

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup atau cakap dalam melaksanakan tugas hidup sendiri. Pendidikan juga mempunyai dua bagian yang mendasar yakni aspek kognitif (berfikir), serta aspek afektif (merasa). Dua bagian ini saling berkaitan satu sama lain dalam pendidikan. Undang-undang Republik Indonesia No 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1, pasal 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pembelajaran dapat diharapkan dengan terciptanya perasaan senang dalam menginspirasi individu dan individu lainnya. Salah satu caranya dengan menggunakan bahan ajar dan media ajar yang unik dan tidak membosankan. Banyak bahan ajar yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik, seperti penggunaan bahan ajar berbasis Aplikasi Blooket. Bahan ajar berbasis Aplikasi *Blooket* selalu mengikuti dalam perkembangan zaman saat ini.

Aplikasi *Blooket* adalah *platform* berbasis game yang memungkinkan parasiswa belajar melalui kuis interaktif dengan pendekatan yang menyenangkan. *Blooket* Di sisi lain, model pengembangan sisematis. memberikan kerangka kerja untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang efektif. Aplikasi ini dipilih untuk mmebantu pendidik melakukan evaluasi pembelajaran pada teks hikayat. Aplikasi *Blooket* ini digunakan untuk membuat kuis pada materi teks hikayat di kelas X SMA Negeri 13 Medan. Seperti yang diketahui bahwa disekolah tersebut masih kurangnya penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran.

Adapun kelebihan dari penerapan permainan *Blooket* adalah tersedianya berbagai macam fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu baik

peserta didik maupun pendidik. Bahan ajar ini memudahkan pendidik maupun peserta didik mengikuti era perkembangan zaman yang *Modern*. Oleh sebab itu, penggunaan pembelajaran yang canggih dapat digunakan pada mata pelajaran teks hikayat. Berdasarkan data observasi dan wawancara dari pendidik dan peserta didik bahwa di sekolah SMA Negeri 13 Medan masih sedikit pendidik yang memakai media pembelajaran dalam mengerjakan soal-soal latihan atau pun soal ulangan harian. Dalam hal ini, para pendidik menjadikan evaluasi pembelajaran pada teks hikayat menjadi semenarik mungkin dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Darmadi (2017) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan guru yang menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.” Alat evaluasi adalah sebuah proses untuk menemukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan. Tujuan dari penggunaan alat evaluasi adalah untuk mengetahui suatu proses atau kegiatan yang digunakan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan, proses pembelajaran, dan hasil belajar dari peserta didik. Dari tujuan tersebut kita dapat mengetahui efektivitas proses pembelajaran, penguasaan materi oleh peserta didik, serta membantu menempatkan peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka.

Fungsi alat evaluasi untuk mengungkapkan sebuah kelemahan dalam proses belajar mengajar serta untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar. Pemanfaatan alat evaluasi berbasis teknologi ini dipandang mampu memberikan variasi alat evaluasi dan mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional. Alat evaluasi berbasis teknologi ini memiliki kelebihan berupa fitur pengkoreksian otomatis, pengaturan lama waktu pengerjaan soal dan pengacakan soal, serta tidak perlu menggunakan kertas untuk mencegah tindak kecurangan. Pada kegiatan ini penggunaan media dalam melakukan alat evaluasi pembelajaran sangat diperlukan, di karenakan dapat membantu memudahkan pendidik untuk lebih bisa mengetahui seberapa jauh pengetahuan pada materi teks hikayat yang telah dipelajari pada sebelumnya

Cahya Kurnia Dewi pada tahun (2018) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Menyatakan bahwa Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik

pengumpulan data berupa tes, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Perbedaan Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, kuisisioner dan dokumentasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar Sejarah peserta didik dan media yang digunakan juga berbeda yaitu Cahaya menggunakan media *Kahoot* sedangkan peneliti menggunakan *Quizizz*. sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi.

Berdasarkan hasil telaah penelitian terdahulu, dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran terdapat model pengembangan. Model pengembangan berisi tahapan-tahapan yang dilalui dalam pembuatan alat evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang dikembangkan, tahapan mencakup analisis butir soal disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, penginputan soal dalam alat evaluasi internet, hingga uji coba modul kepada peserta didik.

Agus Susilo (2023) menyatakan bahwa “Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assesment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran.”

Sudijono (2010) menyatakan bahwa “Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa, menganalisis data tersebut, dan membuat penilaian tentang tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk memberikan informasi yang objektif, akurat, dan terpercaya mengenai kemajuan belajar siswa serta efektivitas proses pembelajaran. Pengertian ini menekankan pada aspek sistematis dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Ningtyas (2017) menyatakan bahwa “Evaluasi pembelajaran adalah evaluasi lebih luas, mencakup proses analisis mendalam terhadap data pengukuran dan penilaian untuk membuat keputusan informasi atau mengevaluasi efektivitas program atau strategi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu

peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Keberhasilan pendidikan salah satunya dapat diukur dengan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan materi yang telah ditentukan.

Berdasarkan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah bahwa evaluasi berperan penting dalam menilai efektivitas proses belajar-mengajar, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam metode pengajaran, serta memberikan umpan balik untuk perbaikan. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti tes, observasi, dan refleksi, guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hasil evaluasi digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyesuaikan strategi pengajaran, dan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 “Penilaian hasil belajar evaluasi adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Penelitian ini memilih sekolah SMA Negeri 13 Medan sebagai objek penelitian sebab di sekolah ini masih sedikit guru yang memakai media pembelajaran dalam mengerjakan soal-soal latihan atau pun soal ulangan harian khususnya media *Blooket*. Berbantuan Aplikasi *Blooket* agar lebih memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran jarak jauh atau daring dengan menggunakan Aplikasi *Blooket* yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan alat evaluasi berbantuan Aplikasi *Blooket* sangat menarik, unik, tidak membosankan dan menyenangkan bagi peserta didik dan memudahkan guru dan juga salah satu alternatif yang baik untuk SMA Negeri 13 Medan.

Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia merupakan salah satu ilmu dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki karakteristik tertentu seperti wawasan pengetahuan yang luas, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang di hadapinya, sikap dan perilaku positif terhadap

lingkungan sosial sekitarnya.

Guru sebagai tenaga pendidik berusaha mengkomunikasikan segala sesuatu yang berkenaan dengan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi antar siswa dan guru, dimana guru memberikan stimulus berupa pengetahuan dan pengalaman kepada siswa agar pengetahuan tersebut dimiliki siswa. Guru tidak cukup hanya memberikan pengetahuan saja kepada siswa, akan tetapi perlu memperhatikan kesesuaian cara penyampaian dan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut dengan lingkungannya, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pola pikir yang menyeluruh dan berkesinambungan. Pembelajaran berbasis teknologi ini juga termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran. Sebagai mana telah banyak pelaksanaan ujian secara online, seperti halnya Ujian Nasional saat ini. Pertimbangan lain yang berpengaruh dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi disebabkan kurang efektifnya alat evaluasi konvensional melalui kertas. Beberapa kelemahan tersebut diantaranya membutuhkan biaya yang cukup banyak, molornya waktu pengerjaan dari waktu yang telah ditentukan, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan dalam pengkoreksikan karena dilakukan secara manual, dan masih terdapat kesempatan terjadi tindak kecurangan.

Materi pelajaran yang diajarkan juga sangat berpengaruh dalam pencapaian kualitas pendidikan yang maksimal. Dalam hal ini, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdaftar dalam mata pelajaran wajib UNBK. Hal ini mengakibatkan seluruh pihak yang terkait untuk mengupayakan proses pembelajaran yang efisien pada peserta didik. Selain itu, guru juga di hadapkan pada persoalan dimana minat dan pola fikir peserta didik yang menganggap Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang tidak terlalu penting. Oleh sebab itu, guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk menciptakan pola pengajaran yang menarik dan eduktif adalah dengan menggunakan inovasi-inovasi media pembelajaran yang menekankan pada pengaplikasian model-model pembelajaran.

Mulyasa (2009:6) menyatakan bahwa “upaya peningkatan kompetensi dan

kinerja guru juga tidak dapat dilepas dari amanat desentralisasi dan otonomi dalam pendidikan. Sekolah telah diberikan otonomi yang luas dan diharapkan mampu melihat dan mengembangkan potensinya masing-masing.”

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti dengan judul Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan sangat penting dilakukan oleh peneliti sebagai solusi permasalahan dari permasalahan guru dan siswa terhadap alat evaluasi memahami teks hikayat. Selain itu penelitian ini dapat menjadi keterbantuan alat evaluasi berbantuan aplikasi sebagai fasilitas siswa dalam belajar memahami teks hikayat.

Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia merupakan salah satu ilmu dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki karakteristik tertentu seperti wawasan pengetahuan yang luas, kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang di hadapinya, sikap dan perilaku positif terhadap lingkungan sosial sekitarnya.

Guru sebagai tenaga pendidik berusaha mengkomunikasikan segala sesuatu yang berkenan dengan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi antar siswa dan guru, dimana guru memberikan stimulus berupa pengetahuan dan pengalaman kepada siswa agar pengetahuan tersebut dimiliki siswa. Guru tidak cukup hanya memberikan pengetahuan saja kepada siswa, akan tetapi perlu memperhatikan kesesuaian cara penyampaian dan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut dengan lingkungannya, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pola pikir yang menyeluruh dan berkesinambungan. Pembelajaran berbasis teknologi ini juga termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran. Sebagai mana telah banyak pelaksanaan ujian secara online, seperti halnya Ujian Nasional saat ini. Pertimbangan lain yang berpengaruh dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi disebabkan kurang efektifnya alat evaluasi konvensional melalui kertas. Beberapa kelemahan tersebut diantaranya membutuhkan biaya yang cukup banyak, molornya waktu

pengerjaan dari waktu yang telah ditentukan, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan dalam pengkoreksian karena dilakukan secara manual, dan masih terdapat kesempatan terjadi tindak kecurangan.

Materi pelajaran yang diajarkan juga sangat berpengaruh dalam pencapaian kualitas pendidikan yang maksimal. Dalam hal ini, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdaftar dalam mata pelajaran wajib UNBK. Hal ini mengakibatkan seluruh pihak yang terkait untuk mengupayakan proses pembelajaran yang efisien pada peserta didik. Selain itu, guru juga di hadapkan pada persoalan dimana minat dan pola pikir peserta didik yang menganggap Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang tidak terlalu penting. Oleh sebab itu, guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk menciptakan pola pengajaran yang menarik dan edukatif adalah dengan menggunakan inovasi-inovasi media pembelajaran yang menekankan pada pengaplikasian model-model pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti dengan judul Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan sangat penting dilakukan oleh peneliti sebagai solusi permasalahan dari permasalahan guru dan siswa terhadap alat evaluasi memahami teks hikayat. Selain itu penelitian ini dapat menjadi keterbantuan alat evaluasi berbantuan aplikasi sebagai fasilitas siswa dalam belajar memahami teks hikayat.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi suatu masalah merupakan proses merumuskan permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang akan dilakukan menjadi terarah dan cakupan yang atas menjadi tidak luas, serta untuk memudahkan dalam proses selanjutnya dan memudahkan penulis dalam proses penelitian.

Sugiono (2017:32) menyatakan bahwa “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian.”

Berdasarkan latar belakang diungkapkan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih minimnya minat belajar siswa dalam pelajaran teks hikayat.
2. Media yang digunakan guru masih belum bervariasi.
3. Masih minimnya kemampuan siswa memahami materi teks hikayat pada pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Hasil belajar siswa tergolong masih di bawah KKM dalam memahami teks hikayat.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk memuaskan penelitian dan membatasi pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Sugiyono (2018:290) menyatakan bahwa “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membuat batasan masalah berupa:

1. Produk yang dikembangkan berbentuk kuis interaktif menggunakan Aplikasi *Blooket*.
2. Materi pelajaran yang akan dikembangkan yaitu materi Teks Hikayat kelas X.
3. Objek yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 13 Medan.
4. Pada penelitian ini diambil di kelas X yaitu pada fase E. Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja, peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam.

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang sebelumnya telah dipaparkan masalah yang akan diteliti dan masalah apa yang akan diselesaikan. Sugiono (2017:290) menyatakan bahwa “Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikkan melalui penelitian. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan

rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.”

1. Bagaimana Proses Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Kelas X SMA Negeri 13 Medan?
2. Bagaimana Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Desain Pengembangan Alat Evaluasi memahami Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi *Blooket* meningkatkan pembelajaran kelas X SMA Negeri 13 Medan?
3. Bagaimana Validasi Butir Soal dan Keefektifan Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah ungkapan “Mengapa” penelitian itu dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi suatu situasi atau solusi untuk suatu situasi yang mengidentifikasi jenis studi yang akan dilakukan.

Sugiono (2020:296) menyatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.” Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Proses Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan.
2. Mendeskripsikan Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Desain Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan.
3. Mendeskripsikan Kelayakan dan Keefektifan Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA Negeri 13 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Sugiono (2018:291) menyatakan bahwa “Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah. Bila peneliti kualitatif dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksikan, dan mengendalikan suatu gejala.”

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis yaitu sebagai berikut:

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai program baru dan memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, dalam mengembangkan alat evaluasi berbasis teknologi, khususnya Aplikasi *Blooket*, dalam pembelajaran Teks Hikayat.

2. Manfaat Praktis yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Peserta Didik dapat cepat memahami materi menggunakan alat evaluasi berbantuan aplikasi yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi memahami Teks Hikayat Kelas X.

b. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui alat evaluasi berbantuan Aplikasi *Blooket* karena memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan, sehingga peserta didik lebih antusias untuk belajar. Serta dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan alat evaluasi berbantuan Aplikasi *Blooket* meningkatkan pembelajaran di sekolah. Serta menambah cakrawala berpikir dalam rangka mengembangkan alat evaluasi berupa materi Teks Hikayat dan ilmu pengetahuan yang di dapat dari masa perkuliahan, untuk selanjutnya dijadikan pegangan dalam meneliti ke masa depan.

memecahkan masalah. Bila peneliti kualitatif dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksikan, dan mengendalikan suatu gejala.”

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3. Manfaat Teoretis yaitu sebagai berikut:

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai program baru dan memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, dalam mengembangkan alat evaluasi berbasis teknologi, khususnya Aplikasi *Blooket*, dalam pembelajaran Teks Hikayat.

4. Manfaat Praktis yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Peserta Didik dapat cepat memahami materi menggunakan alat evaluasi berbantuan aplikasi yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka dan juga meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi memahami Teks Hikayat Kelas X.

b. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui alat evaluasi berbantuan Aplikasi *Blooket* karena memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan, sehingga peserta didik lebih antusias untuk belajar. Serta dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperkaya pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan alat evaluasi berbantuan Aplikasi *Blooket* meningkatkan pembelajaran di sekolah. Serta menambah cakrawala berpikir dalam rangka mengembangkan alat evaluasi berupa materi Teks Hikayat dan ilmu pengetahuan yang di dapat dari masa perkuliahan, untuk selanjutnya di jadikan pegangan dalam meneliti karir ke masa depan.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

1. Konsep Pengembangan

Seels dan Richey dalam Sutarti & Irawan, (2017:6) penelitian pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu kajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria validitas, kepartikisan dan efektivitas.

Borg and Gell (1983) menyatakan bahwa “Penelitian dan Pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.”

Dari beberapa pendapat para ahli yang ada ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Pengembangan dalam penelitian ini adalah peneliti mengembangkan alat evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas X SMA, serta peneliti menguji cobakan di kelas X SMA Negeri 13 Medan. Berdasarkan pendapat tersebut sesuai dengan wahyu Allah dalam Al-Qur’an Surah Al-Ankabut Ayat (2-3) yaitu:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ
وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۗ فَلْيَعْلَمَنَّ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ

Artinya: “Apakah manusia itu mengira bahwa mereka dibiarkan hanya dengan mengatakan, "Kami telah beriman", dan mereka tidak diuji lagi? Dan sesungguhnya, kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, maka sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta.” (QS Al- Ankabut Ayat 2-3)

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan atau kegiatan-kegiatan belajar yang di adakan dalam jangka waktu tertentu guna memperbesar kemungkinan untuk meningkatkan kinerja.

2. Pengertian Evaluasi

Suharsimi Arikunto (2004:1) menyatakan bahwa “Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.” Fungsi utama evaluasi dalam hal ini adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak decision maker untuk menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

Marimba (2007:6) menyatakan bahwa “Evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, keputusan, untuk kerja, proses, orang, obyek, dll) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian.

Djaali & Muljono (2008:6) menyatakan bahwa “Evaluasi adalah proses memperhitungkan sesuatu yang berlandaskan kriteria atau tujuan yang sudah ditetapkan yang selanjutnya diiringi dengan pengambilan keputusan atas obyek yang dievaluasi.”

Wirawan (2011:7) menyatakan bahwa “Evaluasi sebagai riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, menilainya dan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi.”

Gronlund pada tahun 1985 “*Evaluation* bermakna sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan

program telah dicapai.” Sedangkan Wiersma dan Jurs menyatakan bahwa “Evaluasi yaitu suatu proses yang melingkup pengukuran serta *testing* berisikan pengambilan keputusan mengenai nilai.”

Teori tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menyebutkan bahwasannya evaluasi adalah suatu aktivitas penilaian serta pengukuran. Sehingga bisa dinyatakan evaluasi mempunyai lingkupan mengenai pengukuran dan penilaian yang lebih luas. Ketepatan proses evaluasi haruslah sesuai terhadap tujuan yang ingin dicapai dan digambarkan dalam bahasa perilaku. Sehingga pendidik ditantang untuk membuat alat evaluasi yang tepat. Disebabkan beberapa perilaku tidak bisa dinyatakan dengan alat evaluasi yang sama.

Adapun tujuan dari evaluasi dapat dilihat dari dua segi, yaitu tujuan umum dan khusus. L. Pasaribu dan Simanjuntak (2013:200), menegaskan bahwa:

- a) Tujuan umum dari evaluasi yaitu mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, memungkinkan pendidik menilai aktivitas yang didapat, serta menilai metode mengajar yang digunakan.
- b) Tujuan khusus dari evaluasi yaitu merangsang kegiatan peserta didik, menemukan sebab-sebab kemajuan maupun kegagalan, memberikan bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan serta bakat peserta didik, memperoleh bahan laporan tentang perkembangan peserta didik yang dibutuhkan orang tua dan lembaga pendidikan, serta untuk memperbaiki cara belajar dan metode dalam mengajar.

Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut dapat dipahami bahwa pelaksanaan evaluasi diarahkan pada evaluasi proses dan evaluasi produk. Sedangkan evaluasi produk ialah suatu evaluasi yang diarahkan kepada bagaimana hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana penguasaannya terhadap materi yang telah pendidik berikan.

Berdasarkan pengertian ini, ada beberapa hal yang perlu dijelaskan lebih lanjut, yaitu:

- a) Evaluasi yaitu suatu proses tidak hanya berpaku pada hasil. Hasil yang didapat melalui aktivitas evaluasi ialah kualitas suatu hal, mengenai nilai maupun arti. Lain halnya dengan aktivitas yang berlangsung guna tiba

dipenghasilkan nilai atau arti, itulah yang dimaksud evaluasi

- b) Tujuan dari evaluasi yakni penentuan kualitas terhadap suatu hal, utamanya mengenai nilai dan arti.
- c) Suatu pertimbangan haruslah ada pada proses evaluasi. Pemberian pertimbangan hakikatnya ialah konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan diputuskan nilai suatu hal yang dievaluasi. Suatu tindakan tidak tergolong aktivitas evaluasi jika tidak terdapat pertimbangan di dalamnya.

Kriteria diperlukan pada saat pemberian pertimbangan terhadap nilai dan arti. Tanpa adanya kejelasan standar ukuran saat pertimbangan nilai atau arti, maka ia tidak bisa dikatakan sebagai proses evaluasi. Adapun indikator dari pertimbangan yang dipakai bisa didapat melalui faktor internal (yang berada pada suatu hal yang dievaluasi) maupun faktor eksternalnya, baik berupa penilaian kualitatif atau kuantitatif. Ketika yang dievaluasi itu adalah proses pembelajarannya sehingga pengembangan indikator atau kategori dapat disesuaikan dengan karakteristik proses pembelajaran tersebut. Namun, bisa pula dengan kriteria umum mengenai proses pembelajaran.

Adapun pertimbangan yang perlu diperhatikan evaluator dalam pembuatan kriteria yaitu:

- a) Hasil evaluasi bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.
- b) Evaluator lebih percaya diri.
- c) Menghindari penilaian subjektivitas.
- d) Memberikan kemungkinan hasil evaluasi yang sama walaupun dilaksanakan disaat waktu serta orang yang berlainan.
- e) Memberikan kemudahan untuk evaluator dalam melaksanakan analisis hasil evaluasi.

Berdasarkan penjabaran diatas diperoleh kesimpulan bahwasanya evaluasi adalah suatu proses guna melihat sampai mana peserta didik mampu menerima peningkatan pembelajaran yang diberikan dari rangkaian proses. Sehingga nilai yang pendidik berikan merupakan hasil dari evaluasi tersebut.

3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian dari proses yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan.

Agus Susilo, (2023) menyatakan bahwa “Evaluasi Pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran.” Evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pengelola pendidikan untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar peserta didik.

Dengan demikian evaluasi sangat dibutuhkan dalam berbagai kegiatan kehidupan manusia sehari-hari, karena disadari atau tidak disadari, sebenarnya evaluasi sudah sering dilakukan baik untuk diri sendiri maupun kegiatan sosial lainnya. Begitu pula dalam dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan evaluasi itu sendiri. Dikatakan demikian, karena evaluasi merupakan salah satu komponen dasar dari sistem pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 57 ayat (1), evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.

Pada dasarnya evaluasi pembelajaran bukan hanya menilai dari hasil belajar saja tetapi juga menilai proses-proses yang dilalui oleh pendidikan peserta didik dalam proses pembelajarannya. Evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta

pelatihan dari evaluator (Asrul, 2014:2).

Dari pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang berkelanjutan yang berisi makna dan arti yang dimana dalam prosesnya harus memiliki pertimbangan untuk memperoleh suatu keputusan berupa nilai.

Tujuan evaluasi pembelajaran agar dapat mengetahui keefektifan dan efisien sistem pembelajaran, baik berupa tujuan, metode, media, materi, sumber belajar, lingkungan serta penilaian itu sendiri. Selain itu tujuan khusus evaluasi pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan, untuk mencari dan menemukan faktor penyebab keberhasilan dan ketidak berhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya (Sudijono, 2006:17).

Dalam dunia pendidikan, tujuan evaluasi lebih kepada penguasaan sikap (afektif dan psikomotorik) dibandingkan afektif. Hal ini bertujuan untuk kemampuan peserta didik yang secara garis besar terdiri atas 4 hal yaitu:

- a. Sikap dan pengalaman terhadap hubungan pribadinya dengan tuhan
- b. Sikap dan pengalaman terhadap arti hubungan dirinya dengan masyarakat
- c. Sikap dan pengalaman terhadap arti hubungan kehidupannya dengan alam sekitarnya
- d. Sikap dan pandangan terhadap diri sendiri selaku hamba Allah, anggota masyarakat, serta khalifah Allah SWT.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh suatu informasi yang sangat dibutuhkan oleh pendidik agar dapat mengetahui tingkat pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai harapan atau belum.

4. Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, alat evaluasi adalah sebuah alat yang memudahkan seseorang dalam melakukan tugas atau mencapai sebuah tujuan dengan efektif dan efisien. Kata alat juga bisa di sebut dengan kata *instrument* yang dimana instrument ini merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.

Dalam evaluasi pendidikan terdapat banyak alat evaluasi baik berbentuk teks maupun non teks. Evaluasi pun tidak terlepas dari tujuan dari evaluasi itu sendiri yaitu untuk mnedapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler (Rifani,2013).

Pada umumnya alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yakni tes dan non tes. Evaluasi pun tidak terlepas dari tujuan dari evaluasi itu sendiri yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuannya.

a. Teknik Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang di miliki individu atau kelompok. Dikarenakan adanya batasan-batasan pada tes ini, maka ia bersifat resmi. Tes pun dapat memiliki dua fungsi yakni melakukan pengukuran terhadap peserta didik serta kesuksesan jalannya proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tes adalah alat ukur yang dibuat dalam bentuk pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang ada pada peserta didik baik itu secara individu maupun secara kelompok. Tes kelompok yaitu tes yang diadakan secara kelompok. Dimana guru disini berhadapan dengan peserta didik yang terdiri atas beberapa kelompok. Tes perorangan yaitu tes yang dilakukan secara perorangan atau (individual). Disini guru akan berhadapan dengan seorang peserta didik.

Menurut pelaksanaannya tes terbagi menjadi 2 yaitu :

1) Tes Esai

Tes esai adalah tes tertulis yang disusun oleh pertanyaan-pertanyaan yang

mencakup suatu permasalahan yang membutuhkan jawaban berbentuk uraian kata atau penjabaran yang menggambarkan kemampuan berpikir dari seseorang. Kelebihan dari tes esai adalah tes yang mampu menginterpretasi data melalui jawaban yang telah diuraikan oleh peserta didik. Menghitung skor pada tes esai pun bisa dinyatakan mudah, namun juga bisa susah. Mudah disebabkan jawaban yang diberikan peserta didik dirasa mampu dinilai oleh setiap pendidik.

2) Tes Objektif

Tes objektif adalah tes dimana peserta didik tidak diharuskan untuk merangkai jawaban atau idenya secara luas. Hal ini disebabkan jawaban yang diperlukan peserta didik telah tersedia dan terarah serta sifatnya lebih pasti.

Daftar tes objektif tipe pilihan terdiri dari beberapa macam, seperti tes betul salah, menjodohkan dan pilihan ganda. Tes betul salah menekankan peserta didik untuk mengamati pernyataan yang memiliki nilai kebenaran atau tidak. Kemudian memberikan jawaban mengenai pernyataan tersebut bernilai benar atau salah. Sementara tes pilihan ganda yang termasuk tes paling banyak digunakan karena dapat melihat pencapaian hasil belajar secara luas serta tingkat domainnya beragam merupakan suatu bentuk tes yang memiliki alternatif jawaban empat opsi pilihan. Namun, hanya salah satu jawaban yang tepat.

Adapun penyusunan item tes pilihan ganda dapat dilakukan dengan beberapa langkah seperti:

- (a) Menganalisis kurikulum
- (b) Membuat peta konsep
- (c) Menyusun kisi-kisi instrumen
- (d) Menyusun perincian butir soal
- (e) Mencatat butir soal

Penelitian ini menggunakan tes objektif, sebagaimana menurut Purwo Susongko dalam jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan mengungkapkan bahwa bentuk tes objektif lebih praktis dalam penskorannya dan siapa pun yang mengecek akan menyerahkan nilai yang setara, sehingga mengakibatkan kesalahan pada penilaian bisa lebih minim. Berbeda halnya dengan bentuk teks uraian yang memberikan skornya memerlukan waktu yang lebih lama serta relatif lebih sukar.

b. Teknik Non Tes

Non-tes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pembelajaran yang berkenaan dengan domain afektif, seperti sikap, minat, bakat, dan motivasi. Termasuk jenis alat evaluasi jenis non-tes adalah observasi, daftar cocok, wawancara, dan lain-lain.

1) Observasi

Zaenal (2013) dalam evaluasi pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik dalam rana tingkah laku pada saat pembelajaran berlangsung. Bukan hanya mengenai peserta didik observasi juga dapat digunakan dalam menilai penampilan guru.

Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam menyusun alat evaluasi:

- a) Harus menetapkan dulu aspek-aspek apa saja yang perlu dinilai, sehingga dalam menentukan alat yang digunakan juga tepat serta dapat menjadi petunjuk dalam proses penilaian nantinya.
- b) Harus menetapkan alat evaluasi yang betul-betul valid dan reliabel, artinya taraf ketepatan dan ketetapan tes sesuai dengan aspek yang akan dinilai.
- c) Penilaian harus objektif, artinya menilai prestasi siswa sebagaimana adanya.
- d) Hasil penilaian tersebut harus betul-betul diolah dengan teliti sehingga dapat ditafsirkan berdasarkan kriteria yang berlaku.
- e) Alat evaluasi yang dibuat hendaknya mengandung unsur diagnosis, artinya dapat dijadikan bahan untuk mencari kelemahan siswa belajar dan guru mengajar.

Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa observasi adalah suatu proses pengamatan yang lebih teliti diberbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai suatu tujuan.

2) Skala Sikap

Asrul et al (2014) sikap berangkat dari perasaan suka atau tidak suka yang terkait dengan kecenderungan perilaku seseorang dalam merespon atau menjawab. Salah satu model untuk mengukur sikap yaitu dengan menggunakan skala sikap yang dikembangkan oleh likert. Dalam skala likert peserta didik di tuntut untuk memilih pertanyaan-pertanyaan yang positif dan negatif. Tiap item di bagi ke dalam lima skala yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, tidak tentu, dan sangat tidak

setuju. Setiap pernyataan positif di beri bobot 5, 3, 2, 1, dan 0, sedangkan pernyataan negative di beri bobot sebaliknya yaitu 0, 1, 2, 3, dan 4.

3) Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara yang dipakai guna memperoleh jawaban dari responden melalui pemberian pertanyaan sepihak. Disebutkan sepihak disebabkan saat pelaksanaan wawancara responden tidak diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan balik disebabkan pengajuan pertanyaan dilakukan oleh subjek evaluasi atau yang mewawancarai.

Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara langsung dan tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan secara langsung yang dilakukan guru dengan peserta didik tanpa adanya perantara. Sedangkan wawancara tak langsung adalah guru menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau dapat menggunakan media.

Adapun tujuan wawancara yaitu:

- a) Mendapatkan data atau berita langsung untuk memaparkan tentang sesuatu.
- b) Menyempurnakan suatu penelitian ilmiah.
- c) Mendapatkan informasi yang mampu memberikan pengaruh terhadap individu atau kondisi tertentu.

5. Pengembangan Tes Objektif

Pengembangan tes objektif adalah proses menyusun tes yang jawabannya sudah disediakan, sehingga penilaiannya dapat dilakukan secara objektif. Tes objektif dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan materi yang telah diajarkan.

Arikunto (2009:165) jenis-jenis tes objektif adalah sebagai berikut:

a. Tes Benar Salah

Soal-soalnya berupa pernyataan-pernyataan. Pernyataan tersebut ada yang benar ada yang salah. Orang yang ditanya bertugas untuk menandai masing-masing pernyataan tersebut dengan melingkari (B) untuk pernyataan yang betul menurutnya dan (S) untuk pernyataan yang salah. Ada beberapa petunjuk yang perlu diperhatikan dalam menyusun item-item benar salah, antara lain adalah

sebagai berikut:

- a) Janganlah mempergunakan statemen yang dobel. Tiap benar salah hendaknya mengemukakan satu konsep. Mempergunakan dua konsep dalam satu statemen dapat membingungkan peserta didik.
- b) Janganlah mempergunakan kalimat-kalimat yang terlalu panjang yang dapat membingungkan peserta didik.
- c) Jangan mempergunakan statemen-statemen yang langsung diambil dari buku. Penggunaan statemen-statemen yang langsung diambil dari buku mengandung kecenderungan bahwa peserta didik akan menghafal secara verbalis.
- d) Hindarilah penggunaan negatif rangkap (double negatif). Contohnya sebagai berikut:

B - S “Terima kasih saya senang sekali”

kalimat tersebut tepat setelah menerima kritikan.

B-S (Benar)

b. Tes Pilihan Ganda

Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Tes ini terdiri dari keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*options*). Kemungkinan jawaban terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*). Ada beberapa petunjuk yang perlu diperhatikan dalam menyusun item pilihan ganda antara lain:

- a) Tiap-tiap item hendaknya terdiri dari satu pokok masalah.
- b) Panjang masing-masing pilihan hendaknya masing-masing sama. Jangan ada kecenderungan bahwa pilihan yang benar selalu lebih panjang dari pengecoh atau sebaliknya.
- c) Semua pilihan hendaknya mempunyai hubungan gramatika yang benar dan relevan dengan stem. Ceklah setiap item dengan membaca item yang langsung dihubungkan dengan setiap pilihannya secara teliti.
- d) Sedapat mungkin buatlah pilihan yang sesingkat singkatnya. Keterangan-keterangan yang panjang lebih baik diletakkan pada stem. Hal ini akan

lebih menghemat ruang dan waktu, serta akan menjadi lebih jelas masalahnya.

Contohnya sebagai berikut:

Teks hikayat termasuk kedalam jenis teks...

- a. Prosedur
- b. Laporan
- c. Eksposisi
- d. Narasi
- e. Deskripsi

c. Tes Menjodohkan

Cocok tes terdiri atau satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing-masing pertanyaan mempunyai jawaban yang tercantum dalam seri jawaban. Tugas murid adalah mencari dan menempatkan jawaban-jawaban, sehingga sesuai atau cocok dengan pertanyaannya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan item-item cocok yaitu:

- a) Masalah-masalah yang dikemukakan dalam item cocok hendaknya terdiri dari masalah yang sejenis. Nama dengan nama, tempat dengan tempat, waktu dengan waktu dan sebagainya.
- b) Letakkanlah item-itemnya pada kolom sebelah kiri dan berilah nomor urut. Pilihannya diletakkan pada kolom sebelah kanan dan diberi tanda dengan urutan abjad.
- c) Susunlah item-itemnya dengan pilihannya secara sistematis. Apabila terdiri dari angka-angka, maka susunlah mulai dari angka terbesar. Apabila terdiri dari nama-nama susunlah menurut abjad.
- d) Janganlah membuat pasangan yang terlalu banyak dalam sebuah item. Menurut Remmers "The number of response alternatif should seldom be greater than ten (Remmers, 1960 : 241). Adalah lebih baik dua matching yang pendek dari pada sebuah matching yang panjang. Matching yang panjang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menemukan pasangan yang benar. Untuk memudahkan pemberian skor matching biasanya terdiri dari 3 masalah dengan lima option.

- e) Jangan menulis sebuah item matching yang bersambung ke halaman berikutnya. Hal ini bisa membingungkan peserta didik.

Contohnya sebagai berikut:

Soal	Jawaban
Alat tulis	Meja
Alat baca	Buku
Alas kaki	Pulpen
Tutup kepala	Bola
Perabotan	Topi
	Sepatu

6. Teks Hikayat

a. Pengertian Hikayat

Pengertian hikayat dapat ditelusuri dalam sastra Arab, sastra Melayu lama dan sastra Indonesia. Isi dari hikayat sudah berkembang di tengah-tengah masyarakat. Cerita ini juga sudah ada sejak zaman dahulu, jadi cerita rakyat ini sudah diwariskan atau disebar luaskan secara lisan, melalui mulut ke mulut secara turun temurun.

Saputra (2016) “Isi cerita rakyat (hikayat) mengandung nilai-nilai suatu budaya bangsa yang beraneka ragam dari setiap daerah. Selanjutnya nilai-nilai dan norma yang disampaikan dalam cerita rakyat bersifat mendidik.”

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017 : 401) “Hikayat adalah karya sastra melayu kuno berbentuk prosa yang berisi cerita dan silsilah. Hikayat sekarang mengacu ke bentuk karya sastra beragam prosa yang berisi tentang kisah fantastik dan penuh dengan petualangan.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hikayat adalah sebuah karya sastra atau prosa lama yang menceritakan tentang kerajaan-kerajaan dan istana sentries. Hikayat sebagai suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif diantara koleksi tertentu diwaktu yang lama. Hikayat juga menceritakan tentang peristiwa suatu tempat atau asal usul suatu tempat. Tokoh-tokoh yang muncul dalam hikayat umumnya diekspresikan dalam bentuk binatang, manusia, atau dewa.

b. Ciri-Ciri Hikayat

Hikayat adalah cerita yang berasal dari masyarakat lampau, yang kerap diperkenalkan kepada generasi berikutnya. Seperti yang sudah dituliskan di atas mengenai pengertian hikayat, sehingga dapat kita tuliskan oleh Saputra (2015) dalam Hidayat (2019 : 6), ciri-ciri hikayat diantaranya yaitu:

- 1) Disampaikan turun temurun
- 2) Tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya
- 3) Kaya nilai-nilai luhur
- 4) Bersifat tradisional
- 5) Memiliki banyak versi dan variasi
- 6) Disampaikan secara lisan
- 7) Bersifat anonim, artinya nama pengarang tidak ada
- 8) Berkembang dari mulut ke mulut

Sumasari (2014 : 71), dalam menentukan sebuah cerita itu, hikayat tentunya memiliki ciri-ciri. Adapun ciri-ciri hikayat sebagai berikut:

- 1) Isi ceritanya berkisar pada tokoh-tokoh raja dan keluarganya (istana sentris)
- 2) Bersifat prologis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sam dengan logika umum, ada juga yang menyebut fantastis
- 3) Menggunakan banyak bahasa kiasan
- 4) Banyak kata-kata yang sulit dipahami
- 5) Struktur kalimatnya tidak efektif

Tomi Rianto (2019 : 31), Ciri-ciri hikayat dibagi menjadi empat yaitu:

- 1) Hikayat menggunakan bahasa Melayu lama.
- 2) Pusat ceritanya berada di dalam lingkungan istana.
- 3) Banyak cerita di dalam hikayat tidak dapat diterima oleh akal.
- 4) bersifat kaku dan tetap.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa ciri khas dari hikayat adalah menceritakan kisah-kisah tentang kehidupan, kesaktian dan kepahlawanan. Hikayat ini mirip dengan cerita sejarah, di mana banyak hal yang tidak berarti dan penuh keajaiban dan banyak menggunakan kata kiasan serta pengarangnya tidak diketahui.

c. Fungsi Hikayat

Hikayat berfungsi untuk mendorong serta menghibur atau kenyamanan dan juga merupakan salah satu rangkaian yang menghidupkan suatu acara atau pesan. Rampan (2014 : 13-14) menyebutkan beberapa “Fungsi cerita rakyat. Fungsi-fungsi tersebut yaitu sebagai penglipur lara, sebagai sarana pendidikan, sebagai kritik sosial atau protes sosial, dan sebagai sarana untuk menyatakan sesuatu yang sukar dikatakan secara langsung.”

Fungsi-fungsi cerita rakyat yang telah diungkapkan oleh para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, akan tetapi bisa difungsikan sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya mengandung pedoman hidup yang luhur. Selain itu, cerita rakyat juga berfungsi sebagai jalan atau media untuk mengungkapkan protes terhadap keadaan sekitarnya.

d. Jenis-Jenis Hikayat

Secara umum hikayat dapat di bagi menjadi beberapa jenis berdasarkan isi dan asalnya. Tomi Rianto (2019 : 33), menuliskan beberapa jenis hikayat yaitu baik dari isi maupun asal daerahnya itu sendiri seperti:

1. Jenis Hikayat Berdasarkan Isinya:
 - a) Berdasarkan biograpi. Contoh: Hikayat Sulatan Ibrahim ibn Adam
 - b) Berdasarkan sejarah. Contoh: Hikayat Patani
 - c) Berdasarkan agama. Contoh: Hikayat Indera Putera
2. Hikayat Berdasarkan Asalnya:
 - a) Hikayat Melayu Asli
 - b) Hikayat Hindu atau India
 - c) Hikayat Arab-Persia

Pembagian Hikayat menjadi beberapa jenis yaitu:

- a) Hikayat Agama: Hikayat berisi berbagai ajaran agama yang terkait dengan hukum, akhlak, tasawuf dan filsafat.
- b) Hikayat Sejarah: Hikayat yang berisi sejarah, baik sejarah islam maupun sejarah lainnya.
- c) Hikayat Peristiwa: Hikayat yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian.

- d) Hikayat Cerita: Hikayat yang berisi cerita percintaan atau roman, baik roman fisik atau roman sejarah.

Fathul Chairil (skripsi 2019 : 10) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tanete Rilau”, juga mengemukakan tentang jenis-jenis hikayat yang digolongkan menjadi tiga bagian:

- a) Dongeng

Dongeng adalah cerita khayal yang tidak mungkin terjadi. Dongeng lahir dari khayalan pengarang. Contoh: Cinderelas, andhe-andhe lumut, bawang putih dan bawang merah.

- b) Legenda

Legenda adalah dongeng asal mula tempat, peristiwa dan sebagian. Contoh: Malin kundang, asal-usul rawa pening.

- c) Mite

Mite adalah dongeng yang isinya yang berhubungan dengan kehidupan dewa-dewa, roh-roh halus, jadi berhubungan dengan kepercayaan. Timbulnya mite berkaitan erat dengan kepercayaan animisme dan dinamisme. Contoh: Nyi roro kidul, cerita kuntilanak, cerita tentang Gerhana.

Berdasarkan ringkasan di atas, maka dapat disimpulkan jenis-jenis hikayat secara garis besar terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, jenis hikayat berdasarkan isinya dapat berupa (dongeng, legenda, mite) dan berdasarkan asalnya baik dari agama, sejarah, peristiwa, cerita serta asal tempat cerita yang ada. Dan jenis hikayat yang paling melekat yaitu bersifat kaku dan tetap.

e. Unsur-Unsur dalam Hikayat

Cerita rakyat memiliki beberapa unsur cerita rakyat. Unsur-unsur cerita rakyat menurut Kosasih (2012:34) antara lain:

- a) Alur

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. secara umum alur dibagi kedalam bagian-bagian berikut: pengenalan situasi cerita, pengungkapan peristiwa. menuju pada adanya konflik, puncak konflik, dan penyelesaian.

b) Penokohan

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter tokoh dalam cerita. Tokoh yang bersifatnya baik disebut tokoh pragonis. Sedangkan tokoh jahat disebut tokoh antagonis.

c) Latar

Latar berfungsi memperkuat atau mempertegas keyakinan penyimak terhadap jalannya cerita atau pun pada karakter tokoh.

Latar menurut Wildan (2013) anatar lain:

1. Latar Tempat

Latar Tempat merupakan keterangan yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita.

2. Latar Waktu

Latar Waktu adalah waktu terjadinya peristiwa dalam cerita, misalnya pagi, hari, malam hari, saat matahari terbit, setahun yang lalu atau beberapa tahun yang lalu.

3. Latar Suasana

Latar Suasana adalah penjelasan saat peristiwa dalam cerita. misalnya suasana menyedihkan, menggembirakan, menduga matahari bersinar terik, gelap gulita, atau angin bertiup sepoi-sepoi.

d) Tema

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kasih sayang, kecemburuan dan sebagainya

e) Amanat

Amanat adalah ajaran moral atau pesan sisaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya.

7. Contoh Teks Hikayat

Adapun contoh teks hikayat sebagai berikut:

Contoh Hikayat Sa-ijaan dan Ikan Todak

Menurut sahibul hikayat, sebermula ada seorang Datu yang sakti mandraguna sedang bertapa di tengah laut. Namanya Datu Maburur. Ia bertapa di

antara Selat Laut dan Selat Makassar.

Siang-malam ia bersamadi di batu karang, di antara percikan buih, debur ombak, angin, gelombang dan badai topan. Ia memohon kepada Sang Pencipta agar diberi sebuah pulau. Pulau itu akan menjadi tempat bermukim bagi anak-cucu dan keturunannya, kelak.

Hatta, ketika laut tenang, seekor ikan besar tiba-tiba muncul dari permukaan laut dan terbang menyerangnya. Tanpa beringsut dari tempat duduk maupun membuka mata, Datu Maburr menepis serangan mendadak itu.

Ikan itu terpelanting dan jatuh di karang. Setelah jatuh ke air, ikan itu menyerang lagi. Demikian berulang-ulang. Di sekeliling karang, ribuan ikan lain mengepung, memperlihatkan gigi mereka yang panjang dan tajam, seakan prajurit siap tempur. Pada serangannya yang terakhir, ikan itu terpelanting jatuh persis saat Datu Maburr membuka matanya.

“Hai, ikan! Apa maksudmu mengganggu samadiku? Ikan apa kamu?” “Aku ikan todak, Raja Ikan Todak yang menguasai perairan ini. Samadimu membuat lautan bergelora. Kami terusik, dan aku memutuskan untuk menyerangmu. Tapi, engkau memang sakti, Datu Maburr. Aku takluk,” katanya, megap-megap. Matanya berkedip-kedip menahan sakit. Tubuhnya terjepit di sela-sela karang tajam.

“Jadi, itu rakyatmu?” Datu Maburr menunjuk ribuan ikan yang mengepung karang. “Ya, Datu. Tapi, sebelum menyerangmu tadi, kami telah bersepakat. Kalau aku kalah, kami akan menyerah dan mematuhi apa pun perintahmu.”

“Datu, tolonglah aku. Obati luka-lukaku dan kembalikanlah aku ke laut. Kalau terlalu lama di darat, aku bisa mati. Atas nama rakyatku, aku berjanji akan mengabdikan padamu, bila engkau menolongku...” Raja Ikan Todak mengiba-iba. Seolah sulit bernapas, insangnya membuka dan menutup.

“Baiklah,” Datu Maburr berdiri. “Sebagai sesama makhluk ciptaan-Nya, aku akan menolongmu.”

“Apa pun permintaanmu, kami akan memenuhinya. Datu ingin istana bawah laut yang terbuat dari emas dan permata, dilayani ikan duyung dan gurita? Ingin berkeliling dunia, bersama ikan paus dan lumba-lumba?”

“Tidak. Aku tak punya keinginan pribadi, tapi untuk masa depan anak-cucuku nanti” Lalu, Datu Maburr menceritakan maksud pertapaannya selama ini.

“Akan kukerahkan rakyatku, seluruh penghuni lautan dan samudera. Sebelum matahari terbit esok pagi, impianmu akan terwujud. Aku bersumpah!” jawab Raja Ikan Todak.

Datu Maburr tak dapat membayangkan, bagaimana Raja Ikan Todak akan memenuhi sumpahnya itu. “Baiklah. Tapi kita harus membuat perjanjian. Sejak sekarang kita harus sa-ijaan, seiring sejalan. Seia sekata, sampai ke anak-cucu kita. Kita harus rakat mufakat, bantu membantu, bahu membahu. Setuju?”

“Setuju, Datu....,” sahut Raja Ikan Todak yang tergoles lemah. Ia sangat membutuhkan air.

Mendengar jawaban itu, Datu Maburr tersenyum. Dengan hati-hati, dilepaskannya tubuh Raja Ikan Todak dari jepitan karang, lalu diusapnya lembut.

Ajaib! Dalam sekejap, darah dan luka di sekujur tubuh Raja Ikan Todak itu mengering! Kulitnya licin kembali seperti semula, seakan tak pernah luka. Ikan itu menggerak-gerakkan sirip dan ekornya dengan gembira.

Dengan lembut dan penuh kasih sayang, Datu Maburr mengangkat Raja Ikan Todak itu dan mengembalikannya ke laut. Ribuan ikan yang tadi mengepung karang, kini berenang mengerumuninya, melompat-lompat bersuka ria.

“Sa-ijaan!” seru Raja Ikan Todak sambil melompat di permukaan laut. “Sa-ijaan!” sahut Datu Maburr.

Sebelum tengah malam, sebelum batas waktu pertapaannya berakhir, Datu Maburr dikejutkan oleh suara gemuruh yang datang dari dasar laut. Gemuruh perlahan, tapi pasti. Gemuruh suara itu terdengar bersamaan dengan timbulnya sebuah daratan, dari dasar laut! Kian lama, permukaan daratan itu kian tampak. Naik dan terus naik! Lalu, seluruhnya timbul ke permukaan!

Di bawah permukaan air, ternyata jutaan ikan dari berbagai jenis mendorong dan memunculkan daratan baru itu dari dasar laut. Sambil mendorong, mereka serempak berteriak, “Sa-ijaan! Sa-ijaan! Sa-ijaaan...!”

Datu Maburr tercengang di karang pertapaannya. Raja Ikan Todak telah memenuhi sumpahnya!

Bersamaan dengan terbitnya matahari pagi, daratan itu telah timbul sepenuhnya. Berupa sebuah pulau. Lengkap dengan ngarai, lembah, perbukitan dan pegunungan. Tanahnya tampak subur. Pulau kecil yang makmur.

Datu Mabruur senang dan gembira. Impiannya tentang pulau yang akan menjadi tempat tinggal bagi anak-cucu dan keturunannya, telah menjadi kenyataan.

Permohonannya telah dikabulkan. Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Sang Pencipta, ia menamakannya Pulau Halimun.

Alkisah, Pulau Halimun kemudian disebut Pulau Laut. Sebab, ia timbul dari dasar laut dan dikelilingi laut. Sebagai hikmahnya, kata sa-ijaan dan ikan todak dijadikan slogan dan lambang Pemerintah Kabupaten Kotabaru.

Sumber: <https://www.jendelasastra.com>

Contoh Hikayat Si Miskin

Asalnya raja kayangan dan jadi demikian karena disumpahi oleh Batara Indra. Terlantar di negeri Antah Berantah dan keduanya sangat dibenci orang. Setiap kali mereka mengemis di pasar dan kampung mereka dipukuli dan diusir hingga ke hutan. Oleh yang demikian, tinggallah dua suami-istri itu di hutan memakan batang kayu dan buah-buahan.

Hatta beberapa lamanya maka istri si Miskin itu pun hamillah tiga bulan lamanya. Maka istrinya menangis hendak makan buah mempelam yang ada di dalam taman raja itu. Maka suaminya itu pun terketukkan hatinya tatkala ia di Keinderaan menjadi raja tiada ia mau beranak. Maka sekarang telah mudhorot. Maka baharulah hendak beranak seraya berkata kepada istrinya, “Ayo, hai Adinda. Tuan hendak membunuh kakandalah rupanya ini. Tiadakah tuan tahu akan hal kita yang sudah lalu itu? Jangankan hendak meminta barang suatu, hampir kepada kampung orang tiada boleh.”

Setelah didengar oleh istrinya kata suaminya demikian itu maka makinlah sangat ia menangis. Maka kata suaminya, “Diamlah tuan, jangan menangis! Berilah kakanda pergi mencaharikan tuan buah mempelam itu, jikalau dapat oleh kakanda akan buah mempelam itu kakanda berikan pada tuan.”

Maka istrinya itu pun diamlah. Maka suaminya itu pun pergilah ke pasar mencahari buah mempelam itu. Setelah sampai di orang berjualan buah mempelam maka si Miskin itu pun berhentilah di sana. Hendak pun dimintanya takut ia akan dipalu orang. Maka kata orang yang berjualan buah mempelam, “Hai miskin. Apa kehendakmu?”

Maka sahut si Miskin, “Jikalau ada belas dan kasihan serta rahim tuan akan

hamba orang miskin hamba ini minta diberikan yang sudah terbuang itu. Hamba hendak memohonkan buah mempelam tuan yang sudah busuk itu barang sebiji sahaja tuan.”

Maka terlalu belas hati sekalian orang pasar itu yang mendengar kata si Miskin. Seperti hancurlah rasa hatinya. Maka ada yang memberi buah mempelam, ada yang memberikan nasi, ada yang memberikan kain baju, ada yang memberikan buahbuahan. Maka si Miskin itu pun heranlah akan dirinya oleh sebab diberi orang pasar itu berbagai-bagai jenis pemberian. Adapun akan dahulunya jangankan diberinya barang suatu hampir pun tiada boleh. Habislah dilemparnya dengan kayu dan batu. Setelah sudah ia berpikir dalam hatinya demikian itu maka ia pun kembalilah ke dalam hutan mendapatkan istrinya.

Maka katanya, “Inilah Tuan, buah mempelam dan segala buah-buahan dan makan-makanan dan kain baju. Itupun diinjakkanyalah istrinya seraya menceriterakan hal ihwalnya tatkala ia di pasar itu. Maka istrinya pun menangis tiada mau makan jikalau bukan buah mempelam yang di dalam taman raja itu. “Biarlah aku mati sekali.”

Maka terlalulah sebal hati suaminya itu melihatkan akan kelakuan istrinya itu seperti orang yang hendak mati. Rupanya tiadalahberdaya lagi. Maka suaminya itu pun pergilah menghadap Maharaja Indera Dewa itu. Maka baginda itu pun sedang ramai dihadap oleh segala raja-raja. Maka si Miskin datanglah. Lalu masuk ke dalam sekali.

Maka titah baginda, “Hai Miskin, apa kehendakmu?” Maka sahut si Miskin, “Ada juga tuanku.” Lalu sujud kepalanya lalu diletakkannya ke tanah, “Ampun Tuanku, beribu-ribu ampun tuanku. Jikalau ada karenanya Syah Alam akan patuhlah hamba orang yang hina ini hendaklah memohonkan buah mempelam Syah Alam yang sudah gugur ke bumi itu barangkali Tuanku.”

Maka titah baginda, “Hendak engkau buat apa buah mempelam itu?” Maka sembah si Miskin, “Hendak dimakan, Tuanku.”

Maka titah baginda, “Ambilkanlah barang setangkai berikan kepada si Miskin ini”.

Maka diambilkan oranglah diberikan kepada si Miskin itu. Maka diambilah oleh si Miskin itu seraya menyembah kepada baginda itu. Lalu keluar ia berjalan

kembali. Setelah itu maka baginda pun berangkatlah masuk ke dalam istananya.

Maka segala raja-raja dan menteri hulubalang rakyat sekalian itu pun masing-masing pulang ke rumahnya. Maka si Miskin pun sampailah kepada tempatnya. Setelah dilihat oleh istrinya akan suaminya datang itu membawa buah mempelam setangkai. Maka ia tertawa-tawa. Seraya disambutnya lalu dimakannya. Maka adalah antaranya tiga bulan lamanya. Maka ia pun menangis pula hendak makan nangka yang di dalam taman aja itu juga. Demikian juga si Miskin mendapat nangka di kebun raja itu untuk istrinya yang mengidam itu.

Adapun selama istrinya si Miskin hamil maka banyaklah makan-makanan dan kain baju dan beras padi dan segala perkakasperkakas itu diberi orang kepadanya.

Dan pada ketika yang baik dan saat yang sempurna, pada malam empat belas hari bulan maka bulan itu pun sedang terangtumerang maka pada ketika itu istri si Miskin itu pun beranaklah seorang anak lelaki terlalu amat baik parasnya dan elok rupanya. Anak itu dinamakan Marakarmah, artinya anak di dalam kesukaran.

Hatta maka dengan takdir Allah Swt. menganugerahi kepada hambanya. Maka si Miskin pun menggalilah tanah hendak berbuat tempatnya tiga beranak itu. Maka digalinyalah tanah itu hendak mendirikan tiang teratak itu. Maka tergalilah kepada sebuah telaju yang besar berisi emas terlalu banyak. Maka istrinya pun datanglah melihat akan emas itu. Seraya berkata kepada suaminya, “Adapun akan emas ini sampai kepada anak cucu kita sekalipun tiada habis dibuat belanja.”

Ia menjadi kaya dan menempah barang-barang keperluannyakendi, lampit, utar-utar, pelana kuda, keris, dan sebagainya. Sekembalinya dari menempah barang-barang itu dia mandi berlimau, menimang anaknya dan berseru, “Jikalau sungguh-sungguh anak dewa-dewa hendak menerangkan muka ayahanda ini, jadiilah negeri di dalam hutan ini sebuah negeri yang lengkap dengan kota, parit dan istananya serta dengan menteri, hulubalang, rakyat sekalian dan segala raja-raja di bawah baginda, betapa adat segala raja-raja yang besar!”

Kabul permintaan itu dan si Miskin menjadi raja bertukar nama Maharaja Indera Angkasa dan istrinya bertukar nama Ratna Dewi dan negeri itu dinamakan Puspa Sari.

Sumber: <https://www.detik.com>

8. Aplikasi Blooket

a. Aplikasi Blooket

Blooket merupakan sebuah *platform* pembelajaran interaktif berbasis website berbentuk *game*-kuis yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Pada media *Blooket* terdapat banyak sekali mode *game* yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan. *Blooket* atau diucapkan Blu-Kit merupakan *platform* yang mendukung pembelajaran intuitif. *Blooket* dapat digunakan untuk pembelajaran online. Halaman *platform* media ini adalah <https://www.blooket.com/> dan siswa dapat memasukan kode permainan dengan mengunjungi halaman <https://play.blooket.com/play>. *Blooket* digunakan sebagai bahan evaluasi ulangan, pekerjaan rumah, dan lain-lain. *Blooket* memungkinkan anda membuat kuis menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan *game* online. Terdapat 14 permainan yang berbeda-beda, sehingga dapat membuat siswa tidak merasa mudah bosan dengan media tersebut.

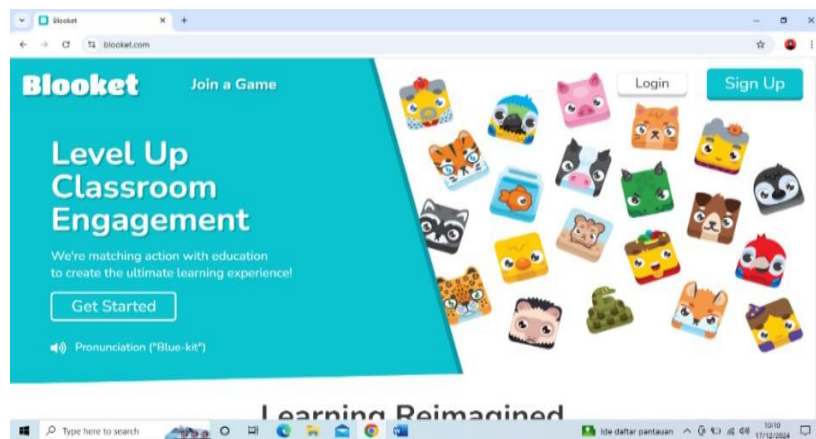
Blooket sangat mudah untuk diakses dan dapat memudahkan siswa memahami materi dalam pembelajaran bahasa indonesia. Salah satu pengevaluasian tercapainya tujuan pembelajaran dikelas yaitu siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Selain *Blooket* mudah untuk diakses, aplikasi ini dapat memudahkan proses belajar mengajar, yaitu antara guru dan siswa. Selain itu, *Blooket* memang mudah diakses kapan pun dimana pun. Di era yang sudah memasuki 5.0, siswa perlu dihadapkan dengan media teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut berguna untuk menunjang pengetahuan mereka mengenai media-media pembelajaran berbasis digital yang berkembang saat ini. Sehingga, *Blooket* merupakan salah satunya aplikasi yang sudah berkembang pada era ini.

Melalui *Blooket*, guru dapat memilih bahan materi yang dibutuhkan sudah tertera di internet atau mereka dapat membuat materi kuis sendiri untuk diberikan kepada siswanya. Setelah meminta siswa untuk bergabung dalam permainan sebagai pemain dan mulai mengerjakan soal-soal yang tersedia, guru dapat memantau kemajuan permainan *Blooket*. Ketika siswa menyelesaikan tugasnya, guru dapat melihat hasil skor yang mereka capai, dan siswa juga melihat hasil pencapaian yang

mereka capai dalam permainan. Kegiatan ini sangat menyenangkan karena siswa tidak merasa sedang mempelajari apapun dan dapat langsung menilai keterampilannya setelah mempelajari materi.

Media *Blooket* terdapat banyak sekali mode *game* yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan, seperti menebak kata.



Gambar 1. Tampilan Awal Web *Blooket*

b. Kelebihan dan Kekurangan *Blooket*

Keunggulan *Blooket* melibatkan kemampuannya untuk mengintegrasikan pertanyaan dari bank soal kuis atau menggunakan pertanyaan yang sudah ada. *Blooket* memberikan keleluasan kepada pengguna untuk dengan mudah menyalin dan menempel pertanyaan ke dalam papan klip kuis, mengatur durasi tampilan soal, dan memberikan komentar secara langsung saat peserta menjawab kuis.

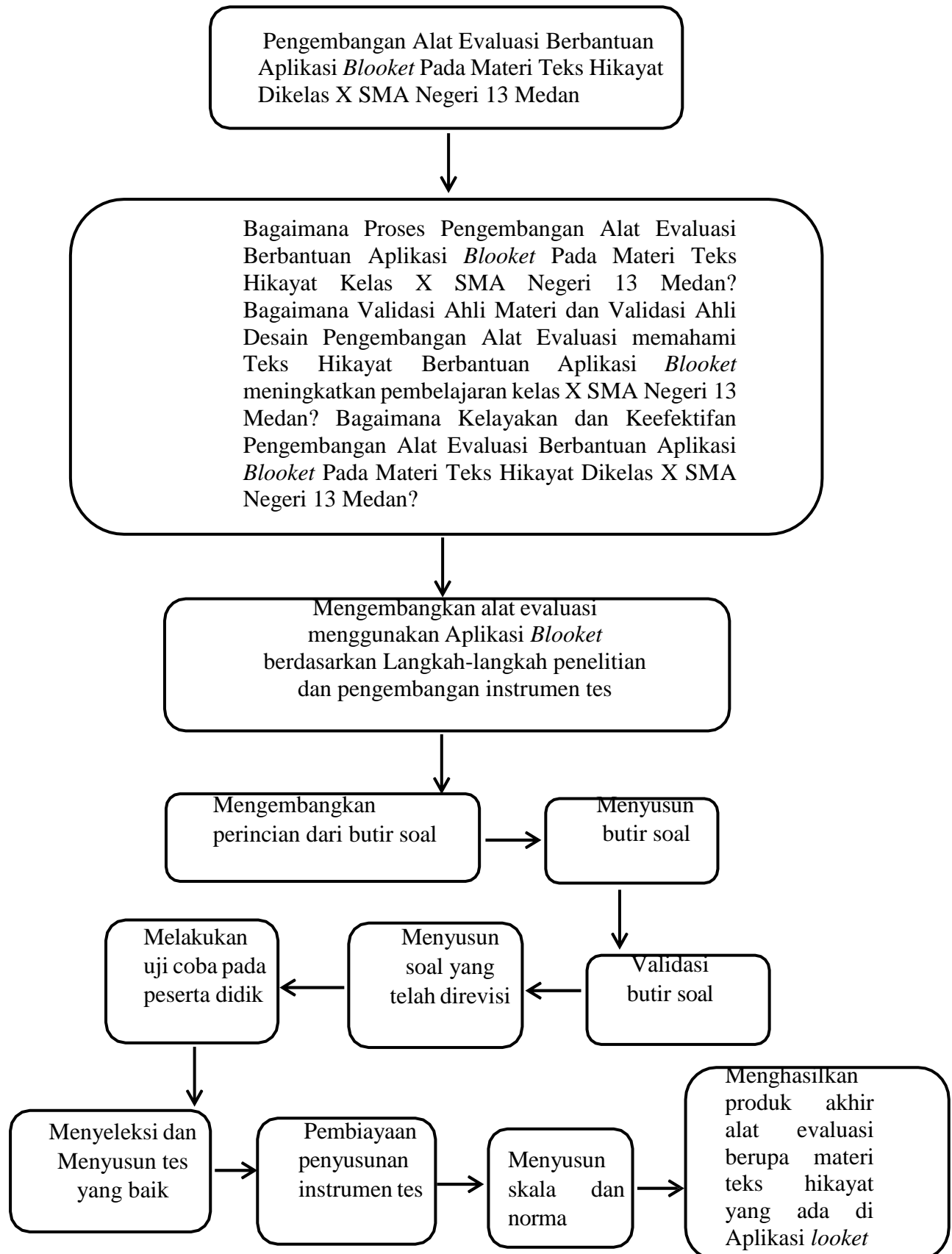
Kekurangan *Blooket* melibatkan penggunaan bahasa Inggris eksklusif. Terdapat keterbatasan karena belum tersedia terjemahan dalam Bahasa Indonesia, yang dapat menyulitkan pemahaman peserta didik terhadap panduan permainan. Selanjutnya *Blooket* tidak dapat menyimpan skor ketika skor permainan peserta mencapai angka di atas jutaan. Ketidak mampuan untuk menyimpan secara awan juga menjadi kelemahan, sehingga ketika pendidik sebagai tuan rumah kehilangan koneksi, permainan tidak dapat disimpan di akun pendidik. Meskipun demikian, *Blooket* tetap menawarkan berbagai fitur yang memperkaya pengalaman pembelajaran interaktif.

B. Kerangka Konseptual

Kerangka tersebut merupakan dasar pemikiran dari peneliti dan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun kerangka yang akan dikemukakan yaitu Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan, pemberian bentuk soal masih menggunakan metode konvensional, belum memanfaatkan alat evaluasi yang menarik dan praktis, membuat soal yang bervariasi melalui alat evaluasi yang menarik dan praktis, penggunaan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Blooket*.

Beberapa bagian pada prosedur penilaian guna mengevaluasi yaitu alat penilaian, pembuatan pertanyaan, penggarapan dan klarifikasi hasil penilaian, analisis item pertanyaan, serta menggunakan data tersebut guna kualitas kelulusan. Aktivitas evaluasi sepanjang proses pembelajaran masih didominasi dengan soal tertulis. Sedangkan di zaman perkembangan TIK saat ini telah ramai media yang bisa digunakan untuk membuat alat evaluasi yang praktis.

Berdasarkan persoalan di atas peneliti mengusulkan penyelesaian dengan mengembangkan alat evaluasi berbentuk kuis interaktif dengan memanfaatkan Aplikasi *Blooket*. Adapun tahapan-tahapan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu memutuskan perincian butir soal, membuat atau mencatat butir soal baik itu berbentuk pernyataan maupun pertanyaan dengan menggunakan Aplikasi *Blooket*, validasi butir soal yang telah dibuat kepada validator, menyusun butir soal yang telah direvisi, uji coba butir soal kepada peserta didik, kemudian soal yang telah diuji coba akan diseleksi dan disusun butir soal yang valid guna dipakai saat tes, administrasi guna menyusun instrumen tes, dan menyusun skala serta norma berdasarkan spesifik tes. Diharapkan dengan memanfaatkan alat evaluasi menggunakan Aplikasi *Blooket* ini, peserta didik bertambah semangatnya ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. Kerangka Konseptual Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Blooket Pada Materi Teks Hikayat Di Kelas X SMA Negeri 13 Medan

C. Penelitian Relevan

Berikut penelitian yang relevan terkait dengan penelitian penulis yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Blooket* Pada Materi Teks Hikayat Dikelas X SMA NEGERI 13 Medan”

1. Penelitian dari Musthari Annisa Johni, Supratman Zakir, Liza Efriyanti, Gusnita Darmawati (2024) yang berjudul “Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan *Blooket* pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi”. Penelitian yang telah penulis lakukan dihasilkan produk evaluasi pembelajaran berupa kuis digital berbasis gamifikasi pada mata pelajaran informatika. Hasil dari media evaluasi pembelajaran yang peneliti rancang adalah mempublikasikan link yang disalin ke perangkat smartphone, laptop/komputer dan bisa langsung membagikan *Game ID* dari *Blooket*. Media dirancang menggunakan *Blooket*. Berdasarkan uji validitas oleh tiga ahli dengan nilai 0,82 dikatakan kategori valid; uji praktikalitas oleh tiga guru dan tiga siswa dengan nilai 0,90 dikatakan kategori **sangat efektif**; dan uji efektivitas oleh tiga guru dan lima belas siswa dengan nilai 0,85 menunjukkan kategori **efektif**. Berdasarkan hasil uji produk menunjukkan bahwa kuis digital valid, praktis, dan efektif.
2. Penelitian dari Supriatini, Refson, Mustofa (2020) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII”. Penelitian ini membahas tentang terkait dengan alat evaluasi yang digunakan selama ini disekolah. Pendidik menilai bahwa masih kurang menimbulkan minat peserta didik dalam proses evaluasi, sehingga pendidik merasa perlu adanya inovasi dalam proses evaluasi. Peneliti juga mewawancarai pendidik Bahasa Indonesia dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti untuk mengetahui pengalaman dalam kegiatan evaluasi peserta didik dan persepsi pendidik pada aplikasi evaluasi pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil data penilaian dan validasi pendidik Bahasa Indonesia, terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu aspek kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan, kelayakan isi, kelayakan kebahasaan pada alat

evaluasi yang dikembangkan. Penilaian terhadap aplikasi tersebut hanya dilakukan satu kali. Peran pendidik Bahasa Indonesia sebagai responden dan penelaah. Hasil penilaian alat evaluasi oleh pendidik Bahasa Indonesia menunjukkan kategori **Layak**. hasil penilaian dari peserta didik sebagai pengguna utama alat evaluasi menghasilkan skor rata-rata 4,36 dengan persentase 87,13,6% berkategori **Sangat Layak**.

3. Penelitian dari Karira Risma Adiningsih (2024) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Permainan *Blooket* Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang” penelitian ini membahas untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VII SMP N 3 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Blooket* efektif meningkatkan motivasi pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 96,9% peserta didik menyatakan bahwa media permainan *Blooket* mudah diakses, 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* memiliki manfaat dalam pembelajaran, 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* menarik digunakan, 100% menyatakan bahwa pemahaman mereka lebih meningkat setelah menggunakan media permainan *Blooket*, dan 96,9% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* **efektif** digunakan dalam pembelajaran IPA.
4. Penelitian dari Firman Jaya (2022) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X APAT 1 Di SMKN 1 Prajekan” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* dan bagaimana respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang akan dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian pengembangan instrumen tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan berupa lembar

validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon penilaian peserta didik dan analisis butir soal. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat **layak**. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 83% dengan kategori **sangat layak**. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase akhir sebesar 84% dengan kategori **sangat layak**. Validitas dari hasil uji coba diperoleh uji coba pertama 6 soal yang tidak valid dan pada uji coba kedua 12 soal yang tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada tahap pertama sebesar 0,943 dan pada tahap kedua sebesar 0,537. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk test online yang dikembangkan **sangat layak** sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

5. Penelitian dari Tati Rohaeti, Astuti (2017) dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Produk *Bouste Houder*” Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan alat evaluasi produk bouste houder. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan alat evaluasi produk bouste houder yang sebelumnya kurang disusun secara sistematis dan terperinci, untuk membuat desain alat evaluasi, mendapatkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi, serta menganalisis hasil validasi sebagai penilaian kelayakan alat evaluasi. Alat evaluasi produk *Bouste Houder* berupa format penilaian yang disusun berdasarkan beberapa indikator kriteria penilaian berbentuk rubrik penilaian daftar cek. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian kuantitatif dengan model penelitian yaitu metode penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D) yang melalui tahap studi pendahuluan, pengembangan alat evaluasi, uji validitas dan tahap revisi. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi produk bouste houder dapat dikategorikan “**Layak**” dengan presentase kelayakan sebesar 100% dari ahli materi, validasi oleh ahli evaluasi diperoleh dengan presentase kelayakan sebesar 98,75%.

Dari kelima penelitian di atas maka penulis menganaggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak digunakan.