

**Pengembangan *Computer Based Testing* Berbasis Web
dengan Tampilan Soal Teks, Gambar, dan Suara dalam
Upaya Peningkatan Kualitas Penilaian Mapel Bahasa Indonesia
Sesuai Tuntutan Kurikulum 2013 di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas**

Iwan Suhardi

Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, UNM
email : iwan.suhardi@unm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas penilaian mata pelajaran bahasa Indonesia di SLTA dengan membangun perangkat lunak Computerized Based Testing (CBT) berbasis web dengan tampilan butir soal berbentuk teks, gambar, dan suara agar lebih relevan dengan harapan kompetensi berbahasa. Walaupun kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia begitu utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, perkembangan pelajaran bahasa Indonesia dalam ranah pendidikan belum banyak tersentuh oleh kemajuan teknologi pembelajaran. Dalam hal pengembangan media, sebagai mapel berbahasa, mapel bahasa Indonesia selalu kalah dibandingkan mapel bahasa Inggris. Pelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi dan mempunyai kompetensi yang cukup kompleks antara lain kaidah berbahasa, membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Sementara itu, Kompetensi Dasar mapel Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 menuntut bahwa kompetensi yang dicapai harus menyeluruh baik melalui lisan dan tulisan. Selama ini kompetensi menyimak belum dapat dilakukan secara efektif mengingat keterbatasan alat dan kemampuan guru. Penggunaan teknologi komputer memungkinkan proses penilaian yang tidak dapat dilakukan dengan model kertas dan pensil (paper and pencil test). Teknologi komputer memungkinkan melakukan kombinasi multimedia berupa teks, gambar, dan suara pada proses penilaiannya.

Penelitian ini menggunakan metode riset dan pengembangan (R&D). Fokus riset lebih ditujukan untuk mencari hal-hal yang berkenaan dengan kekurangan penilaian mapel Bahasa Indonesia sesuai tuntutan Kurikulum 2013. Metode pengembangan digunakan untuk mengembangkan paket soal dan perangkat lunak CBT. Paket soal yang dikembangkan berisi butir soal dengan tampilan yang tidak hanya berbasis teks dan gambar, namun juga berbasis suara. Pengembangan CBT dilakukan dengan dengan model pengembangan inkremental (incremental model). Model inkremental merupakan pengembangan model waterfall yang diaplikasikan secara berulang yang terdiri dari tahapan (1) analisis (analysis), (2) perancangan (design), (3) implementasi (coding), dan (4) pengujian (testing).

Penelitian ini berhasil mengembangkan paket soal berbasis multimedia yang terdiri dari teks, gambar, dan suara yang selanjutnya dijadikan basis data pada CBT berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi (terbaru). Pengembangan bank soal tersebut diharapkan lebih relevan dengan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia dan dapat lebih memberikan peningkatan kualitas penilaian pada aspek keterampilan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan tes yang hanya berbasis teks yang lebih berfokus pada aspek pengetahuan siswa. CBT yang dikembangkan telah divalidasi oleh guru bahasa Indonesia, pakar media, pakar sistem, dan pakar psikometri. Dari hasil validasi menghasilkan kesimpulan bahwa butir soal relevan dari aspek materi, konstruksi, dan bahasa serta paket soal dan CBT layak digunakan. Dari pandangan guru menghasilkan penilaian yang sangat positif dan dipandang lebih sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013.

Kata kunci: Mapel Bahasa Indonesia, Paket Soal, CBT Berbasis Web, Kualitas Penilaian

A. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa Melayu menjadi bahasa Indonesia tidak terjadi dalam waktu yang singkat, tetapi mengalami proses pertumbuhan berabad-abad lamanya. Bahasa Melayu telah dikenal sebagai bahasa perhubungan (*lingua franca*) di seluruh kawasan tanah air Indonesia (Gorys Keraf, 1991:7-10; Hasan Alwi, et al., 1999:2). Kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia semakin diperkuat dengan adanya Sumpah Pemuda khususnya pada ikrar ketiga yang berbunyi: *Kami poetera dan poeteri Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatoean, bahasa Indonesia.* Pada saat itulah, bahasa Melayu yang berjiwa semangat baru diganti dengan nama *bahasa Indonesia* (Gorys Keraf, 1991:11; Hasan Alwi, et al., 1999:1). Fungsi bahasa Indonesia ditetapkan melalui UU nomor 24 tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Undang-undang tersebut mengatur tentang kedudukan, fungsi, penggunaan, pengembangan, pembinaan, dan perlindungan bahasa Indonesia, serta upaya peningkatan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional.

Walaupun kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia begitu utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, perkembangan pelajaran bahasa Indonesia dalam ranah pendidikan belum banyak tersentuh oleh kemajuan teknologi pembelajaran, tidak seperti pelajaran matematika, ilmu alam, bahkan kalah dibandingkan dengan pelajaran bahasa Inggris. Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak berubah secara signifikan dari waktu ke waktu. Umumnya belum menggunakan sarana multimedia untuk lebih mendukung efektivitas daya tangkap peserta didik. Selama ini kompetensi menyimak (mendengarkan dan memahami suatu bacaan/cerita) belum dapat dilakukan secara efektif mengingat keterbatasan alat dan kemampuan guru. Untuk menguji kompetensi menyimak, siswa hanya diperdengarkan rekaman suara dari *tape recorder*. Penggunaan teknologi komputer memungkinkan proses

tes yang tidak dapat dilakukan dengan metode kertas dan pensil (*pencil and paper test*). Komputer memungkinkan melakukan kombinasi multimedia.

Pelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, baik lisan (suara) maupun tulis (Ali Saukah, 2005:107). Sebagai pelajaran berkonteks 'bahasa', pelajaran bahasa Indonesia memerlukan kompetensi yang cukup kompleks yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selama ini proses penilaian untuk mengukur kompetensi bahasa Indonesia belum dapat dilakukan secara menyeluruh. Pada umumnya tes bahasa Indonesia lebih banyak dalam bentuk teks yang hanya berfokus untuk mengukur kompetensi membaca. Sangat diperlukan penggunaan butir-butir soal bahasa Indonesia yang berbasis multimedia (teks, gambar, dan suara) untuk meningkatkan efektivitas penilaian kompetensi bahasa Indonesia yang lebih menyeluruh.

Saat ini model penilaian pelajaran bahasa Indonesia masih banyak menggunakan tes objektif dalam bentuk tertulis seperti dapat dilihat pada tes pertengahan dan akhir semester, atau UAS/UN bahasa Indonesia. Walaupun saat ini sudah dimulai dengan program berbasis *Computerized Based Testing* (CBT), namun belum banyak yang menampilkan butir soal multimedia. CBT yang ada sekarang masih terpaku pada soal dalam bentuk teks saja. Sehingga pada dasarnya hanya memindahkan nuansa dari tes berbasis kertas dan pensil ke layar monitor komputer.

Seiring dengan tuntutan kompetensi serta mengingat kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia yang begitu utama, selain dalam bentuk tertulis (teks), diperlukan juga tes dalam bentuk multimedia (tambahan gambar atau suara). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu bank soal dalam bentuk multimedia yang terdiri dari kombinasi tulisan, gambar, dan suara. Penelitian ini berupaya untuk

mengembangkan bank soal berbasis multimedia yang terdiri dari teks, gambar, dan suara yang dikemas dalam bentuk program CBT berdasarkan kurikulum 2013, khususnya untuk kelas X. Pengembangan bank soal tersebut diharapkan lebih relevan dengan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia. Pemberian tes dalam bentuk butir soal multimedia diharapkan dapat lebih memberikan peningkatan penilaian pada aspek keterampilan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan tes yang hanya berbasis teks yang lebih berfokus pada aspek pengetahuan siswa (Cheng dan Bischof, 2007:1830).

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Sejarah, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi bahasa yaitu (1) sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri; (2) percakapan (perkataan) yg baik (Hasan Alwi, 2002:88-90). Bahasa merupakan alat komunikasi lingual manusia, baik secara lisan maupun tertulis dan berkembang mengikuti kehidupan manusia.

Bahasa Indonesia telah mengalami perjalanan sejarah yang panjang. Prasasti di Kadukan Bukit (berangka tahun 683), Talang Tuwo (di dekat Palembang, berangka tahun 684), di Kota Kapur (di Pulau Bangka, berangka tahun 686), serta di Karang Brahi (antara Jambi dan Sungai Musi, berangka tahun 688) merupakan salah satu buktinya. Ditemukan juga prasasti berbahasa Melayu Kuno di daerah Kedu, Pulau Jawa yang berangka tahun 832. Sebuah batu nisan yang bertuliskan syair berbahasa Melayu ditemukan di Minye Tujoh, Aceh, berangka tahun 1380. Sesudah tahun ini, antara abad XIV-XVII diperoleh banyak hasil kesusteraan lama dalam bentuk hikayat, dongeng, syair, dan sebagainya (Gorys Keraf, 1991:9-11).

Sebelum teretusnya Sumpah Pemuda, bahasa Melayu telah dipakai sebagai *lingua franca* di seluruh kawasan tanah air berabad-abad sebelumnya. Perjalanan bahasa Indonesia mencapai hasil paling gemilang dengan teretusnya Sumpah Pemuda, terutama butir ketiga, yang berbunyi *Kami poetera dan poeteri Indonesiamendjoendjoeng bahasa persatoean, Bahasa Indonesia*. Dikatakan luar biasa, sebab banyak negara lain mencoba untuk membuat hal yang sama namun selalu mengalami kegagalan disertai dengan pertumpahan darah antarwarganya. Pada saat itulah, bahasa Melayu yang berjiwa dan bersemangat baru diganti dengan namabahasa *Indonesia*.

Hasil perumusan seminar politik bahasa nasional yang diselenggarakan di Jakarta pada tanggal 25-28 Februari 1975, menegaskan bahwa dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai (1) lambang kebanggaan nasional, (2) lambang identitas nasional, (3) alat pemersatu berbagai masyarakat yang berbeda-beda latar belakang sosial budaya dan bahasanya, dan (4) alat perhubungan antarbudaya antardaerah.

Sebagai lambang kebanggaan nasional, bahasa Indonesia ‘memancarkan’ nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa Indonesia. Sebagai lambang identitas nasional, berarti, melalui berbahasa Indonesia dapat diketahui jati diri, sifat, perangai, dan watak sebagai bangsa Indonesia. Oleh karena itu, maka harus dijaga jangan sampai ciri kepribadian dan gambaran bangsa Indonesia tidak tercermin di dalamnya.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SLTA

Kurikulum 2013 yang tidak hanya mempertahankan bahasa Indonesia berada dalam daftar pelajaran di sekolah, tetapi juga menegaskan pentingnya keberadaan bahasa Indonesia sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan. Dengan paradigma baru tersebut, bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai

pengembangan fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosialbudaya akademis. Bahasa merupakan sarana pembentukan kemampuan berpikir manusia. Dengan demikian, makin banyak jenis teks yang dikuasai siswa, makin banyak pula struktur berpikir yang dapat digunakannya dalam kehidupan sosial dan akademiknya. Hanya dengan cara itu, siswa kemudian dapat mengonstruksi ilmu pengetahuannya melalui kemampuan mengobservasi, mempertanyakan, mengasosiasikan, menganalisis, dan menyajikan hasil analisis secara memadai (Maryanto, et al., 2014).

Ruang lingkup dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis (Rubiyat Pujiastuti, 2010:7). Keempat aspek tersebut dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu (1) keterampilan yang bersifat menerima (reseptif) yang meliputi keterampilan membaca dan menyimak, (2) keterampilan yang bersifat mengungkap (produktif) yang meliputi keterampilan menulis dan berbicara (Ismail, 2009:29). Keempat aspek tersebut diharapkan mendapatkan porsi pembelajaran yang seimbang dan dilaksanakan secara terpadu.

Secara umum pembelajaran bahasa Indonesia di Kurikulum 2013 menyetarakan SMK dan SMA, yaitu mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra secara efektif dan efisien yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Proses pengajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak berubah secara signifikan

dari waktu ke waktu. Walaupun kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia begitu utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, perkembangan pelajaran bahasa Indonesia dalam ranah pendidikan belum banyak tersentuh oleh kemajuan teknologi pembelajaran, tidak seperti pelajaran matematika, ilmu alam, bahasa Inggris, dan lain-lain. Sebagai pelajaran yang berkonteks 'bahasa', pelajaran bahasa Indonesia mempunyai kompetensi yang cukup kompleks yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun pembelajaran dan penilaian terhadap keempat kompetensi tersebut belum dilaksanakan secara maksimal. Misalnya, untuk proses pembelajaran dan penilaian kompetensi dasar menyimak, peserta didik biasanya hanya diperdengarkan rekaman suara dari *tape recorder*.

Dari hasil PIRLS 2006 secara umum menunjukkan kemampuan berbahasa untuk peserta didik di Indonesia tergolong masih rendah (Munger, 2009). Noni Swediati dan Utorodewo (2009) menemukan bahwa salah satu kekurangan pembelajaran bahasa Indonesia pada praktik pengujian, yaitu lebih menekankan pada kemampuan mengedit dan bukannya mengukur kemampuan kebahasaan peserta didik secara menyeluruh.

Saat ini model evaluasi pelajaran bahasa Indonesia berupa tes objektif dan tes uraian dalam bentuk tertulis dengan menggunakan metode kertas dan pensil (*pencil and paper test*). Hal ini dapat dilihat pada tes UAS/UN bahasa Indonesia. Sedangkan model evaluasi yang tidak berbasis teks/tulisan seperti kompetensi menyimak dan berbicara belum mendapat model evaluasi dengan baik. Hal tersebut pada umumnya dikarenakan keterbatasan sarana dan kemampuan guru. Hal itulah yang melatarbelakangi penelitian ini untuk membangun bank soal yang tidak hanya berbasis teks/tulisan tetapi juga suara, gambar (multimedia).

Tes objektif UN merupakan tes pilihan berganda dengan lima pilihan jawaban. Perangkat tes terbagi ke dalam tiga bentuk berdasarkan tingkat

kesukarannya, yaitu mudah, sedang, dan sukar. Tes diskor dengan cara memberikan skor satu pada setiap jawaban benar. Jumlah jawaban benar merupakan skor total tes bagi setiap peserta tes

3. Penyelenggaraan Tes

Penyelenggaraan tes melalui *paper and pencil test (P&P test)* melibatkan penggunaan lembaran kertas. Kelemahan *P&Ptest* adalah kerahasiaan tes sulit dijamin karena dapat saja dibaca oleh orang yang tidak berwenang atau bertanggung jawab (Bunderson, et al., 1989). Penggunaan kertas menjadi masalah tersendiri, misalnya dibutuhkan ruang penyimpanan data perangkat tes. Seiring dengan perkembangan teknologi, sejak tahun 1980-an, pengujian dengan menggunakan komputer mulai dilakukan mulai tes prestasi, tes penerimaan pegawai, tes kesehatan, sampai tes kejujuran. Pada awalnya, komputer hanya digunakan untuk mengotomatisasikan aktivitas pengukuran konvensional. Penggunaan komputer seperti ini disebut *Computerized Testing* atau *Computerized Based Testing (CBT)*. CBT merupakan generasi pertama penggunaan komputer untuk pengujian. Namun prinsip kerja CBT tidak lain hanya memindahkan paradigma *P&P test* ke dalam layar komputer.

Bunderson, et al. (1989:174) menyatakan kelebihan dari CBT, yaitu: meningkatkan standarisasi, meningkatkan keamanan tes, meningkatkan kemampuan tampilan tes, memperkecil kesalahan pengukuran, peniadaan lembaran kertas, serta mempercepat pemberian skor dan interpretasi.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu dengan menggunakan model *waterfall* (Pressman, 2011:28-29), meliputi (1) analisis kebutuhan sistem, (2) perancangan dan pengujian *feasibilitas* model dalam bentuk *prototyping*, (3) persiapan dan

pengembangan perangkat lunak untuk diimplementasikan, (4) pengujian perangkat lunak dalam skala terbatas, (5) revisi produk pertama, (6) pengujian dalam situasi yang sesungguhnya, verifikasi dan validasi produk (*alpha* dan *beta testing*), dan (7) perbaikan dan penyempurnaan produk akhir. Secara teknis pengembangan dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan : tahap pertama membangun bank soal, tahap kedua perancangan dan implementasi program CBT, dan tahap yang ketiga yaitu evaluasi produk CBT.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian dihasilkan 8 (delapan) paket soal pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X yang setara didasarkan pada materi kurikulum 2013. Jumlah paket soal terdiri dari 50 (lima puluh) butir soal. Setiap paket soal terdiri dari 50 (lima puluh) butir soal dengan rincian soal 30 (tiga puluh) soal berbasis teks, 10 (sepuluh) soal berbasis gambar, dan 10 (sepuluh) soal berbasis suara. Perbandingan jumlah soal berbasis multimedia tersebut mengacu pada persentase kegiatan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X yang mempunyai perbandingan antara kegiatan mendengarkan/menyimak dan membaca serta penguatan kaidah tata bahasa yaitu 10 : 30 : 6 (Maryanto, et al., 2014:188). Contoh-contoh tampilan yang ditayangkan pada monitor antara lain,



Gambar 1. Tampilan awal program CBT yang dikembangkan

Bacalah teks berikut ini dengan saksama!

Tiga negara, yaitu Amerika, Inggris, dan Indonesia berlomba-lomba menentukan siapa di antara mereka yang lebih dulu menggunakan teknologi canggih dengan menaruh kerdolan tanah negerinya masing-masing untuk melihat siapa yang terlewat di masa yang lalu. Disepakati penelitian dimulai dari Amerika, kemudian Inggris, dan terakhir Indonesia.

Di Amerika, setelah penggalian sudah mencapai 1.000 meter ditemukan kabel tembaga. Tim Amerika dengan bangganya menyimpulkan bahwa 1.500 tahun yang lalu telah dibongkar jalur telepon dengan memakai tembaga di Amerika.

Di Inggris, setelah penggalian sudah mencapai kedalaman 1.000 meter, tidak ditemukan kabel tembaga. Namun, setelah mencapai kedalaman 1.300 meter, ditemukan serpihan kaca. Tim Inggris tersebut dengan bangganya menyimpulkan bahwa 2.500 tahun yang lalu telah dibongkar jalur komunikasi dengan memakai serpih optik di Inggris.

Terakhir, di Indonesia, penggalian sudah mencapai kedalaman 500 meter dan 1000 meter sampai seterusnya tidak ditemukan apa-apa. Dengan sangat bangganya, maka tim Indonesia menyimpulkan bahwa 5.000 tahun yang lalu komunikasi di sini telah menggunakan wireless.

Berdasarkan anekdot di atas dibayangkakan kepada karakter orang yang ...

- A. sangat puas dan jujur
- B. merasa puas dengan pencapaiannya
- C. mudah teraguk-aguk
- D. tidak mau mengakui ketelaahan
- E. suka mengungkit masa lalu

JAWAB

Simaklah suara berikut ini dengan saksama!



Simpulan bagian penutup pidato tersebut adalah ...

- A. Pengalihan subsidi untuk hal yang lebih produktif.
- B. Subsidi yang sangat membebani APBN nasional.
- C. Masyarakat masih memerlukan subsidi banyak.
- D. Rakyat miskin masih banyak di Indonesia.
- E. Orang kaya tidak boleh diberikan subsidi.

JAWAB

Cermati tabel berikut ini dengan saksama!

Perkembangan Harga Epiji
Tahun 2010-2014

Tahun	Harga per kg (rata-rata)
2010	Rp 4.250,00
2011	Rp 4.250,00
2012	Rp 6.250,00
2013	Rp 7.250,00
2014	Rp 7.350,00

Pernyataan yang sesuai dengan tabel tersebut adalah ...

- A. Kenaikan harga tertinggi terjadi pada tahun 2011-2012.
- B. Kenaikan harga tertinggi terjadi pada tahun 2012-2013.
- C. Kenaikan harga tertinggi terjadi pada tahun 2013-2014.
- D. Setiap tahun harga epiji terus mengalami kenaikan.
- E. Kenaikan harga epiji tahun 2012-2013 sangat drastis.

JAWAB

Gambar 2. Contoh tampilan butir multimedia pada program CBT



LAPORAN HASIL JAWABAN
Computerised Based Testing

Nama siswa : ARUM TRI WAHYUNI

Nama kelas & no absen : X MULTIMEDIA 2 - 04

Asal sekolah : SMK N 1 BOYOLALI

Waktu mulai : 2016-03-10 13:02:38

Waktu berakhir : 0000-00-00 00:00:00

Nilai Huruf: 58

Nilai Angka: D+

Gambar 3. Tampilan skor nilai yang langsung keluar

Program CBT yang dibangun berbasis *web*, sehingga program dapat dijalankan melalui jaringan komputer secara *on line*. Dari hasil ujicoba program di beberapa sekolah, program CBT yang dirancang dapat berhasil dengan baik. Kendala kecil yang muncul biasanya dikarenakan tidak sempurnanya jaringan serta kondisi komputer di laboratorium komputer yang digunakan.

Butir-butir soal multimedia diambil dari permasalahan sehari-hari, disesuaikan dengan topik mata pelajaran kelas X yaitu teks anekdot, teks eksposisi, teks laporan hasil observasi, teks prosedur kompleks, dan teks negosiasi. Untuk butir soal berbasis gambar antara lain berupa, tabel, grafik, dan kliping koran. Untuk butir soal berbasis suara antara lain diambil dari UKBI, rekaman media massa, rekaman sendiri, serta dari internet.

Sebelum diujicoba ke siswa, paket-paket soal yang telah disusun telah diperiksa oleh 8 (delapan) guru-guru MGMP SMA dan SMK di Kabupaten Boyolali, serta telah divalidasi oleh 5 (lima) pakar, yang terdiri dari 2 (dua) pakar/guru besar) bahasa Indonesia serta pakar psikometri. Pakar bahasa Indonesia memvalidasi paket-paket soal dari sudut pandang kebahasaannya, sedangkan pakar psikometri memvalidasi paket-paket soal dari sudut pandang standar kontruksi pembuatan soal. Dari hasil validasi pakar, paket-paket soal berbasis multimedia ini menghasilkan nilai rata-rata untuk aspek kelayakan paket soal secara umum sebesar 4,45 (paket soal layak digunakan) dan kesesuaian butir soal sebesar 4,36 (butir soal relevan dari aspek materi, kontruksi, dan bahasa). Masukan-masukan konstruktif dari para guru dan pakar selanjutnya menjadi sumber perbaikan program CBT yang disusun.

Dari pandangan guru, saat ujicoba di sekolah, menghasilkan penilaian yang sangat positif. Guru berpandangan bahwa butir soal yang disajikan dengan bentuk

multimedia lebih dapat memperkaya kompetensi bahasa Indonesia terutama dari aspek menyimak dan membaca. Pemberian tes dalam bentuk butir soal multimedia dinilai dapat lebih memberikan peningkatan penilaian pada aspek keterampilan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan tes yang hanya berbasis teks yang lebih berfokus pada aspek pengetahuan siswa. Penulis bekerja sama dengan guru bidang studi bahasa Indonesia dengan cara hasil nilai siswa diberikan kepada guru sebagai bagian dari evaluasi siswa. Data yang dapat digali dari database program CBT dapat dikembangkan untuk banyak keperluan selain untuk perolehan skor nilai siswa. Dari hasil respon jawaban siswa tersebut dapat dikembangkan untuk evaluasi dan diagnostik perkembangan pengetahuan siswa.

Dari sudut pandang siswa, 90% siswa memilih model penilaian menggunakan CBT dibandingkan model kertas dan pensil. Mereka memilih CBT dengan alasan antara lain bahwa CBT lebih praktis dan lebih bersih dibandingkan dengan tes konvensional (*paper and pencil test*). Mereka sangat menyukai model soal yang lebih bervariasi dengan soal multimedia dan gambar yang berwarna. Mereka juga menyukai hasil yang langsung mereka dapatkan bila soal telah mereka kerjakan. Namun di antara siswa sebesar 10% lebih menyukai model tes *paper and pencil test* dikarenakan mereka belum terbiasa dengan CBT dan CBT membuat mata menjadi cepat lelah.

E. SIMPULAN

Pengembangan pelajaran bahasa Indonesia secara umum mengalami ketinggalan dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya. Walaupun kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia begitu utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, perkembangan pelajaran bahasa Indonesia dalam ranah pendidikan belum banyak tersentuh oleh kemajuan teknologi pembelajaran. Teknologi komputer memungkinkan melakukan

kombinasi multimedia berupa tulisan, gambar, dan suara pada proses penilaiannya. Program CBT berbasis multimedia yang dikembangkan diharapkan lebih menempatkan pelajaran bahasa Indonesia lebih relevan dengan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia. Bank soal yang berbasis multimedia tersebut menyesuaikan kompetensi bahasa Indonesia terutama dari aspek menyimak dan membaca. Pemberian tes dalam bentuk butir soal multimedia diharapkan dapat lebih memberikan peningkatan penilaian pada aspek keterampilan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah dibandingkan dengan tes yang hanya berbasis teks yang lebih berfokus pada aspek pengetahuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, et al. 1999. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga, Jakarta: Balai Pustaka
- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Bunderson, et al. 1989. The four generation of computerized educational measurement. Dalam R.L. Linn (Ed.), *Educational Measurement (3rded)*, pp. 367-407). New York : American Council on Education & Macmillan Publishing Company.
- Cheng, I., dan Bischof, W.F. Juli, 2007, Multimedia item type design for assessing human cognitive skills. *ICME Special Session*. Beijing. pp. 1830-1833. [Versi Elektronik]. Diambil pada tanggal 20 November 2011 dari <http://webdocs.cs.ualberta.ca/~lin/publication/icme07-Intelligence.pdf>
- Ismail. 2009. *Kreativitas guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada MIN Yogyakarta 1*. Laporan Tesis. Tidak dipublikasikan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

- Keraf, Gorys. 1991. *Tata bahasa Rujukan Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Maryanto, et al. 2014. *Bahasa Indonesia ekspresi diri dan akademik*. Edisirevisi . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munger, F. 2009. Student achievement on international assessments: Perspectives on Indonesian students' performance. *Makalah Seminar Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah Hasil Penelitian Puspendik*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Saukah, Ali. 2005. Pengembangan sistem penilaian di bidang bahasa. *Rekayasa sistem penilaian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan*, Yogyakarta : HEPI
- Swediati, Noni dan Utrodewo, F.N. 2009. Prestasi membaca peserta didik Indonesia dalam studi PIRLS 2006. *Makalah Seminar Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah Hasil Penelitian Puspendik*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Pressman, R.S., 2001, *Software Engineering, A Practitioner's Approach*. 5th ed. USA : Mc Graw Hill Book Inc.