

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi tempat dan Pelaksanaan Penelitian

Setelah pelaksanaan seminar desain penelitian yang dilaksanakan pada hari Senin, 23 April 2018. Selanjutnya peneliti berkonsultasi dan melakukan perbaikan pada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 dilanjutkan dengan validasi instrument penelitian yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian. Sebagai salah satu rekomendasi terlaksananya penelitian secara institusi, setelah selesai revisi desain, laporan seminar dan validasi instrumen, peneliti mengajukan permohonan izin penelitian pada IKIP-PGRI Pontianak untuk meminta izin melakukan penelitian di SMK Negeri 4 Pontianak.

Penelitian dilakukan pada tanggal 13-22 November 2018 di SMK Negeri 4 Pontianak setelah mendapatkan izin rekomendasi dari kepala UPT dinas pendidikan pontianak sesuai dengan nomor : 420/2070/DIKBUD-D Dengan melalui tahapan-tahapan tersebut maka pelaksanaan penelitian dapat berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan surat izin ini, kepala sekolah pada SMK Negeri 4 Pontianak memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk mengadakan penelitian disekolah yang dipimpinnya. Pada tanggal 13 November 2018 peneliti berkonsultasi dengan kepala sekolah dan guru yang sudah ditunjukan oleh kepala sekolah untuk menentukan jadwal penelitian dilaksanakan.

2. Deskripsi hasil penelitian

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah aplikasi evaluasi hasil belajar yang dikembangkan berbasis aplikasi web dengan bootstrap. Penggunaan media ini difokuskan pada kegiatan evaluasi

pembelajaran. Media ini dapat mempermudah proses kegiatan evaluasi yang pada akhirnya dapat memberikan hasil penilaian yang lebih baik dan akurat.

Aplikasi alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* ini dibuat guna membantu dalam kegiatan evaluasi. Aplikasi ini dapat digunakan secara universal untuk kegiatan evaluasi hasil belajar. Dengan kata lain, aplikasi ini tidak hanya dapat digunakan untuk kegiatan pada mata pelajaran tertentu saja. Namun, bisa digunakan dalam mata pelajaran yang berbeda.

Alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* ini dibuat untuk melakukan kegiatan evaluasi hasil belajar secara komputerisasi. Alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* ini sudah mendapatkan validasi ahli dari ahli media yaitu dosen yang berkompetensi dalam penilaian kelayakan media. Pada bab ini, akan diuraikan berapa pokok dari proses pengembangan alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* sampai dengan menguji kelayakannya. Secara lengkap akan diuraikan secara berikut :

a. Proses Perancangan Awal

Proses Perancangan Awal pengembangan alat evaluasi Pembelajaran Berbasis *Desktop* sebagai berikut :

1) Pengumpulan informasi

Tahap awal dalam pengembangan alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* ini dilakukan dengan pengkajian informasi yang ada di lapangan. Pengumpulan informasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang konsep pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang akan dibuat. Informasi yang didapat kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan terkait alat evaluasi Pembelajaran yang akan dikembangkan agar nantinya alat evaluasi Pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, didapatkan beberapa informasi bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran masih berjalan manual. Penggunaan soal-soal dalam LKS menjadi alat evaluasi juga masih sering ditemui dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal demikian disebabkan oleh terbatasnya waktu guru untuk melakukan

semuanya, mulai dari membuat soal, melakukan tes dan mengoreksi jawaban.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi, dihasilkan konsep alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Dari hasil konsep tersebut kemudian dibuat alat evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Setelah alat evaluasi dibuat kemudian divalidasi oleh ahli.

2) Analisis kebutuhan

Tahap analisis dalam pembuatan alat evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terkait masalah yang ada dilapangan. Analisis kebutuhan yang dibuat mengacu pada hasil observasi peneliti yang ada dilapangan. Hasil identifikasi pada tahap analisis kebutuhan antara lain :

- a) Alat evaluasi yang dikembangkan harus mempunyai tampilan yang sederhana supaya nanti guru dan siswa tidak kesulitan dalam menggunakannya.
- b) Alat evaluasi yang dikembangkan harus mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa.
- c) Alat evaluasi yang dikembangkan harus bisa memudahkan guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran serta koreksi jawaban.
- d) Alat evaluasi yang dikembangkan harus menyesuaikan perkembangan aplikasi lain yang ada disekolah secara umum.

3) Analisis Pengembangan

Pada analisis pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* ini dibagi menjadi dua tahap yaitu analisis spesifikasi dan analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah komputer atau *PC (Personal Computer)*, yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menjalankan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*. Sedangkan analisis kerja program meliputi program-program yang dibutuhkan dalam

pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*. Adapun hasil dari analisis spesifikasi teknis yaitu :

- a) Untuk mendapatkan tampilan lebih maksimal maka disarankan untuk menggunakan *Procecor* dengan kecepatan diatas 1 GHz baik *AMD* maupun *INTEL* serta *RAM* minimal 1 GB.
- b) Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah unit PC yang terdiri dari:
 - (1) Monitor minimal *SVGA* atau *LCD* untuk menampilkan program.
 - (2) *Keyboard*, *Mouse*, standar *Windows* yang digunakan untuk berinteraksi dengan program tersebut.

Sedangkan untuk hasil analisis kerja program adalah sebagai berikut :

- a) Sistem operasi yang menjalankan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* yang dikembangkan adalah *Windows*, dengan jenis *XP*, *Vista*, *7*, *8*, *8.1*, dan *10*. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan *Windows 7 Ultimate 32bit*.
- b) Program utama yang digunakan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* ini adalah :
 - (1) *Borland Delphi 7* untuk pembuatan aplikasi alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*.
 - (2) *Microsoft Office 2010 : Microsoft Access 2010*, sebagai aplikasi basis data dalam aplikasi alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*.
 - (3) Program pendukung dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* ini adalah *Edraw Max* versi 6.2, sebagai membuat desain *Flowchart*, *DFD*, *ERD*, dan lain sebagainya.

b. Proses Pengembangan Alat Evaluasi

1) Membuat Storyboard

Storyboard menggambarkan aplikasi alat evaluasi pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan bagi programmer untuk memudahkan

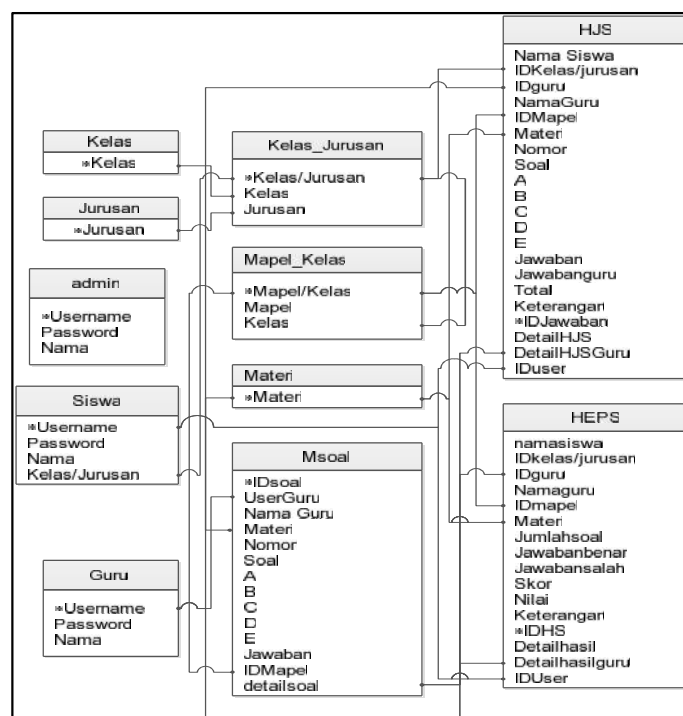
proses pembuatan media. *Storyboard* pada aplikasi ini ditampilkan dalam lampiran.

2) Desain aplikasi

Setelah semua analisis diatas, langkah selanjutnya adalah proses desain alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop. Desain alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop ini merupakan langkah awal dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop. Proses desain alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop dibagi menjadi :

a) ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Diagram Entitas Relasi merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. Diagram entitas relasi digunakan untuk pemodelan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relative kompleks. Berikut merupakan Diagram entitas relasi alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* pada gambar 4.1:

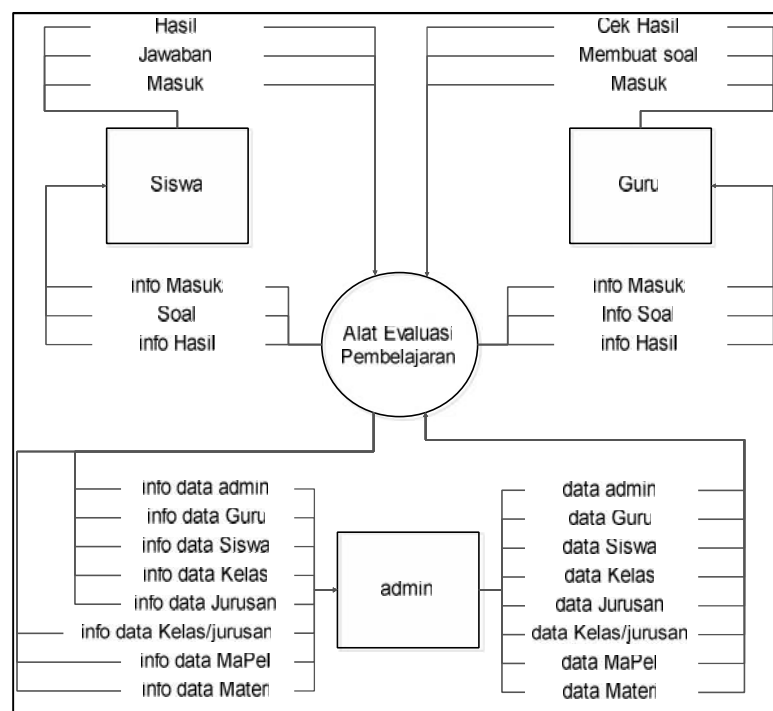


Gambar 4.1 ERD alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*

b) *DFD (Data Flow Diagram)*

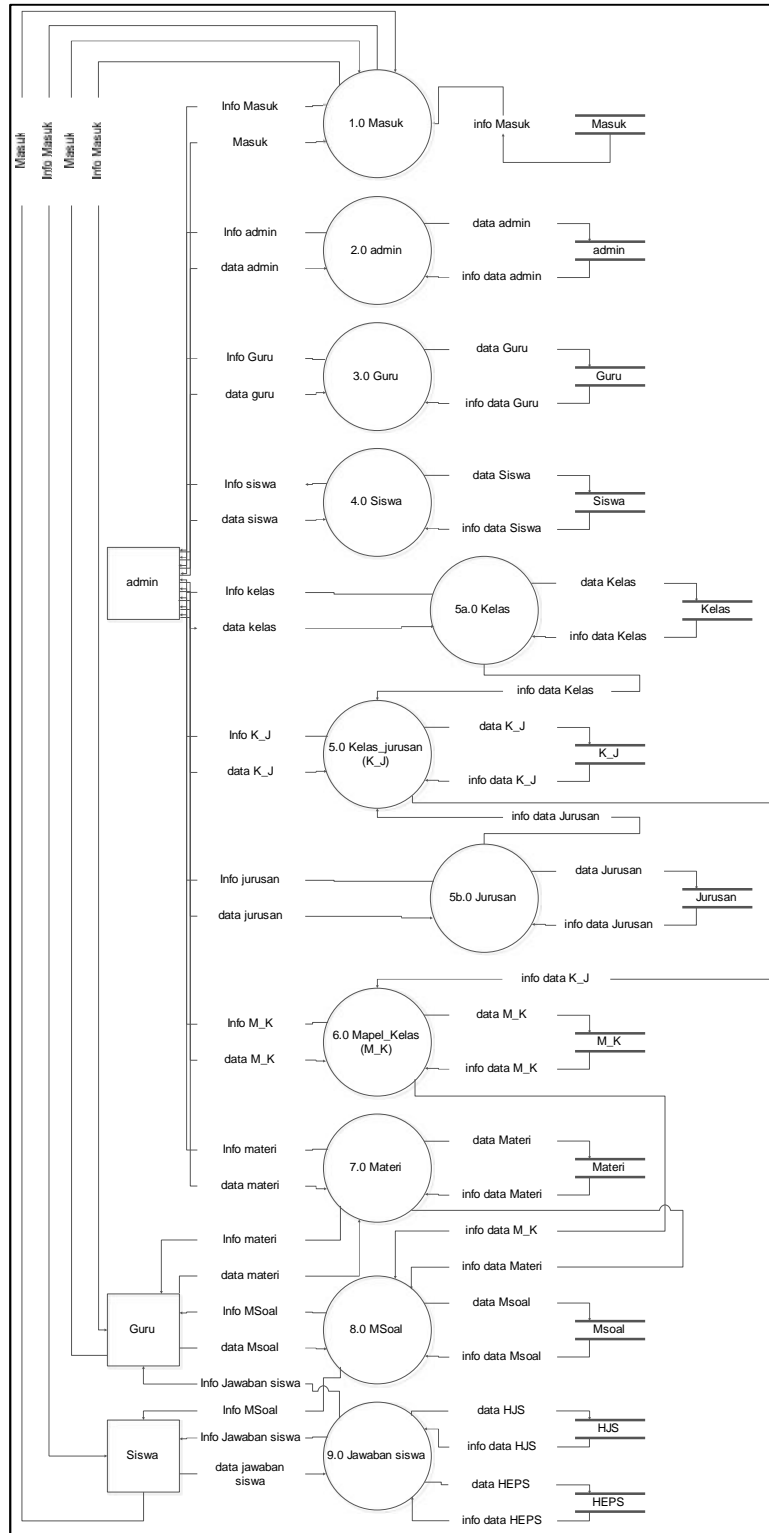
Diagram Aliran Data merupakan diagram untuk menggambarkan aliran data sistem, sumber dan tujuan data, proses yang mengelola data tersebut dan tempat penyimpanan datanya. Keuntungan dari Diagram Aliran Data adalah memungkinkan pengembangan sistem dari level yang paling tinggi dan memecah menjadi level yang lebih rendah pada bagian diagram aliran data terdapat level yang dimana dari level 0 sampai level 9. Dari level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan entitas sistem lain, pada level 1 menggambarkan atribut yang ada didalam sistem yang akan dikembangkan, kemudian pada level 2 dan seterusnya menggambarkan penjelasan secara detil yang dimana memasuki penjelasan memasuki basis data. Berikut Diagram Aliran Data alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* :

(1) Diagram Aliran Data level 0



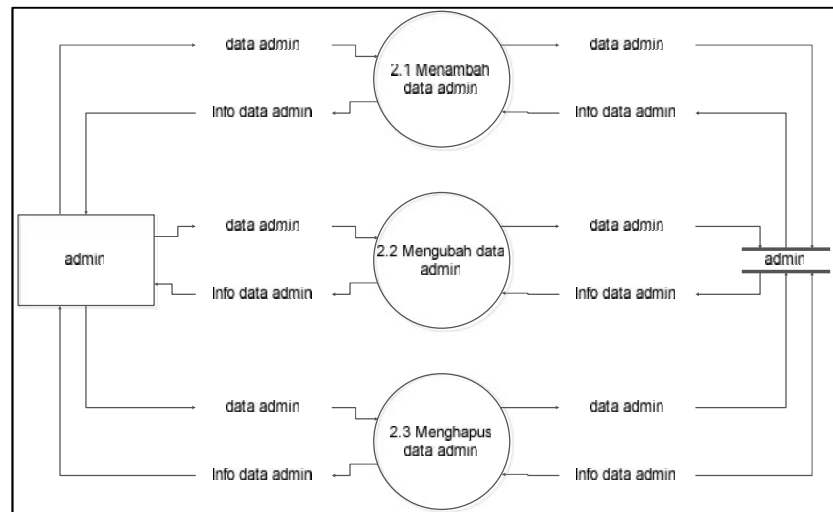
Gambar 4.2 DFD Level 0 alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop*

(2)Diagram Aliran Data level 1



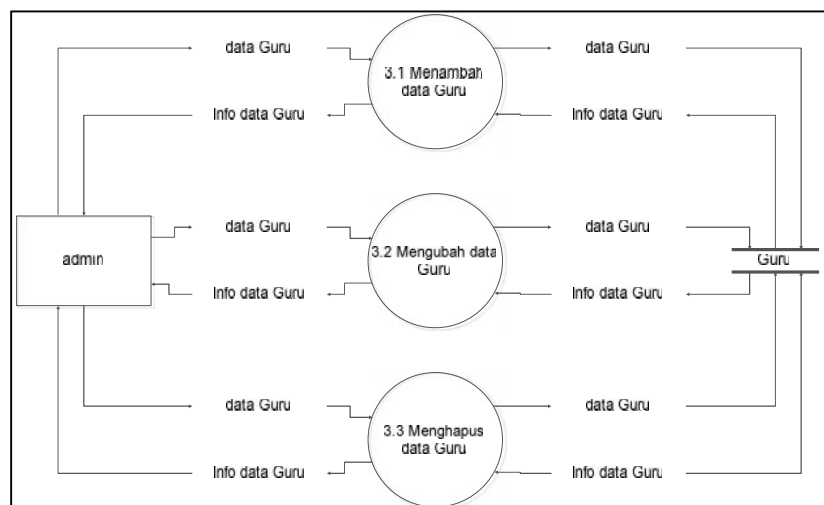
Gambar 4.3 DFD Level 1 alat evaluasi pembelajaran berbasis Desktop

(3) Diagram Aliran Data level 2



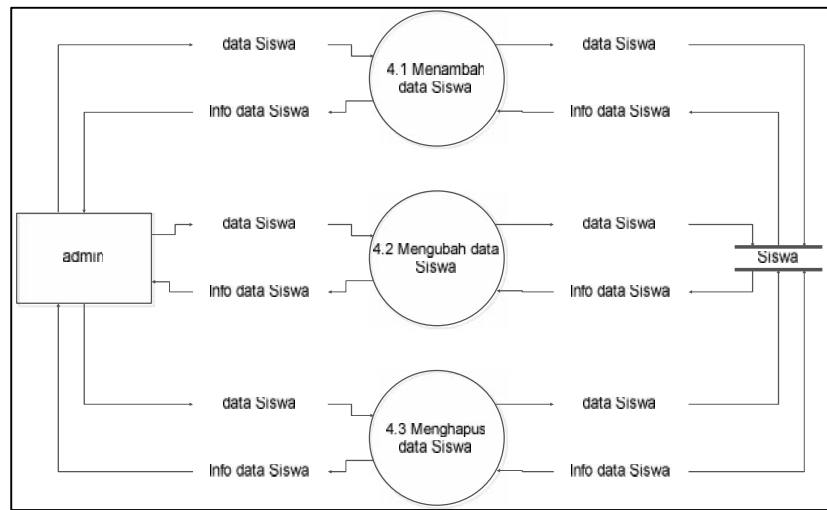
Gambar 4.4 DFD Level 2 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(4) Diagram Aliran Data level 3



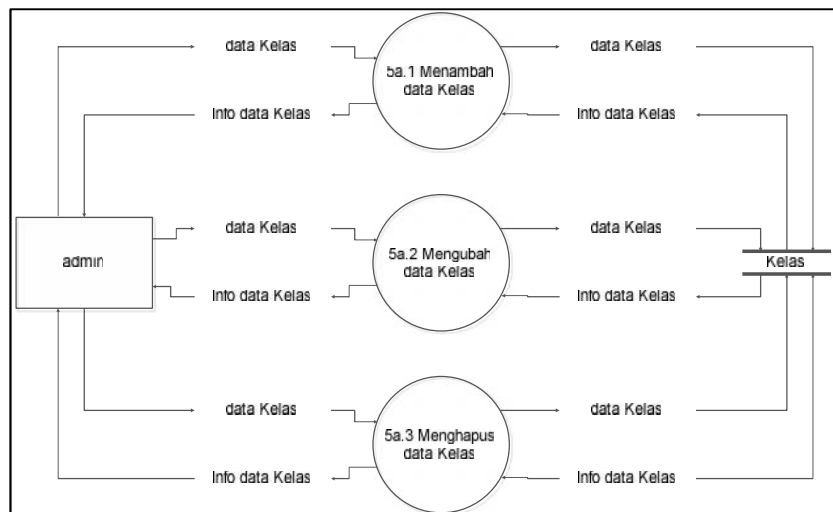
Gambar 4.5 DFD Level 3 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(5) Diagram Aliran Data level 4



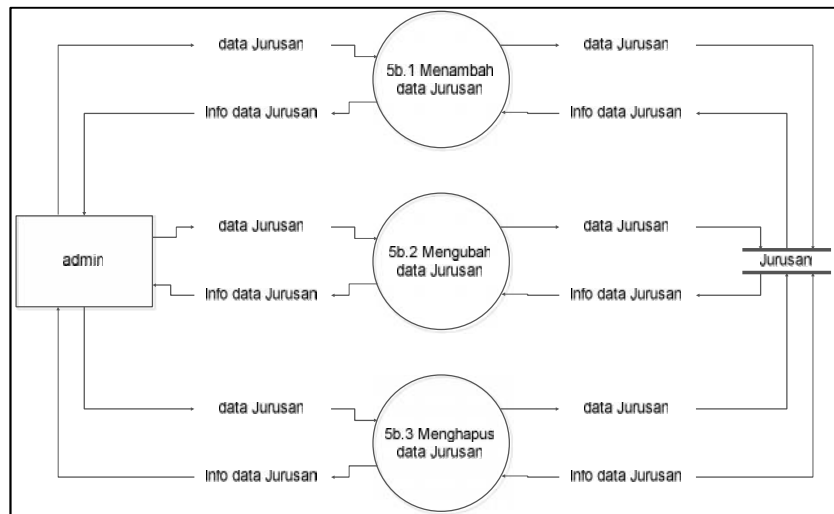
Gambar 4.6 DFD Level 4 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(6) Diagram Aliran Data level 5a



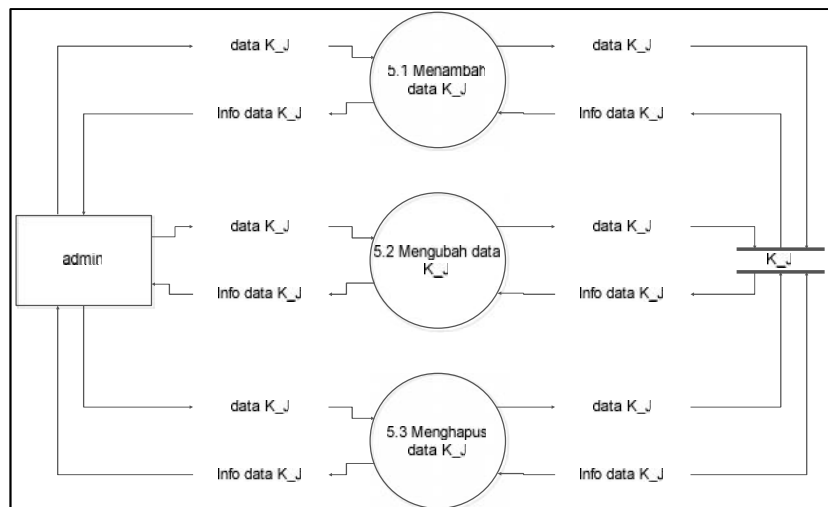
Gambar 4.7 DFD Level 5a alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(7) Diagram Aliran Data level 5b



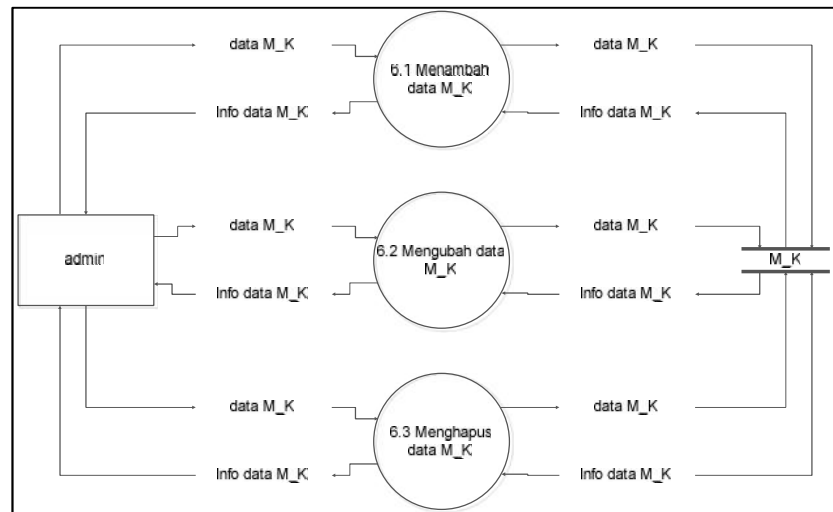
Gambar 4.8 DFD Level 5b alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(8) Diagram Aliran Data level 5



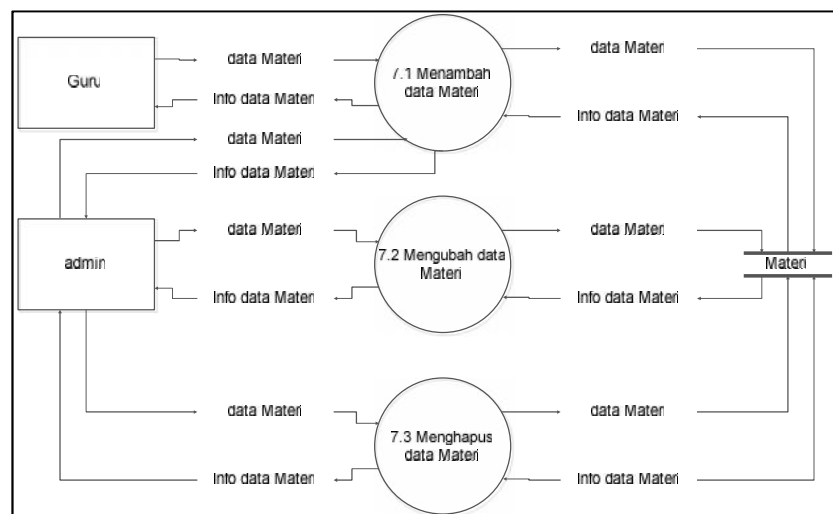
Gambar 4.9 DFD Level 5 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(9) Diagram Aliran Data level 6



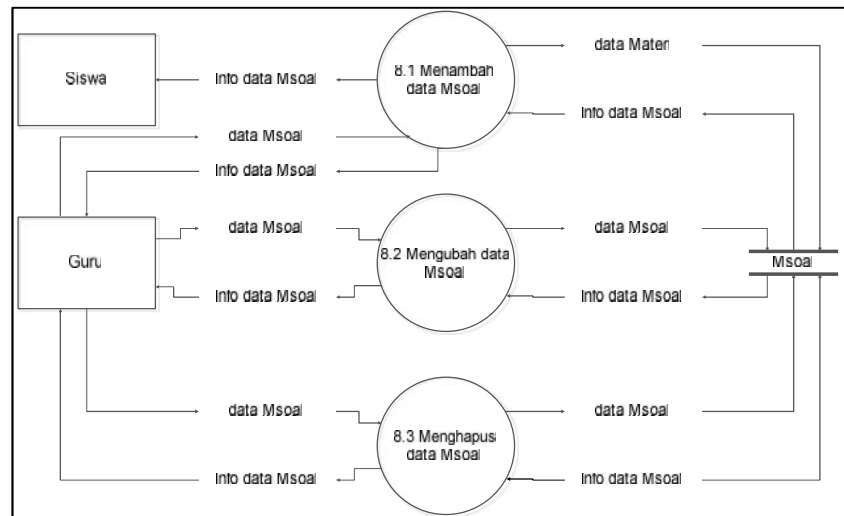
Gambar 4.10 DFD Level 6 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(10) Diagram Aliran Data level 7



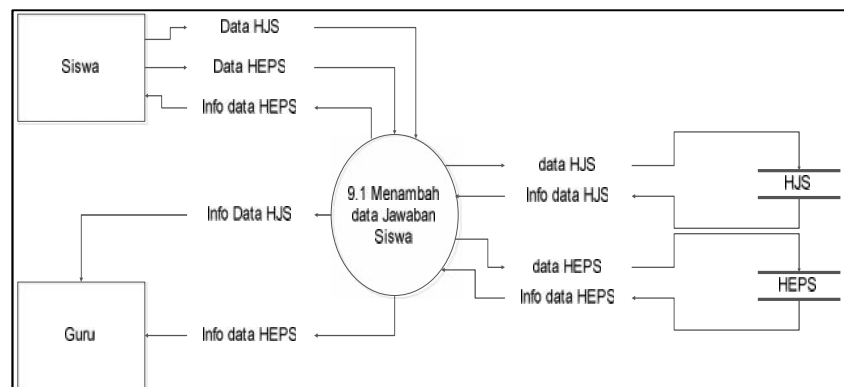
Gambar 4.11 DFD Level 7 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(11) Diagram Aliran Data level 8



Gambar 4.12 DFD Level 8 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

(12) Diagram Aliran Data level 9



Gambar 4.13 DFD Level 9 alat evaluasi pembelajaran berbasis
Desktop

c) *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram menggunakan simbol khusus yang sudah menjadi standar internasional yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah. *Flowchart* adalah planing yang dilakukan seseorang sebelum memulai membuat program. Berikut merupakan *Flowchart* alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* pada Gambar 4.14 :

c. Pengembangan aplikasi

Pengembangan aplikasi diartikan penggambaran struktur program, dengan pengembangan aplikasi atau tampilan dibuat untuk mempermudah tampilan desain tersebut kedalam bahasa pemrograman. Berikut adalah pengembangan aplikasi dalam alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop.

1) *Form* Utama

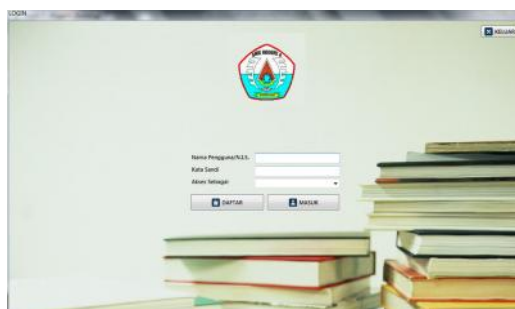
Pada *Form* Utama yang disajikan dalam alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop tersebut terdiri dari 1 *Form* yang dimana bisa memasuki bagian *Form* mulai, Masuk, dan Daftar. Pada *Form* utama paling pertama adalah size ukuran aplikasi yang dimana ukuran aplikasi alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop tersebut memiliki ukuran 1024x600. Setelah pengukuran aplikasi tersebut kemudian memilih *Background* yang sudah diatur dengan size yang disesuaikan pada Delphi, setelah gambar selanjutnya adalah pembuatan logo-logo yang disesuaikan ukurannya dengan tiga gambar logo, yakni logo IKIP-PGRI Pontianak, SMK Negeri 4 Pontianak dan logo Himpunan Teknologi. Dengan selesai pembuatan logo selanjutnya membuat komponen Edit, Label, dan button pada aplikasi tersebut. Pada *Form* mulai hanya tersedianya button mulai dan logo, ketika tombol mulai diklik maka akan muncul button, Edit, dan komponen lainnya dengan *Form* Masuk. Berikut merupakan *Form* beranda pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 *Form* beranda alat evaluasi pembelajaran

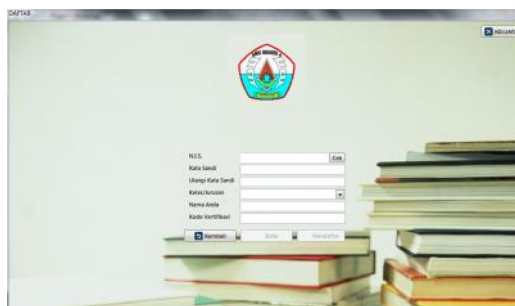
Dalam *Form* masuk terdapat bagian Nama pengguna kata sandi dan hak akses. Pada hak akses tersebut memiliki 3 bagian yaitu ADMIN,

GURU, dan SISWA. jika nama pengguna, password dan hak akses tidak ditemukan pada *Database* maka pengguna tidak bisa melanjutkan akses selanjutnya. Berikut pada *Form* masuk seperti gambar 4.16 :



Gambar 4.16 *Form* Masuk alat evaluasi pembelajaran

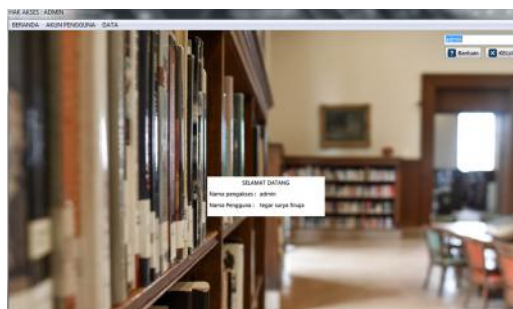
Pada button daftar atau *Form* pendaftaran berikut adalah *Form* pendaftaran bagian siswa setelah mengisi bagian N.I.S. lalu mengeceknya apabila tidak ada di basis data maka akan melanjutkan bagian lainnya. berikut gambaran *Form* daftar dari aplikasi alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop seperti gambar 4.17 :



Gambar 4.17 *Form* Daftar alat evaluasi pembelajaran

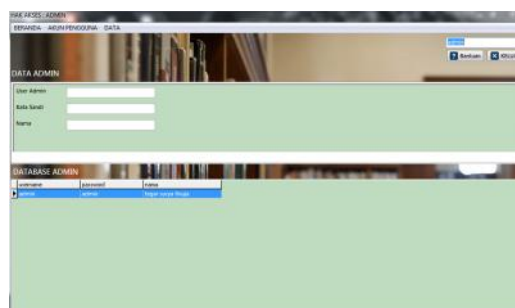
2) *Form* Admin

Setelah melakukan pada *Form* Masuk dan tersedia di *Database*, pengguna yang memasuki akses admin akan masuk dan mengelola bagian bagian inti ke *Database*. Pada ukuran yang digunakan *Form* admin ini sama ukurannya dengan *Form* Utama, pada *Background Form* admin berbeda pada tampilan tersebut. Seperti gambar 4.18 *Form* beranda admin seperti berikut :



Gambar 4.18 *Form* beranda admin alat evaluasi pembelajaran

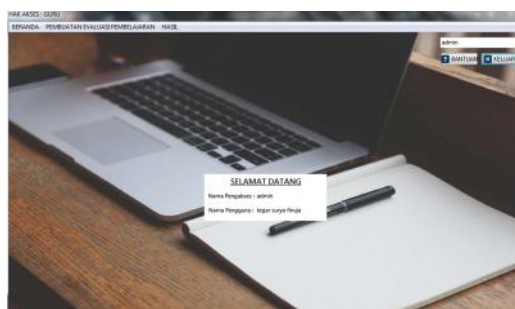
Di *Form* admin tersebut admin mengelola data bagian, akun admin, guru, dan siswa. untuk mengelola data admin mengelola kelas, jurusan, kelas_jurusan, Mapel_kelas, dan materi. Berikut gambaran pada *Form* admin pengelola pada gambar 4.19 :



Gambar 4.19 *Form* admin mengelola alat evaluasi pembelajaran

3) *Form* Guru

Setelah melakukan pada *Form* Masuk dan tersedia di *Database*, pengguna yang memasuki akses Guru akan masuk dan mengelola bagian pembuatan soal dan akses nilai pada siswa tersebut di *Database*. Pada ukuran yang digunakan *Form* guru sama ukurannya dengan *Form* Utama, pada *Background Form* Guru, berbeda pada tampilan tersebut. Pada tampilan beranda *Form* guru tidak terdapat sub menu seperti *Form* admin karena *Form* guru hanya menyediakan pembuatan evaluasi pembelajaran dan mengecek nilai siswa setelah selesai mengerjakan alat evaluasi pembelajaran tersebut. seperti gambar 4.20 *Form* beranda guru sebagai berikut:



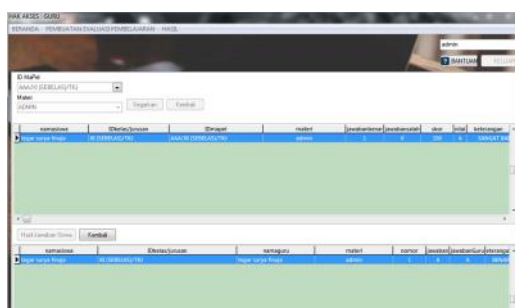
Gambar 4.20 *Form* beranda Guru alat evaluasi pembelajaran

Pada *Form* Guru, guru mengelola data bagian Pembuatan soal yang dimana guru bisa membuat soal, menghapus soal, dan mengubah soal tersebut sesuai yang dipilih pada kelas_jurusan dan materi yang dipilihnya. Berikut gambar 4.21 *Form* Guru mengelola evaluasi pembelajaran :



Gambar 4.21 *Form* guru pembuatan soal evaluasi pembelajaran

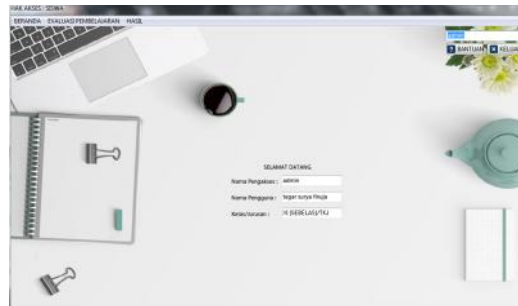
Apabila siswa sudah selesai mengerjakan evaluasi pembelajaran yang dibuat oleh guru tersebut, maka guru bisa melihat hasil alat evaluasi pembelajaran yang siswa kerjakan. Seperti gambar 4.22 *Form* guru dengan hasil jawaban siswa sebagai berikut:



Gambar 4.22 *Form* guru dengan hasil jawaban siswa

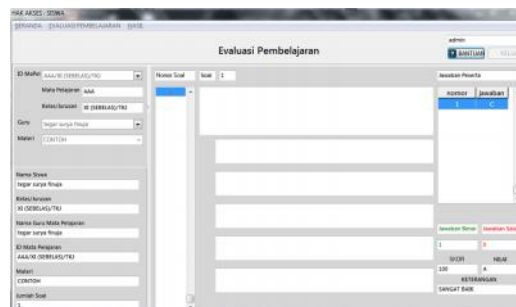
4) Form Siswa

Dalam *Form* siswa saat sudah melakukan pada *Form* Masuk dan tersedia di *Database* setelah didaftarnya, pengguna siswa yang memasuki akses siswa akan masuk pada tampilan *Form* siswa memiliki menu beranda, evaluasi pembelajaran, dan hasil. Ukuran yang digunakan *Form* siswa sama ukurannya dengan *Form* lainnya, pada *Background Form* siswa, berbeda pada tampilan tersebut. Berikut gambar 4.23 *Form* beranda siswa alat evaluasi pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 4.23 *Form* beranda siswa alat evaluasi pembelajaran

Pada *Form* siswa, siswa Mengisi soal dari guru yang sudah dibuat data pembuatan soal tersebut oleh guru tersebut pada gambar 4.24, dan siswa juga bisa melihat hasil nilai namun dengan data yang terbatas seperti gambar 4.25. Berikut gambar 4.24 dan 4.25 pada *Form* Siswa :



Gambar 4.24 *Form* siswa melakukan evaluasi pembelajaran



Gambar 4.25 *Form* siswa melihat hasil evaluasi pembelajaran

Setelah pada kegiatan pengembangan tersebut kemudian melihat kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* yang dimana menganalisis sub masalah yang pertama. Dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* adalah hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli media 1 yaitu bapak Chandra Lesmana S.Kom, M.Pd. dan validator ahli media 2 yaitu bapak Febrianto Sabirin S.Kom, M.Pd.

pada instrumen yang digunakan berupa anget tertutup positif yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual yang diadaptasikan oleh Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi. kemudian dijabarkan menjadi 43 butir pernyataan. Untuk tiap butir pernyataan memiliki beberapa skor yakni ; skor 4 (Sangat Sesuai), 3 (Sesuai), 2 (Tidak Sesuai), 1 (Sangat Tidak Sesuai). Berikut merupakan hasil validasi ahli media :

Tabel 4.1 skor persentase keseluruhan Ahli media

Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Skor Validator 1	Skor Validator 2
Rekayasa Perangkat Lunak	Efektifitas Dan Efisien	4	12	13
	Realibitas (Kehandalan)	6	19	20
	Kompabilitas (Dapat Diinstal Berbagai Hardware)	3	10	11
	Kelengkapan Dokumentasi	6	19	23
	Usabilitas (Penggunaan Mudah)	3	10	8
Komunikasi Visual	Komunikatif	5	16	16
	Kreatif	4	12	10

	Audio	3	10	8
	Visual	6	19	17
	<i>Layout Interactive</i>	3	11	11
	Total	43	138	137
	Skor Max		172	
	Persentase		80,23%	79,65%

Dari validator ahli media 1, diketahui bahwa total skor yaitu 138 dan mempunyai presentase kelayakan yaitu 80,23% jadi dapat disimpulkan bahwa hasil validator ahli media 1 termasuk dalam kategori “Baik Sekali“

Sedangkan hasil dari validator ahli media 2, diketahui bahwa total skor yaitu 137 dan mempunyai presentase kelayakan 79.65% Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil validator ahli media 2 termasuk dalam kategori “Baik”.

Dapat disimpulkan bahwa ahli media 1 memiliki aspek penilaian sebesar 80,23% dan ahli media 2 memiliki aspek penilaian sebesar 79,65%, maka rata-rata penilaian ahli media sebesar 79,98% termasuk dalam kategori “Baik”

Setelah dilakukan penilaian dan diberi masukan dan saran terhadap Alat Evaluasi pembelajaran oleh ahli media, kemudian dilakukan revisi sebelum melakukan uji coba. Berikut merupakan hasil penilaian oleh ahli media dalam pembuatan media pembelajaran.

1. Revisi Ahli Media 1

Terdapat saran dan masukan yang didapat dari ahli media 1 bapak Chandra Lesmana S.Kom, M.Pd. diantaranya sebagai berikut:

- a) Merevisi tabel kisi-kisi angket ahli media dengan menambahkan jumlah butir soal, dan total keseluruhan butir soal.
- b) Merevisi Nama, Jabatan, Nama Instansi, Petunjuk Pengisian, dan Keterangan dikosongkan, agar di instrumen tersebut langsung menilai sebuah angket tersebut.

- c) Keterangan pada angket diubah menjadi “Sangat Sesuai, Sesuai, Cukup Sesuai, Dan Sangat Tidak Sesuai”.
- d) Melengkapi aplikasi dengan tombol “Bantuan”.
- e) Melengkapi “komentar secara umum” pada bagian penilaian media tersebut.

2. Revisi Ahli Media 2

Terdapat saran dan masukan yang didapat dari ahli media 1 bapak Febrianto Sabirin S.Kom, M.Pd. diantaranya sebagai berikut:

- a) Pada pendaftaran menggunakan NIS, atau NIP.
- b) Menggunakan Konfirmasi kata sandi
- c) Kata sandi diganti menjadi “***” atau “●●●”.
- d) Pendaftaran admin tidak dibolehkan.
- e) Tombol batal digantikan tombol kembali.
- f) Warna teks selamat datang diganti menjadi *Highligh Color* atau memberikan latar belakang di teks tersebut.

d. Implementasi

Tahap implementasi pada produk ini diuji cobakan di dalam 1 kelas yang berisi 36 siswa dari SMK Negeri 4 Pontianak. Uji coba produk berbasis Desktop akan menggunakan komputer atau laptop (*PC*) di Lab Komputer yang dimiliki SMK Negeri 4 Pontianak. Sebelum media digunakan, Penyebaran aplikasi di komputer maupun laptop dilakukan dengan mengirim data dengan *Share File Software* pada *PC server* yang secara otomatis akan di *PC client*. Peneliti menyediakan *Wifi* untuk memasuki file aplikasi tersebut dengan *Network* dengan demikian ada hambatan dengan pengiriman file tersebut. Setelah produk diuji cobakan, dibagikan angket untuk siswa untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai alat evaluasi pembelajaran berbasis Desktop.

Respon siswa terhadap produk Alat evaluasi pembelajaran berbasis desktop yang dikembangkan diketahui berdasarkan hasil angket yang diberikan dan diisi oleh siswa pada saat ujicoba. Respon siswa pada ujicoba produk dilakukan di kelas XI TKJ-1 dengan sebanyak 36 orang

siswa. Kriteria respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 dengan skor masing-masing aspek dan butir penilaian yaitu: Motivasi, Kemenarikan, Kemudahan, Kemanfaatan. Berikut tabel 4.2 hasil persentase ujicoba lapangan respon siswa kelas XI TKJ-1 :

Tabel 4.2 Ujicoba Lapangan Kelas XI TKJ-1

ASPEK	PERSENTASE
Motivasi	88.89%
Kemenarikan	87.79%
Kemudahan	88,19%
Kemanfaatan	87,85%
Rata-rata persentase	88,18 %

Berdasarkan dari tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa respon keseluruhan siswa terhadap produk pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Desktop* ditunjukkan dengan Motivasi sebesar 88,89%, Kemenarikan sebesar 87,79%, Kemudahan 88,19%, dan Kemanfaatan 87,85%. Jadi keseluruhan persentase tersebut adalah 88,18% dengan kriteria “Sangat Baik”.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media menyatakan bahwa aplikasi alat evaluasi pembelajaran “Baik” digunakan dengan catatan perbaikan atau revisi. Untuk proses uji coba produk terlebih dahulu direvisi sesuai saran yang diberikan agar aplikasi yang dikembangkan mempunyai nilai “Baik” untuk digunakan. Kemudian Pelaksanaan ujicoba produk yang telah dilakukan kepada siswa kelas XI TKJ-1 sebanyak 36 siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan aplikasi alat evaluasi pembelajaran baik itu respon siswa positif maupun respon siswa negative. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa dari seluruh aspek angket kepada siswa rata-rata presentase terbesar yaitu 88,33% dengan kriteria “Baik Sekali”.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis *Desktop* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berlaku pada subjek uji coba lapangan, yakni pada siswa kelas XI TKJ-1
2. Pada penelitian ini adanya hambatan saat penyebaran aplikasi yang disebabkan memakai *ad-hoc*.