SD.



Gambar 6 : Kumpulan pembahasan soal

Pada bagian blok kotak tersebut apabila diklik maka akan muncul pembahasan sesuai dengan nomor pada soal. Pembahasan juga bisa diklik berulang-ulang karena bagian pembahasan telah disetting agar tidak harus berutan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa latihan bank soal dan pembahasan ujian nasional SD berbasis multimedia interaktif terbukti efektif terhadap peningkatan motivasi siswa di SD N Kalimenur, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta

REFERENSI

- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, Benjamin S, Madaus, George F. dan Hasting, J. Thomas. 1981. *Evaluation to Improve Learning*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Budi Setyono, dkk. 2006. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6.0*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Teknologi*. Bandung: Alfabeta.

- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 2 Tahun 2011 tentang Ujian Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah dan Sekolah Dasar Luar Biasa Tahun Pelajaran 2010/2011.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sosialisasi Penyelenggaraan Ujian Nasional 2011 bagi SD/MI/SDLB dan SMP/MTs-SMPLB-SMA/MA-AMALB-SMK yang dipersiapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan dan Pusat Penilaian Pendidikan Kementrian Pendidikan Nasional, Republik Indonesia.
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi pembelajaran*. Diktat mata kuliah evaluasi pembelajaran. Prodi TP PPs UNY. Tidak diterbitkan.
- Suyanto. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.