

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ujian Nasional (UN) diselenggarakan untuk mengukur pencapaian kompetensi lulusan peserta didik pada jenjang satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah sebagai hasil dari proses pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Selain itu, salah satu kegunaan hasil UN adalah untuk melakukan pemetaan tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada satuan pendidikan. Salah satu upaya untuk mewujudkan pendidikan berkualitas diperlukan adanya sistem penilaian yang dapat dipercaya (*credible*), dapat diterima (*acceptable*), dan dapat dipertanggung jawabkan (*accountable*). *Try-out (TO)* adalah proses uji-coba terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi pada mata pelajaran tertentu. Jika dilaksanakan dalam rangka UN maka *TO* akan menjadi ajang untuk menjajaki sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang di-UN-kan.

Saat ini penerapan metode *try out* sedang menjadi pilihan utama pada setiap instansi pendidikan di Indonesia, baik ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, bahkan sampai sekolah menengah atas untuk mempersiapkan siswa sebagai peserta didik dalam menghadapi ujian nasional (UN) dengan standar kelulusan yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Memperhatikan standar kelulusan yang telah ditentukan Kemendikbud pada UN setiap tahunnya terus meningkat,

maka pelaksanaan *try out* dinilai perlu karena dalam *try out* akan disajikan soal-soal yang telah diprediksi akan disajikan pula dalam ujian sesungguhnya (UN) sehingga mampu mendukung dan menunjang persiapan peserta didik dalam menghadapi UN, maka metode seperti inilah yang sering digunakan instansi pendidikan dalam mengukur sejauh mana persiapan peserta didik dalam menghadapi UN. Teknologi komunikasi dan elektronik sudah berkembang pesat, sehingga menyebabkan bidang pendidikan juga turut mengalami peningkatan dalam hal kualitas, kecepatan, kepraktisan, dan juga kemudahan. Terkait dengan masalah *try out* serta seiring perkembangan teknologi tersebut, penulis mencoba memadukan antara *try out* dengan perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi internet, dimana nantinya metode *try out* konvensional akan bergeser ke arah komputerisasi, salah satunya dengan adanya aplikasi *try out* online.

SMK negeri 1 Karawang, yang berakreditasi A melaksanakan *TO online* dengan menggunakan *Aplikasion line* yaitu Kejar.id.

Kejar.id merupakan aplikasi belajar online untuk para pelajar diseluruh Indonesia yang berbasis *website*. Maka para pelajar di Indonesia diharapkan dapat belajar online untuk mempersiapkan diri terhadap UN (Ujian Nasional), Website ini juga sebagai simulasi UN berbasis *CBT (Computer Based Text)*.

Berdasarkan penjabaran tersebut maka penulis membuat Best Practice ini adalah ini dengan judul " *Peningkatan Nilai Ujian Nasional dengan Aplikasi kejar .id*" .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Kenapa *TO* sangat penting bagi siswa, guru atau sekolah ?
2. Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas *try out* kelas XII pada *kejar.id*?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan *Best Practice* ini adalah :

1. Memenuhi tugas pada *on the job* 1 untuk calon pengawas.
2. Memaparkan mengenai profil unggulan di SMK Negeri 1 Karawang mengenai aplikasi *kejar.id*.

Adapun manfaat dari penulisan *Best Practice* ini adalah :

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar untuk siswa dengan belajar *kejar.id*.
2. Guru lebih mempunyai wawasan dengan aplikasi *kejar.id*, sehingga dapat meningkatkan kinerja.
3. Bagi sekolah atau lembaga dapat meningkatkan kepercayaan publik dengan adanya kenaikan nilai UN.