

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal (1) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Pendidikan bagi manusia dianggap sangat penting dalam mengembangkan potensi dan kualitas yang ada di dalam dirinya untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam mengembangkan potensi dan kualitas tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan belajar. Dengan kegiatan belajar, seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru sehingga pemikirannya berkembang dan terbentuk berbagai sikap ilmiah serta perilaku yang menjadikannya manusia yang berkualitas.

Berbicara tentang pendidikan maka tidak akan lepas dari namanya teknologi yang ada pada era sekarang ini yaitu Era Revolusi Industri 4.0. pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi, Revolusi Industri 4.0 ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada pendidikan. perkembangan teknologi yang terus berkembang pada saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Misalnya penggunaan teknologi aplikasi *gimkit* sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran. tuntutan dunia global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan

perkembangan teknologi terhadap perkembangan teknologi dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan, khususnya penggunaan dalam proses belajar mengajar. Intitusi pendidikan di Indonesia berlomba-lomba dalam memanfaatkan teknologi dalam memenuhi kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Aplikasi *gimkit* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat kuis. Kehadiran teknologi berbasis *website* memudahkan mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan (guru, dosen, siswa, dan mahasiswa) dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi yang beragam memanfaatkan teknologi informasi. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain kuis ini. Permainan edukatif seperti *gimkit* membantu menggabungkan keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. permainan yang interaktif dan menantang memungkinkan siswa untuk belajar sambil mengembangkan keterampilan. salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah menjaga agar siswa tetap termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan dengan *reward* dan tantangan yang memotivasi siswa.

Aplikasi *gimkit* ini digunakan untuk membuat kuis pada materi laporan hasil observasi di kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean. Seperti yang diketahui bahwa sekolah tersebut masih kurangnya penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran. adapun kelebihan dari penerapan permainan *gimkit* adalah, tersedianya berbagai macam fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu baik peserta didik maupun pendidik. *gimkit* juga membantu peserta didik dalam memahami materi karena memberikan fitur yang bisa mengulang pertanyaan. *reward* yang diberikan *gimkit* juga dapat membantu menarik minat peserta didik untuk mengerjakan kuis secara terus-menerus. Banyak tantangan di *game* ini yang membuat peserta didik merasa semakin tertantang dalam mengerjakan kuis.

Dalam dunia pendidikan terutama lingkup persekolahan tidak jauh dari peran pendidik didalam proses pembelajarannya. Maka dapat dikatakan pendidik ini sebagai sosok yang berpengaruh terhadap pengembangan potensi peserta didik dan salah satu penentu keberhasilannya. Guru adalah pendidik profesional yang berperan utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal. Karwati & Priansa (2014: 65), “Guru adalah fasilitator utama yang terdapat pada jenjang sekolah yang bertugas dalam menggali, mengembangkan, mengoptimalkan potensi siswa agar menjadi bagian dari bermasyarakat yang beretika.” Guru adalah agen utama dalam memberikan pendidikan kepada siswa, guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan dan nilai yang dibutuhkan oleh siswa.

Pada kegiatan belajar mengajar (KBM) pendidik harus memantau perkembangan peserta didiknya selama kegiatan pembelajaran dengan cara melakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi yang merupakan bagian dari proses pembelajaran sangat penting dilakukan guna melihat penguasaan materi, kesulitan yang dihadapi, dan pemahaman posisi setiap peserta didik dalam ranah afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Evaluasi menurut Arifin (2013 : 5), adalah “Suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka membuat keputusan.” Sedangkan Arikunto (2013 : 3), menyatakan “Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan dapat tercapai. dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi-informasi dalam mengambil keputusan dalam rangka mengetahui ketercapaian peserta didik serta kualitas peserta didik.”

Metode pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus partner bagi guru yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dapat membantu guru yang mengalami kesulitan tertentu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pengukuran dalam evaluasi diperlukan alat. Menurut Arikunto (2012 : 40), “Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien.” Kata “Alat” biasa disebut juga dengan istilah “Instrumen”. Dengan demikian, alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. dalam pengertian umum, Instrumen evaluasi atau alat evaluasi merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur atau pengumpulan data mengenai suatu variabel. Dalam pendidikan, instrumen digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, faktor-faktor yang diduga mempunyai hubungan atau berpengaruh terhadap hasil belajar, perkembangan hasil belajar, keberhasilan proses belajar mengajar dan keberhasilan pencapaian suatu program tertentu.

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 pengoreksian 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 pada materi laporan hasil observasi yang telah dipelajari pada sebelumnya.

Penelitian ini memilih sekolah SMA Negeri 1 Raya Kahean sebagai objek penelitian sebab berdasarkan data observasi melalui kegiatan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Raya Kahean, Ibu Putri Rama dewi Damanik, S.Pd pada tanggal 10 Desember 2024 menunjukkan fakta bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih menggunakan cara konvensional, di sekolah tersebut masih sedikit guru yang memakai media pembelajaran, ketika pelaksanaan evaluasi baik penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS) maupun penilaian akhir semester (PAS) umumnya

menggunakan bentuk tes pilihan ganda atau esai. Untuk soal penilaian harian guru biasanya memberikan soal dari buku modul/paket yang digunakan peserta didik. Selain itu masih didapati kerjasama antar peserta didik dalam mengerjakan tes.

Bahkan di beberapa sekolah yang pernah saya observasi pada saat kegiatan magang juga umumnya menggunakan cara yang sama. hal ini tentu saja dapat dikatakan kurang praktis karena selain masih menggunakan kertas (konvensional) sebagai alat evaluasinya.

Penerapan evaluasi di SMA Negeri 1 Raya Kahean, yang masih bersifat konvensional merupakan salah satu faktor pemicu akan rendahnya motivasi belajar siswa karena dianggap membosankan oleh siswa, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. bentuk soal penilaian harian guru biasanya berupa materi yang diambil dari buku modul/paket yang digunakan peserta didik. Alat evaluasi pembelajaran yang sedemikian rupa sudah tentu banyak menjadikan rendah semangat belajar siswa, selain itu menjadikan kelas tidak kondusif, membutuhkan waktu yang relatif lama serta dapat memicu kecurangan dalam proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik dan guru dapat memakan banyak waktu untuk melihat hasil kinerja siswa. Kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan secara konvensional saja, namun kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu diperlukannya inovasi baru dari guru dalam meningkatkan alat evaluasi pembelajaran siswa yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi contohnya seperti aplikasi *gimkit*.

Dengan menggunakan Aplikasi *gimkit* sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan *gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif sangat mudah diaplikasikan karena memiliki banyak fitur yang mempermudah guru dalam membuat evaluasi pembelajaran. Hal ini memberikan proses evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik, karena banyak jenis *game* yang bisa dimainkan oleh peserta didik. Kelebihan dari penggunaan *gimkit* tentu dirasakan juga oleh peserta didik, dimana mereka merasa terus ingin mengerjakan kuis tersebut karena *game* yang disediakan pada *web* ini sangat menarik perhatian mereka, *reward* yang diberikan *gimkit* membantu menarik minat peserta didik untuk mengerjakan kuis secara terus-menerus.

Banyak tantangan di *game* ini yang membuat peserta didik merasa semakin tertantang dalam mengerjakan kuis. Hal ini dapat merangsang daya pikir mereka dengan menjawab pertanyaan dari kuis yang disediakan, namun harus tetap kreatif agar bisa mendapatkan poin agar dapat memainkan *gamenya*. Media pembelajaran seperti *gimkit* memberikan berbagai manfaat, seperti lebih menarik dan interaktif, serta memperkaya metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Dampak positif ini juga terlihat dalam perubahan sikap dan persepsi positif siswa di dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa implementasi teknologi pendidikan dalam bentuk *gimkit* dapat memperkuat efektivitas pembelajaran di kelas, membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini.

Aplikasi *gimkit* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada Peserta didik. Sehingga memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan bermain anak cenderung akan lebih paham dan lebih efektif dari pada tidak menggunakan permainan alat pengajaran. Sehingga peserta didik tidak lagi merasa takut, sulit atau bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia didalam kelas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi tersebut 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 pengoreksian dari waktu yang telah ditentukan, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan dalam

pengkoreksikan karena dilakukan secara manual, dan masih terdapat kesempatan terjadi tindak kecurangan.

Hal ini dibuktikan oleh peneliti yang telah dilakukan sebelumnya yaitu Leony Sanga Lamsari Purba (2019), dalam jurnal JDP dengan penelitiannya yang berjudul "*Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*" Vol 12, No.1 April 2019 mengatakan bahwa terdapat peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I yaitu sebesar 0,45 dengan interpretasi peningkatan sedang. Perbedaan peneliti ini yaitu terdapat pada penggunaan metode penelitian dan materi yang digunakan sebagai penelitian, sedangkan persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan alat evaluasi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "**Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Gimkit Pada Materi Teks Laporan hasil Observasi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean**". Pengembangan instrumen evaluasi ini diharapkan bahwa evaluasi ini akan membantu guru dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi. Evaluasi yang baik untuk pendidik maupun siswa pada materi teks laporan hasil observasi.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berarti mengenali masalah yaitu dengan cara mendaftar faktor-faktor yang berupa permasalahan. mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar mendaftar jumlah masalah tetapi juga kegiatan ini lebih daripada itu karena masalah yang telah dipilih hendaknya memiliki nilai yang sangat penting atau signifikansi untuk dipecahkan. Setyosari (2012: 64), "Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak." Masalah penelitian secara umum bisa kita temukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional sehingga masih belum efektif.
2. Belum dimanfaatkannya teknologi dan informasi dalam mengevaluasi pembelajaran di kelas.
3. Alat evaluasi yang digunakan dalam materi teks laporan hasil observasi masih perlu lebih divariasikan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana dan gejalanya akan lebih muda kita amati karna dengan pembatasan masalah maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tau kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya. Tahir (2011:19), "Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas/lebar sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan." Hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevan sehingga penelitian bisa lebih fokus untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berbentuk kuis interaktif menggunakan aplikasi *gimkit*.
2. Produk alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan adalah melalui tes objektif berupa pilihan ganda dalam bentuk *online* pada materi teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean.

3. Evaluasi dilakukan pada materi teks laporan hasil observasi untuk mengukur pemahaman peserta didik pada pembelajaran teks laporan hasil observasi sebelumnya pada fase E dalam kurikulum merdeka.
4. Guru mampu merancang alat evaluasi yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran dan subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah rumusan persoalan yang perlu dipecahkan atau pertanyaan yang perlu dijawab dengan penelitian. Perumusan masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Menurut Tahir (2012:20), "Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian, yang umumnya disusun dalam bentuk kalimat tanya, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjadi arah kemana sebenarnya penelitian akan dibawa, dan apa saja sebenarnya yang ingin dikaji / dicari tahu oleh si peneliti." Masalah yang dipilih harus "*researchable*" dalam arti masalah tersebut dapat diselidiki.

Berdasarkan uraian dari pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses Pengembangan Alat Evaluasi pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean ?
2. Bagaimana Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Desain Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean ?
3. Bagaimana Kelayakan dan Keefektifan Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raya Kahean.

E. Tujuan Penelitian

Nikmatur Ridha (2017:65), “Tujuan penelitian merupakan ungkapan sasaran yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Tujuan penelitian harus dinyatakan dengan kongkrit, jelas dan ringkas dan dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.” Isi dan rumusan tujuan penelitian harus mengacu pada rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mendeskripsikan Proses Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA.
2. Untuk Mendeskripsikan Validasi Ahli materi dan Ahli Desain Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA.
3. Untuk Mendeskripsikan Kelayakan dan Keefektifan Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Tahir (2011:21), “Manfaat penelitian menunjukkan pada pentingnya penelitian dilakukan ,baik untuk pengembangan ilmu dan referensi penelitian lebih lanjut dengan kata lain manfaat penelitian berisi uraian yang menunjukkan bahwa masalah yang dipilih memang layak diteliti.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini, baik manfaat secara praktis maupun secara teoretis.

Berdasarkan Uraian dari Tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait dengan pengembangan evaluasi

pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang yaitu dengan aplikasi *gimkit* agar pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat lebih efektif dan praktis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman yang bermanfaat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *gimkit* sehingga dapat menambah daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran khususnya dalam evaluasi agar dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *gimkit*.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh pengetahuan baru mengenai aplikasi *gimkit* yang dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran, sebagaimana pada saat ini telah banyak perkembangan mengenai teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. KAJIAN TEORETIS

Kerangka teoretis merupakan salah satu pendukung sebuah penelitian, hal ini karena kerangka teoritis adalah wadah dimana akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti. teori ini menjadi dasar yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, pembuatan landasan teori secara baik dan benar dalam sebuah penelitian menjadi salah satu hal yang penting, karena landasan teori akan menjadi sebuah pondasi dan landasan dalam penelitian itu sendiri.

Arikunto (2006:107), mengatakan “Kerangka teori merupakan wadah yang menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian.” Teori-teori tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Dengan demikian, kerangka teoretis disusun agar penelitian diyakini kebenarannya. Oleh karena itu, dalam melakukan sebuah penelitian harus berdasarkan pemikiran dari beberapa para ahli melalui berbagai sumber rujukan dan teori-teori yang telah dibahas dalam penelitian sebelumnya.

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menghasilkan suatu produk maupun penyempurnaan produk.

Pengembangan dalam kamus bahasa Indonesia adalah “Perluasan”. Menurut Putra (2011:72), “Pengembangan merupakan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan.” Menurut Sugiyono dalam Isnani Sara Aprilia, Eka Supriatna dan Andika Triansyah (2020:3), “Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut dan untuk menghasilkan produk diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.”

Sudjana dalam Tatik Sutarti dan Edi Irawan (2017:6), “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.” Gall, Borg dalam Tatik Sutarti dan Edi Irawan (2017:5), menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk menciptakan produk baru. Pengembangan juga melibatkan kemajuan, perbaikan, dan perubahan secara bertahap sehingga kondisi menjadi lebih baik untuk mencapai tujuan.

2. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi

Secara Etimologi evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “evaluation” dari akar kata “value” yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut alqiamah atau al-taqdir’ yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan al-taqdir altarbiyah yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.

Mahirah B (2017:258), menjelaskan bahwa “Evaluasi mengandung pengertian suatu tindakan atau proses dalam menentukan nilai sesuatu.” Sedangkan menurut Arifin (2013:5), mengemukakan bahwa pada hakikatnya “Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka mengambil suatu keputusan.”

Pengertian Evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria umum, dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian membandingkan dengan kriteria tertentu. Dalam pengertian lain antara evaluasi, pengukuran, dan penilaian merupakan kegiatan yang bersifat hirarki. Artinya ketiga kegiatan tersebut dalam kaitannya dengan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan dalam pelaksanaannya harus dilaksanakan secara berurutan. Dalam kaitan ini ada dua istilah yang hampir sama tetapi sesungguhnya berbeda, yaitu penilaian dan pengukuran. Pengertian pengukuran terarah kepada tindakan atau proses untuk menentukan kuantitas sesuatu, karena itu biasanya diperlukan alat bantu. Sedangkan penilaian atau evaluasi terarah pada penentuan kualitas atau nilai sesuatu. Evaluasi belajar dan pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif sementara pengertian penilaian belajar dan pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif.

Dengan adanya Evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan. Pada kondisi dimana siswa mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar siswa dapat lebih meningkatkan prestasi. Pada kondisi dimana hasil yang dicapai tidak memuaskan, maka siswa akan berusaha memperbaiki kegiatan belajar, namun demikian sangat diperlukan pemberian stimulus positif dari guru/pengajar agar siswa tidak putus asa.

Al-Qur'an sebagai dasar segala disiplin ilmu termasuk ilmu pendidikan Islam secara implisit sebenarnya telah memberikan deskripsi tentang evaluasi pendidikan dalam Islam. Hal ini dapat ditemukan dari berbagai sistem evaluasi yang ditetapkan Allah di antaranya: Evaluasi untuk mengoreksi balasan amal perbuatan manusia, sebagai mana yang tersirat dalam QS. Al-Zalzalah : (7 – 8).

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۗ

وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ۗ

Artinya: “Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrah pun, niscaya dia akan melihat (balasan)-nya. Dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)-nya pula.”(QS. Az-Zalzalah, 99:7-8).

Dalam surah Al-Zalzalah ayat (7–8), menerangkan bahwa tujuan evaluasi yang terdapat dalam surah tersebut adalah, diberikannya balasan terhadap siapapun yang melakukan kebaikan dan siapapun yang melakukan keburukan. Seperti yang telah dipaparkan bahwa makhluk yang berbuat banyak kebaikan selama hidupnya maka surga adalah balasan baginya, dan sebaliknya makhluk yang berbuat banyak keburukan selama hidupnya maka neraka adalah balasan yang pantas baginya.

Evaluasi harus dilakukan secara adil dan objektif, sesuai dengan usaha dan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan di atas menjadi salah satu hal penting

dalam prinsip evaluasi. Evaluasi akan terarah jika mengacu pada tujuan, dengan demikian para evaluator dapat mengetahui hasil yang harus dicapai terhadap subjek evaluasi.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa “Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Menurut Sudjana (2012:28), “pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.” Sedangkan Menurut Hernawan (2013:9), “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

c. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran sangatlah penting dilakukan oleh seorang pendidik (guru) untuk mengetahui berjalan atau tidaknya suatu sistem pembelajaran oleh pendidik. Karena jika seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, maka tidak ada perkembangan dalam merancang suatu sistem pembelajaran. Pendidik harus menciptakan Inovasi baru untuk memperbaharui sistem pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, mulai dari materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian. Dalam merancang evaluasi pembelajaran, pendidik juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar evaluasi dan persyaratan yang harus diperhatikan. Syaratnya adalah evaluasi harus benar-benar menggunakan alat ukur yang tepat (*Valid*) sesuai dengan tujuannya, alat uji tersebut harus terpercaya (*Reliabel*) atau menghasilkan hasil yang sama (*Konsisten*), dan syarat evaluasi yang terakhir yaitu evaluasi harus praktis atau mudah digunakan tidak menyulitkan pendidik atau peserta didik.

Idrus L (2019:922), menjelaskan bahwa “Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran.” Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif, sementara pengertian penilaian belajar dan pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif. Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran melalui dua kegiatan utama, yaitu pengukuran dan penilaian.

d. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran

Secara umum istilah “Alat” disebut sebagai “Instrumen” maka dari itu kata alat evaluasi dikenal sebagai “Instrumen Penilaian”. Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Arikunto (2012:59), mengatakan bahwa “Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.” Istilah evaluasi bagi seseorang yang bergerak di bidang pendidikan dan pengajaran bukanlah istilah yang baru. Jihad & Haris (2012:55), dalam bukunya yang berjudul “Evaluasi Pembelajaran” menyamakan istilah evaluasi dengan penilaian.” Kegiatan penilaian tidak akan terlepas dari seorang pendidik yang melakukan tugas profesional. Kegiatan ini dilakukan setelah selesai melakukan proses pembelajaran.

Untuk menerapkan sebuah evaluasi, maka dibutuhkan pula sebuah alat. Alat merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Fathurrohman (2007:15). Alat evaluasi yang biasa juga dikenal dengan istilah instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien.

Arikunto (2012:59), mengatakan bahwa “Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.” Alat evaluasi merupakan alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik (Dewi, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

e. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Fungsi evaluasi dalam pendidikan, evaluasi mempunyai beberapa fungsi yang diantaranya adalah untuk memperoleh informasi tentang hasil-hasil yang telah dicapai, dapat diketahui relevansi antara program yang telah dirumuskan dengan tujuan yang hendak dicapai, serta dapat dilakukan usaha perbaikan, penyesuaian dan penyempurnaan suatu program. Menurut Sukardi (2012:4), evaluasi mempunyai fungsi yang bervariasi di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut ;

1. Sebagai alat guna mengetahui apakah peserta didik telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang telah diberikan oleh seorang guru.
2. Untuk mengetahui aspek-aspek kelemahan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.
3. Mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan belajar.
4. Sebagai sarana umpan balik bagi seorang guru, yang bersumber dari siswa.
5. Sebagai alat untuk mengetahui perkembangan belajar siswa.
6. Sebagai materi utama laporan hasil belajar kepada para orang tua siswa.

Sciven (1967) dalam Arifin (2012:24), “Membedakan fungsi evaluasi menjadi dua macam, yaitu fungsi formatif dan fungsi sumatif.” Fungsi formatif dilaksanakan apabila hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi di arahkan untuk memperbaiki bagian tertentu atau sebagian besar bagian kurikulum yang sedang dikembangkan. Sementara fungsi sumatif dihubungkan dengan penyimpulan mengenai kebaikan dari sistem secara keseluruhan. Fungsi tersebut dapat dilaksanakan jika pengembangan program pembelajaran telah dianggap selesai. Fungsi evaluasi dalam pembelajaran memang cukup luas, bergantung darimana sudut pandang kita memandang.

Menurut Arifin (2012:21) fungsi-fungsi evaluasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Secara psikologis, peserta didik selalu butuh untuk mengetahui hinggamana kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Peserta didik adalah manusia yang belum dewasa. Mereka masih memiliki sikap dan moral yang heteronom, membutuhkan pendapat orang-orang dewasa (seperti orang tua dan guru) sebagai pedoman baginya untuk mengadakan orientasi pada situasi tertentu.

2. Secara sosiologis, evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah peserta didik sudah cukup mampu untuk terjun ke masyarakat. Mampu dalam arti peserta didik dapat berkomunikasi dan beradaptasi terhadap seluruh lapisan masyarakat dengan segala karakteristiknya.
3. Secara didaktis-metodis, evaluasi berfungsi untuk membantu guru dalam menempatkan peserta didik pada kelompok tertentu sesuai dengan kemampuan dan kecakapan masing-masing serta membantu guru dalam usaha memperbaiki proses pembelajarannya.
4. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui kedudukan peserta didik dalam kelompok, apakah dia termasuk anak yang pandai, sedang atau kurang pandai. Hal tersebut berhubungan dengan sikap dan tanggung jawab orang tua sebagai guru utama di lingkungan keluarga, kemudian perlu mengetahui kemajuan peserta didik untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya.
5. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui taraf kesiapan peserta didik dalam menempuh program guruannya. Jika peserta didik sudah dianggap siap (fisik dan non-fisik), maka program guruan dapat dilaksanakan. Sebaliknya, jika peserta didik belum siap, maka hendaknya program guruan tersebut jangan dulu diberikan, karena akan mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan.
6. Evaluasi berfungsi membantu guru dalam memberikan bimbingan dan seleksi, baik dalam rangka menentukan jenis guruan, jurusan, maupun kenaikan kelas. Melalui evaluasi, anda dapat mengetahui potensi peserta didik, sehingga dapat memberikan bimbingan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Begitu juga tentang kenaikan kelas berikutnya atau yang lebih tinggi.
7. Secara administratif, evaluasi berfungsi untuk memberikan laporan tentang kemajuan peserta didik kepada orang tua, pejabat pemerintah yang berwenang, kepala sekolah, guru, peserta didik itu sendiri. Hasil evaluasi dapat memberikan

gambaran secara umum tentang semua hasil usaha yang dilakukan oleh institusi guru.

f. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem pembelajaran dimaksud meliputi: tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan.

Chittenden (1994) secara simpel mengklasifikasikan tujuan penilaian (*assessment purpose*) adalah untuk (1). *keeping track*, (2). *checkingup*, (3). *finding-out*, and (4). *summing-up*. Keempat tujuan tersebut oleh Arifin (2013:15) diuraikan sebagai berikut:

1. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.
2. *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana dari materi yang belum dikuasai.

3. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.
4. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

g. Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, suatu evaluasi dapat dikatakan baik apabila pelaksanaan evaluasi tersebut didasarkan kepada prinsip-prinsip yang telah ditetapkan. Keberadaan prinsip bagi seorang guru mempunyai arti yang penting, karena dengan memahami prinsip tersebut dapat menjadi petunjuk bagi dirinya atau guru yang lain guna merealisasikan dan mengimplementasikan evaluasi dengan cara yang benar. Untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, Anda harus memperhatikan prinsip-prinsip umum evaluasi sebagai berikut :

1. Kontinuitas

Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental, karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu, Anda harus melakukan evaluasi secara kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Perkembangan belajar peserta didik tidak dapat dilihat dari dimensi produk saja tetapi juga dimensi proses bahkan dari dimensi input.

2. Komprehensif

Dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, Anda harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi. Misalnya, jika objek evaluasi itu adalah peserta didik, maka seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus

dievaluasi, baik yang menyangkut kognitif, afektif maupun psikomotor. Begitu juga dengan objek-objek evaluasi yang lain.

3. Adil dan objektif

Dalam melaksanakan evaluasi, Anda harus berlaku adil tanpa pilih kasih. Semua peserta didik harus diperlakukan sama tanpa “pandang bulu”. Anda juga hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Sikap *like and dislike*, perasaan, keinginan, dan prasangka yang bersifat negatif harus dijauhkan. Evaluasi harus didasarkan atas kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi atau rekayasa.

4. Kooperatif

Dalam kegiatan evaluasi, Anda hendaknya bekerjasama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak merasa puas dengan hasil evaluasi, dan pihak-pihak tersebut merasa dihargai.

5. Praktis

Praktis mengandung arti mudah digunakan, baik bagi Anda sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Untuk itu, Anda harus memperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.

h. Karakteristik Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi sangat berguna untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran, dapat dilihat dari tujuan dan fungsi evaluasi maupun sistem pembelajaran itu sendiri. Evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, sehingga guru mau tidak mau harus melakukan evaluasi pembelajaran. Melalui evaluasi, Anda dapat melihat tingkat kemampuan peserta didik, baik secara kelompok maupun individual. Anda juga dapat melihat berbagai perkembangan hasil belajar peserta didik, baik yang menyangkut domain kognitif, afektif maupun psikomotor.

Pemahaman tentang alat ukur ini menjadi penting karena dalam praktik evaluasi atau penilaian di madrasah, pada umumnya guru melakukan proses pengukuran. Dalam pengukuran tentu harus ada alat ukur (instrumen), baik yang berbentuk tes maupun nontes. Alat ukur tersebut ada yang baik, ada pula yang kurang baik. Alat ukur yang baik adalah alat ukur yang memenuhi syarat-syarat atau kaidah-kaidah tertentu, dapat memberikan data yang akurat sesuai dengan fungsinya, dan hanya mengukur sampel perilaku tertentu. Secara sederhana, Zainal Arifin (2011:69), mengemukakan “Karakteristik instrumen evaluasi yang baik adalah valid, *reliabel*, relevan, *representatif*, praktis, deskriminatif, spesifik dan proporsional.”

- 1) Valid, artinya suatu alat ukur dapat dikatakan valid jika betul-betul mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Misalnya, alat ukur mata pelajaran Ilmu Fiqih, maka alat ukur tersebut harus betul-betul dan hanya mengukur kemampuan peserta didik dalam mempelajari Ilmu Fiqih, tidak boleh dicampur adukkan dengan materi pelajaran yang lain. Validitas suatu alat ukur dapat ditinjau dari berbagai segi, antara lain validitas ramalan (*predictive validity*), validitas bandingan (*concurrent validity*), dan validitas isi (*content validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan lain-lain.
- 2) Reliabel, artinya suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel atau handal jika ia mempunyai hasil yang taat asas (*consistent*). Misalnya, suatu alat ukur diberikan kepada sekelompok peserta didik saat ini, kemudian diberikan lagi kepada sekelompok peserta didik yang sama pada saat yang akan datang, dan ternyata hasilnya sama atau mendekati sama, maka dapat dikatakan alat ukur tersebut mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi.
- 3) Relevan, artinya alat ukur yang digunakan harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditetapkan. Alat ukur juga harus sesuai dengan domain hasil belajar, seperti domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Jangan sampai ingin mengukur domain kognitif menggunakan alat ukur non-tes. Hal ini tentu tidak relevan.
- 4) Representatif, artinya materi alat ukur harus betul-betul mewakili dari seluruh materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilakukan bila guru menggunakan

silabus sebagai acuan pemilihan materi tes. Guru juga harus memperhatikan proses seleksi materi, mana materi yang bersifat aplikatif dan mana yang tidak, mana yang penting dan mana yang tidak.

- 5) Praktis, artinya mudah digunakan. Jika alat ukur itu sudah memenuhi syarat tetapi sukar digunakan, berarti tidak praktis. Kepraktisan ini bukan hanya dilihat dari pembuat alat ukur (guru), tetapi juga bagi orang lain yang ingin menggunakan alat ukur tersebut.
- 6) Deskriminatif, artinya adalah alat ukur itu harus disusun sedemikian rupa, sehingga dapat menunjukkan perbedaan-perbedaan yang sekecil apapun. Semakin baik suatu alat ukur, maka semakin mampu alat ukur tersebut menunjukkan perbedaan secara teliti. Untuk mengetahui apakah suatu alat ukur cukup deskriminatif atau tidak, biasanya didasarkan atas uji daya pembeda alat ukur tersebut.
- 7) Spesifik, artinya suatu alat ukur disusun dan digunakan khusus untuk objek yang diukur. Jika alat ukur tersebut menggunakan tes, maka jawaban tes jangan menimbulkan ambivalensi atau spekulasi.
- 8) Proporsional, artinya suatu alat ukur harus memiliki tingkat kesulitan yang proporsional antara sulit, sedang dan mudah. Begitu juga ketika menentukan jenis alat ukur, baik tes maupun non-tes.

i. Teknik Evaluasi Pembelajaran

Istilah teknik dapat diartikan sebagai “Alat”. Teknik evaluasi merupakan cara yang digunakan guru untuk mendapatkan informasi terkait dengan penilaian pembelajaran.

Dalam konteks evaluasi hasil belajar, dikenal adanya dua macam teknik, yaitu teknik tes dan teknik non-tes. Dengan teknik tes, maka evaluasi hasil belajar itu dilakukan dengan jalan menguji peserta didik. Sebaliknya, dengan teknik non-tes maka evaluasi hasil belajar dilakukan tanpa menguji peserta didik.

1. Teknik Tes

Tes merupakan salah satu instrumen digunakan untuk melakukan pengukuran. Tes terdiri atas sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah, atau semua benar atau sebagian benar akan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Menurut Zainal Arifin (2012:226), “Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.” Sedangkan menurut Arikunto (2020:193), “Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Tes adalah alat pengukur yang digunakan oleh guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan untuk mengetahui sejauh mana siswa paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru

Teknik tes meliputi tes lisan, tertulis dan perbuatan. Tes lisan dilaksanakan dalam bentuk pertanyaan lisan di kelas, dilakukan saat pembelajaran dikelas berlangsung atau di akhir pembelajaran di kelas. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis dengan pertanyaan dan jawaban. Sedangkan tes perbuatan atau tes unjuk kerja adalah jenis tes yang dilakukan dengan jawaban memakai perbuatan atau tindakan (Sawaluddin & Muhammad, 2020). Menurut Kadir (2015), “Tes tertulis dibedakan menjadi dua bagian, yaitu Tes Objektif dan Tes *Essay/Uraian*.”

a. Bentuk Tes Objektif

Tes Objektif adalah tes tertulis yang menuntut siswa memilih jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat dan pemeriksaannya dilakukan secara objektif (seragam) terhadap semua murid. Ada beberapa jenis tes bentuk

objektif yaitu: pilihan ganda, bentuk pilihan benar salah, menjodohkan, dan isian singkat. Tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes itu dapat dinilai secara obyektif, dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama. Ada beberapa bentuk tes obyektif, antara lain:

1) **Pilihan Ganda (*Multiple choice*)**

Pilihan ganda merupakan bentuk tes objektif yang menyajikan soal dan beberapa pilihan jawaban yang hanya ada satu jawaban yang benar. Tes pilihan ganda dapat diskor dengan mudah, cepat, dan memiliki objektivitas yang tinggi untuk mengukur tingkat kognitif peserta didik. Tes bentuk inilah yang umum digunakan karena mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan bentuk lain, diantaranya : Pertama, materi yang diujikan dapat mencakup sebagian besar dari bahan pengajaran yang telah diberikan. Kedua, jawaban peserta didik dapat dikoreksi atau dinilai dengan mudah dan cepat. Ketiga, penilaian akan lebih bersifat objektif karena jawaban untuk setiap pertanyaan sudah pasti benar atau salah.

a. **Kelebihan tes pilihan ganda (*Multiple Choice*)**

Saat menilai pembelajaran, tugas tes pilihan ganda menurut Umam (2016:14), memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran.
2. Bagi yang dites, mengetahui batas kemampuan pada diri sendiri.
3. Guru dapat membuat keputusan yang objektif (yaitu, siapapun yang memutuskan, kunci jawaban tersedia, sehingga hasil atau skornya sama).
4. Memaksa siswa untuk belajar dengan giat karena sulit menebak bagian mana dari keseluruhan pelajaran yang harus dipelajari.

b. **Kelemahan tes pilihan ganda (*Multiple Choice*)**

Tes pilihan ganda menurut Umam (2016:4), memiliki beberapa kelemahan, adapun kelemahan tes pilihan ganda (*multiple choice*) yakni:

1. Membuat soal tes yang objektif tidak semudah membuat tes deskriptif.
2. Tes objektif umumnya tidak dapat mengukur atau mengungkap proses berpikir tinggi atau dalam.
3. Dalam tes objektif, siswa dapat menebak, dan mendapat untung dengan menjawab pertanyaan.

2) Bentuk pilihan benar salah

Tes benar atau salah adalah tes yang butir soalnya terdiri dari pernyataan yang disertai dengan alternatif jawaban yaitu jawaban atau pernyataan yang benar dan yang salah. soal yang mengandung dua kemungkinan jawaban, yaitu benar atau salah. Fungsi bentuk soal benar salah adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik untuk membedakan antara fakta dengan pendapat. Agar soal dapat berfungsi dengan baik, maka materi yang ditanyakan sebaiknya homogen dari segi isi. Bentuk soal ini banyak digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi informasi berdasarkan hubungan yang sederhana. Sebelum menyusun soal benar salah ada hal-hal yang harus diperhatikan, yaitu : membuat petunjuk dengan jelas agar peserta didik tidak bingung, setiap soal hendaknya mengandung satu pengertian saja, jangan membuat soal yang masih dipertanyakan benar salahnya, hindari menggunakan kata yang dapat memberi petunjuk tentang jawaban yang dikehendaki.

3) Menjodohkan (*Matching*)

Tes menjodohkan yaitu tes objektif bentuk *matching* atau sering dikenal dengan tes menjodohkan disusun dalam dua kelompok atau daftar yang masing-masing memuat kata, istilah atau kalimat yang diletakkan bersebelahan. Bentuk tes yang terdiri atas kumpulan soal dan kumpulan jawaban yang keduanya dikumpulkan pada dua kolom yang berbeda, yaitu kolom pertanyaan sebelah kiri dan kolom jawaban sebelah kanan. Tugas murid ialah mencari dan menempatkan jawaban-jawaban sehingga sesuai atau cocok dengan pertanyaan.

4) Isian singkat

Tes Isian Singkat adalah tes yang ditandai dengan adanya jawaban pada tempat kosong yang disediakan oleh guru untuk menulis jawabannya dengan singkat sesuai dengan petunjuk. Cara menyusun tes isian singkat yaitu : 1) soal yang disusun sebaiknya tidak menggunakan soal yang terbuka sehingga siswa dapat menjawab dengan terurai, 2) Pernyataan sebaiknya hanya mengandung satu alternatif jawaban, 3) Titik-titik kosong sebagai tempat jawaban hendaknya diletakkan pada akhir atau tengah kalimat, 4) Dapat menggunakan gambar-gambar sehingga soal dapat dipersingkat dan jelas.

b. Bentuk Tes *Essay/Uraian*

Tes *essay* adalah pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk sejenis yang sesuai dengan tuntutan pertanyaan dan menggunakan kata-kata serta bahasa sendiri, dengan kata lain tes uraian mengharapkan peserta didik menyusun sendiri jawabannya. Tes uraian digunakan untuk mengatasi kelemahan daya ukur soal objektif yang terbatas pada hasil belajar rendah. Soal pada tes bentuk ini cocok untuk mengukur hasil belajar yang level kognitifnya lebih tinggi dan bersifat kompleks.

Dengan tes ini peserta didik memiliki kebebasan memilih dan menentukan jawaban, yang mengakibatkan data jawaban bervariasi dan menimbulkan subjektivitas dalam penilaiannya. Secara ontology tes *essay* adalah salah satu bentuk tes tertulis, yang susunannya terdiri atas item-item pertanyaan yang masing-masing mengandung permasalahan dan menuntut jawaban siswa melalui uraian-uraian kata yang merefleksikan kemampuan berpikir siswa (Sukardi, 2008). Menurut Sukardi (2008 :96), untuk meningkatkan mutu pertanyaan esai sebagai alat pengukur hasil belajar yang kompleks, memerlukan dua hal penting yang perlu diperhatikan oleh para evaluator. Kedua hal penting tersebut, yaitu: (a) bagaimana mengkonstruksi

pertanyaan esai yang mengukur perilaku yang direncanakan, dan (b) bagaimana menskor jawaban yang diperoleh dari siswa.

Berdasarkan tingkat kebebasan peserta tes untuk menjawab soal tes uraian, secara umum tes uraian dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu tes uraian bebas atau uraian terbuka (*Extended Response*) dan tes uraian terbatas (*Restricted Response*).

1) Tes Uraian Bebas (*Extended Response Test*)

Tes uraian bebas merupakan bentuk tes uraian yang memberi kebebasan kepada para peserta tes untuk mengorganisasikan dan mengekspresikan pikiran dan gagasannya dalam menjawab soal tes, jawaban peserta tes bersifat terbuka, *fleksibel* dan tidak terstruktur.

2) Tes Uraian Terbatas (*Restricted Response*)

Tes uraian terbatas merupakan bentuk tes uraian yang memberi batasan - batasan atau rambu-rambu tertentu kepada peserta tes dalam menjawab soal tes. Batasan atau rambu tersebut mencakup format, isi dan ruang lingkup jawaban. Jadi soal tes uraian terbatas itu harus menentukan batas jawaban yang dikehendaki. Batasan itu meliputi konteks jawaban yang diinginkan, jumlah butir jawaban dan luas jawaban yang diminta.

Menurut (Jihad A, 2013), “Kekuatan utama pada tes esai adalah : (1) Penekanan pada kebebasan mengekspresikan dan melakukan kreativitas; (2) penekanan pada kedalaman dan ruang lingkup pengetahuan, peserta tes. Tes ini menuntut kemampuan subyek didik untuk mengorganisir dan merumuskan jawaban dengan mempergunakan kata-kata sendiri.” Tes uraian dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dibandingkan dengan bentuk tes objektif serta mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam kalimat yang bagus. Hal ini akan melatih keberanian dan keterampilan peserta didik menyampaikan ide maupun gagasan secara tertulis dan itu akan terwujud jika peserta didik menguasai bahan yang diperkirakan akan diujikan dalam tes *essay* (Widoyoko, 2016).

Tes *essay* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sukardi H.M (2009), “Tes *Essay* dapat digunakan untuk menilai hal-hal berkaitan erat dengan beberapa butir berikut”.

- a. Mengukur proses mental para siswa dalam menuangkan ide ke dalam jawaban item secara tepat.
- b. Mengukur kemampuan siswa dalam menjawab melalui kata dan bahasa mereka sendiri.
- c. Mendorong siswa untuk mempelajari, menyusun, merangkai, dan menyatakan pemikiran siswa secara aktif.
- d. Mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat mereka sendiri.
- e. Mengetahui seberapa jauh siswa telah memahami dan mendalami suatu permasalahan atas dasar pengetahuan yang diajarkan di dalam kelas.

Di samping beberapa kelebihan seperti yang telah diuraikan di atas, ternyata tes *essay* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan oleh seorang guru. Menurut Arikunto (2015:178), “Kelemahan tes ini ialah: (1) kadar validitas dan reliabilitas rendah karena sukar diketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul telah dikuasai, (2) cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur subjektif, (3) pemeriksaannya lebih sulit sebab membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai, serta (4) waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.”

2. Teknik Non-Tes

Teknik Non-tes dapat diartikan sebagai teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Sehingga teknik ini dilakukan lewat pengamatan secara teliti dan tanpa menguji peserta didik. Non-tes biasanya dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan *soft skill*, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik dari apa yang diketahui atau dipahaminya. Dengan kata lain, instrument ini berhubungan dengan penampilan yang dapat diamati dari pada pengetahuan dan proses mental lainnya yang tidak

dapat diamati dengan Panca indera (Widiyoko, 2009). Jenis-jenis teknik non-tes yaitu observasi, wawancara, angket, daftar cocok (*checklist*).

a. Pengamatan (*Observation*)

Observasi (pengamatan) merupakan teknik penilaian non-tes yang sering digunakan untuk penilaian keterampilan. Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sebagai sasaran pengamatan yang dikemukakan Arifin (2009:76), Ada dua macam Observasi yaitu :

- 1) Observasi partisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat Dalam hal ini, pengamat memasuki dan mengikuti kegiatan kelompok yang sedang diamati. Observasi partisipan dilaksanakan sepenuhnya jika pengamat betul betul mengikuti kegiatan kelompok, bukan hanya pura-pura. Dengan demikian, ia dapat menghayati dan merasa kan seperti apa yang dirasakan orang-orang dalam kelompok yang diamati.
- 2) Observasi sistematis, yaitu observasi di mana faktor-faktor yang diamati sudah didaftar secara sistematis dan sudah diatur menurut kategorinya. Berbeda dengan observasi partisipan maka dalam observasi sistematis ini pengamat berada di luar kelompok. Dengan demikian, pengamat tidak dibingungkan oleh situasi yang melingkungi dirinya.
- 3) Observasi eksperimental terjadi jika pengamat tidak berpartisipasi dalam kelompok. Dalam hal ini, ia dapat mengendalikan unsur-unsur penting dalam situasi sedemikian rupa sehingga situasi itu dapat diatur sesuai dengan tujuan evaluasi.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara atau *interview* adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak.

Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi. Wawancara dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu :

- 1) Wawancara bebas, dimana responden mempunyai kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya, tanpa dibatasi oleh patokan-patokan yang telah dibuat oleh subjek evaluasi.
- 2) Wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan oleh subjek evaluasi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun terlebih dahulu. Dalam hal ini, responden tinggal memilih jawaban yang sudah dipersiapkan oleh penanya. Pertanyaan itu kadang-kadang bersifat sebagai yang memimpin dan mengarahkan, dan penjawab sudah dipimpin oleh sebuah daftar cocok sehingga dalam menuliskan jawaban.

c. Angket (*Kuesioner*)

Angket (*kuesioner*) merupakan alat pengumpul data melalui komunikasi tidak langsung, yaitu melalui tulisan. Angket ini berisi daftar pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan responden. Angket adalah alat penilaian hasil belajar yang berupa daftar pertanyaan tertulis untuk menjangring informasi tentang sesuatu, misalnya tentang latar belakang keluarga siswa, kesehatan siswa, tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran, media, dan lain-lain.

d. Daftar Cocok (*Check List*)

Daftar cek merupakan salah satu teknik penilaian yang sederhana. Arikunto (2013: 43), mengemukakan bahwa “Daftar cocok adalah deretan pernyataan (yang biasanya singkat-singkat), dimana responden yang dievaluasi tinggal memberikan tanda cocok atau cek (√) pada kolom yang telah disediakan.”

Daftar cocok mempunyai pengertian tersendiri. Daftar cocok bukanlah angket. Daftar cocok mempunyai bentuk yang lebih sederhana karena dengan daftar cocok dengan maksud peneliti meringkas penyajian pertanyaan serta mempermudah

responden dalam memberikan respondennya. Daftar cocok memuat beberapa pertanyaan yang bentuk dan penjelasan seragam. Agar responden tidak diharapkan pada beberapa pertanyaan mengenai berbagai hal tetapi dalam bentuk bacaan, maka disusunlah daftar yang cocok sebagai pengganti.

3. Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi

a. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut Mahsun (2014:1), “Teks didefinisikan sebagai satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap.” Definisi di atas, menuntun pada pencirian teks yang wujudnya dapat berupa bahasa yang dituturkan atau dituliskan, atau juga bentuk-bentuk sarana lain yang digunakan untuk menyatakan apa saja yang dipikirkan.

Laporan adalah penyampaian hasil suatu kegiatan, baik secara mandiri maupun kelompok berdasarkan data dan fakta yang sebenarnya. Sementara observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap suatu objek tertentu dengan cermat. Laporan observasi tidak didasarkan pada imajinasi atau rekayasa. Teks laporan hasil observasi adalah teks yang berisi tentang laporan suatu pengamatan, atau disebut juga dengan teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan. Kemendikbud (2014:129), menjelaskan bahwa “Teks laporan hasil observasi adalah teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi-informasi tentang suatu objek atau kondisi, setelah diadakan penyelidikan atau penelitian secara sistematis.”

Menurut Nasution, dkk (2021:12), “Laporan hasil observasi adalah teks yang memuat penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari investigasi.” teks laporan hasil observasi disebut juga sebagai teks klasifikasi.” Sedangkan Menurut Sulistomo dkk, (2019:523), “Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang berupa penjabaran umum untuk melaporkan sesuatu berupa hasil dari

pengamatan atau observasi, teks laporan hasil observasi juga bisa disebut teks klasifikasi.”

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa Teks Laporan Hasil Observasi adalah suatu teks laporan yang di deskripsikan dari hasil pengamatan informasi terhadap suatu objek yang telah diamati.

b. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Sebuah struktur dapat dilihat dari berbagai segi. Sesuatu dikatakan memiliki struktur apabila terdiri atas bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu sama lain. Demikian pula dengan teks laporan hasil observasi yang terdapat bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu sama lain di dalamnya.

Anderson (2003:90), menjelaskan bahwa “Teks laporan hasil observasi biasanya memiliki 3 unsur, yaitu (1) definisi umum yang terdapat pada paragraf pertama, (2) deskripsi bagian mengenai objek yang dibahas pada deskripsi umum, dan (3) Deskripsi Manfaat atau simpulan.” Adapun struktur teks laporan hasil observasi terdiri dari :

1) Klasifikasi Umum / Definisi umum

pada paragraf pertama menjelaskan (1) pernyataan yang memberitahukan kepada pembaca tentang sesuatu yang akan dibahas dalam teks, (2) pokok bahasan mencakup deskripsi singkat mengenai subjek, dan (3) dapat mencakup definisi pada pokok bahasan (Anderson 2003:90). Definisi umum merupakan semacam pembuka atau pengantar tentang hal yang akan dilaporkan. Pada tahap pembuka disampaikan bahwa benda-benda di dunia dapat diklasifikasikan berdasarkan kriteria persamaan dan perbedaan. Klasifikasi umum ini berisi peristiwa atau fenomena yang akan dibahas secara umum. Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Definisi Umum ialah bagian dari teks pada paragraf pertamayang berisi tentang penjelasan objek yang dibahas. Contoh “Komodo merupakan hewan sejenis reptil besar yang berkaki empat dan wujudnya menyerupai kadal-kadal-an. Bedanya, ukuran hewan ini sangatlah besar. Komodo

merupakan hewan langka yang sudah masuk kategori dilindungi. Komodo sudah dicanangkan menjadi satwa nasional bagi negeri ini”. Penggalan Tersebut Menjelaskan Mengenai informasi umum Subjek yang dilaporkan tentang komodo.

2) Deskripsi Bagian

deskripsi bagian merupakan informasi aspek-aspek penting mengenai objek yang dilaporkan. Biasanya menggunakan kalimat yang menjelaskan atau memerinci yang meliputi ciri-ciri atau sifat khusus objek. Jika objek observasinya adalah binatang maka yang dibahas dalam bagian ini adalah jenis-jenis, makanan, habitat, kebiasaan unik, pola makan, bagian-bagian tubuh dari binatang tersebut.

Sebagai Contoh “Jika dilihat dari jauh dan dilihat sekilas, komodo tampak seperti biawak biasa. Tetapi, ketika perhatikan dengan saksama, binatang ini ukurannya jauh lebih besar dari biawak. Panjang tubuhnya bisa mencapai tinggi rata-rata orang indonesia, atau sekitar 165 cm. Panjang ekornya setara panjang badannya sehingga membuat panjang total hewan ini menjadi sekitar tiga meter lebih. Komodo memiliki badan yang panjang, lebih besar dari kepalanya. Kepalanya agak memanjang, mirip dengan reptil pada umumnya. Matanya kecil dan berwarna. Mulutnya agak memanjang. Giginya banyak, menyelimuti rahang di sekujur rahangnya. Gigi Komodo cukup panjang dan sangat tajam. Lidahnya yang berwarna kuning sering menjulur keluar dan bercabang pada tepiannya. Kulitnya bersisik dan tampak keras, namun memiliki pola yang Indah. Warna kulitnya coklat kehitam-hitaman dengan sedikit bias kuning keemasan. Pada bagian leher terdapat lipatan-lipatan kulitnya yang bersisik. Lipatan tersebut ditemukan pula di bagian ketiak depan dan lipatan paha bagian belakang. Bagian punggung ekornya bersisik menyerupai gergaji dengan arah miring ke belakang. Cakar komodo sangatlah tajam dan menukik. Bentuknya mirip cakar burung elang. Warnanya hitam legam dan biasa digunakan untuk bertarung melawan mangsanya.

3) Deskripsi Manfaat

Bagian ini menjelaskan kegunaan dari sebuah objek yang dilaporkan. Kosasih dan Kurniawan (2018:45), menjelaskan “Deskripsi manfaat yaitu “Menjelaskan manfaat atau dampak dari objek yang dilaporkan.” Sejalan dengan pendapat tersebut Setyaningsih (2019:14), mengatakan “Deskripsi manfaat dikatakan juga dengan bagian penutup yang berisi manfaat atau kegunaan.” Berdasarkan paparan tersebut deskripsi manfaat adalah penjelasan mengenai kegunaan atau manfaat dari objek yang dilaporkan yang terdapat bagian akhir sebagai penutup. Bagian penutup ini tidak boleh lepas dari tema yang ditentukan sebelumnya. Contoh “Binatang ini boleh dibilang hewan yang menyeramkan, namun memiliki sisik yang indah dan bertubuh kekar dan gagah. Komodo merupakan satu di antara satwa nasional yang harus dipertahankan sebagai salah satu bukti nyata kekayaan negeri ini.

c. Ciri-ciri Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut Nasution, Nurbaiti dan Afrannudin (2021:19) di dalam penulisan teks laporan observasi, pasti memiliki beberapa ciri-ciri yang harus ada di dalam laporan. Di bawah ini adalah ciri-ciri umum dari laporan hasil observasi, yaitu:

- 1) Semua ditulis secara lengkap, tersusun dan sempurna.
- 2) Penulisan bersifat objektif, global dan universal.
- 3) Hal yang akan diamati dan investigasi merupakan objek tunggal.
- 4) Hasil dari laporan dideskripsikan berdasarkan fakta sesuai dari hasil pengamatan dan penelitian yang nyata di lapangan.
- 5) Informasi dan hasil laporan merupakan hasil dari penelitian yang sudah terbukti kebenarannya.
- 6) Informasi tidak mengandung dugaan atau pemihakkan yang menyimpang atau tidak tepat.
- 7) Informasi memiliki kaitan antara hubungan yang berjenjang yaitu hubungan antar kelas atau subkelas yang ada di dalamnya.

- 8) Penulis hanya menulis atau mendeskripsikan hal-hal yang didapatkan pada objek tersebut. Artinya informasi yang anya dirasakan oleh peneliti dalam pengamatan.

d. Tujuan Teks Laporan Observasi

Salah satu tujuan pembuatan teks laporan hasil observasi adalah untuk memberikan suatu informasi berdasarkan fakta yang bersifat objektif. Artinya teks laporan tersebut memberikan informasi objek yang jelas.

Menurut Nasution dkk (2021:15), “Tujuan dari laporan observasi yaitu untuk mengklasifikasikan bagian-bagian atau jenis-jenis dari objek yang diamati secara transparan dari objek yang diamati tersebut seta untuk memecahkan suatu persoalan berupa hipotesis dari hasil observasi.” Sedangkan Menurut Sulistomo dkk, (2019:523), menyatakan “Tujuan dari teks laporan hasil observasi yaitu untuk menyampaikan informasi tentang klasifikasi mengenai jenisjenis sesuatu secara apa adanya sesuai dengan hasil observasi.” Kemudian, yang menjadi tujuan lainnya adalah untuk mengatasi persoalan tentang objek yang diamati untuk menemukan teknik atau cara yang baru untuk menarik keputusan yang lebih baik, dan untuk melakukan pengawasan atau perbaikan dan untuk mengetahui berkembagnya suatu permasalahan.

e. Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang berbasis teks. Dalam setiap teks memiliki ciri khas masing-masing, begitu pula teks laporan hasil observasi. Dari segi kebahasaannya teks laporan hasil observasi beberapa ciri kebahasaan, di antaranya:

1) Kata Istilah

Istilah diartikan dengan kata atau ungkapan khusus. Menurut Harsiati (2017:129), “Kata istilah merupakan kata atau gabungan kata yang dengan

cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu.”

2) Kalimat Definisi

Kalimat definisi merupakan kalimat yang mengungkapkan makna. Harsiati dkk (2017:130), menjelaskan kalimat definisi adalah “Kalimat yang mengungkapkan makna, keterangan, atau ciri utama dari orang, benda, proses atau aktivitas.” Sejalan dengan pendapat tersebut Kosasih dan Kurniawan (2018:46), mengatakan “Salah satu struktur teks laporan hasil observasi yakni Menggunakan kata kopula, seperti merupakan, ialah, yaitu.” Jadi, kalimat definisi adalah kalimat yang memberikan keterangan atau ciri-ciri utama dari subjek yang dilaporkan.

3) Kalimat Klasifikasi

Klasifikasi diartikan sebagai penyusunan bersistem dalam kelompok atau golongan menurut kaidah atau standar yang ditetapkan. Kalimat klasifikasi adalah kalimat yang menyebutkan dasar pengklasifikasian dan jumlah keanggotaannya suatu objek yang dilaporkan dasar pengelompokkan, dan jumlah anggota objek.

4) Kata Benda

Kata benda yang digunakan dalam teks laporan hasil observasi ialah kata benda yang bersifat umum. Menurut Aziz dkk. (2012:15), “Kata benda adalah kata yang menyatakan nama-nama benda atau segala sesuatu yang dibendakan.” Misalnya Pantai, Lidah Buaya, Kucing dan lain-lain.

5) Kata Kerja

Kata kerja atau disebut juga dengan verba. Menurut Aziz dkk (2012:16), “Kata kerja adalah kata yang menyatakan perbuatan atau pekerjaan.”

6) Kata Sifat

Kata sifat disebut juga dengan adjektiva yakni kata yang menerangkan nomina dan secara umum dapat bergabung dengan kata lebih dan sangat. Menurut Aziz dkk. (2012:16), “Kata sifat adalah kata yang menyatakan sifat khusus,

watak, atau keadaan benda atau yang dibendakan. Kata sifat sering juga disebut kata keadaan.” Misalnya Dangkal, Indah, Jauh, dan lain-lain.

7) Kata Bermakna Denotatif

Menurut Rastuti (2008:24), “Denotatif berkaitan dengan denotasi, maksudnya adalah arti yang merujuk langsung pada acuan. Arti denotatif tidak ada makna tambahan.” Contohnya “Habib memiliki tangan yang lebih panjang daripada teman-temannya.”

f. Langkah-langkah Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi

Untuk memproduksi teks dalam bentuk tulis yang baik diperlukan langkah-langkah penulisan teks yang benar, agar teks yang dihasilkan runtut dan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca. Kemendikbud (2021:36-37), menjelaskan bahwa agar kegiatan observasi berjalan lancar perhatikan panduan berikut:

- 1) Tentukan objek apa yang akan kalian observasi. Objek tersebut harus menarik dan dikuasai. Memilih objek-objek yang ada di lingkungan sekitar untuk membantu dalam kegiatan observasi.
- 2) Menentukan hal-hal yang akan diamati dari objek tersebut sebagai panduan pengamatan.
- 3) Lakukan observasi dengan menggunakan panduan pengamatan yang telah dibuat. Carilah informasi seakurat mungkin. Jika perlu dan memungkinkan, ambilah gambar objek observasi kalian atau bawa beberapa sampel objek tersebut.
- 4) Susunlah bagian-bagian dari laporan sesuai dengan sistematika umum yang digunakan dalam teks laporan yaitu definisi umum, deskripsi perbagian dan deskripsi manfaat.
- 5) mengembangkan bagian-bagian yang telah disusun untuk menjadi suatu teks yang padu. Dalam hal ini kalian harus memperhatikan kaidah-kaidah kebahasaan.
- 6) Periksa kembali laporan kalian.

Sedangkan Menurut Kosasih (2013:39), Adapun langkah-langkah yang lebih sistematis dalam memproduksi teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan observasi atau pengamatan lapangan dengan kriteria objek menarik dan dikuasai.
- 2) Mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi laporan.
- 3) Menyusun kerangka laporan, yakni dengan menomori topik-topik itu sesuai dengan urutan yang dikehendaki.
- 4) Mengembangkan kerangka yang telah disusun menjadi suatu teks yang padu. Dalam tahap ini, penulis harus menjadikan topik-topik itu menjadi kalimat yang jelas. Penulis juga bisa membuat kalimat tambahan yang fungsinya sebagai pengikat sehingga kalimat-kalimat yang ada menjadi lebih padu.

4. Aplikasi *Gimkit*

a. Pengertian dan Sejarah *Gimkit*

Gimkit adalah *platform* pendidikan *online* dengan format gaya pertunjukan permainan untuk membantu peserta didik dalam meninjau materi pembelajaran secara kolaboratif (Riley, 2022). *Platform* pembelajaran berbasis *game*, yang merupakan salah satu teknologi dalam bidang pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui Browser <https://www.gimkit.com/join>. Berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai Alat Penilaian pembelajaran yang mudah digunakan bahkan untuk pemula dan dapat digunakan di berbagai gadget seperti ponsel, tablet atau PC mereka sendiri. Dimana Permainan *game* tersebut mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan yang telah tersedia untuk dapat bermain serta menyerang rekan peserta didik lain dalam game, sehingga peserta didik mampu bermain serta mendapatkan skor tinggi dengan strategi yang baik. *Asesmen* pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain, Sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi Laporan Hasil Observasi dalam bentuk soal pertanyaan pada *game*. Alat evaluasi ini juga memiliki tujuan untuk mengukur pemahaman serta untuk mencegah peserta didik merasa bosan

saat belajar. Aplikasi *gimkit* digunakan agar peserta didik terbiasa mengerjakan soal-soal penilaian berbasis teknologi dengan baik. Hasil belajar peserta didik akan meningkat dengan adanya kebiasaan tersebut. Aplikasi ini juga terkoordinasi dan dapat secara otomatis mengolah dan menghitung nilai hasil belajar peserta didik

Pada Januari 2022, sejarah *gimkit* cukup terbatas, tetapi platform ini dikembangkan oleh seorang siswa bernama *Josh Feinsilber*. *Gimkit* awalnya dibuat sebagai proyek pribadi dan diluncurkan pada tahun 2017. Ide di balik *Gimkit* bermula dari kekecewaan *Josh* terhadap pengalaman permainan pendidikan lainnya yang dianggapnya membosankan. Dia ingin menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan Interaktif . *Gimkit* awalnya dikenal sebagai *Gimlet*, tetapi kemudian berubah nama menjadi *gimkit*. Meskipun awalnya dibuat sebagai proyek kecil, *gimkit* dengan cepat mendapatkan popularitas di kalangan guru dan siswa karena pendekatannya yang inovatif terhadap pembelajaran. Setelah diluncurkan awalnya, *gimkit* terus berkembang dan mengalami pembaruan reguler dengan peningkatan fitur dan fungsionalitas baru. *Platform* ini menjadi salah satu opsi populer dalam cakupan gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas.

b. Pengertian Gamifikasi

Dalam pendidikan, *gamifikasi* adalah teknik yang mengusulkan dinamika yang terkait dengan permainan yang didesain khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kompetensi kurikuler, kognitif, dan sosial mereka secara signifikan.

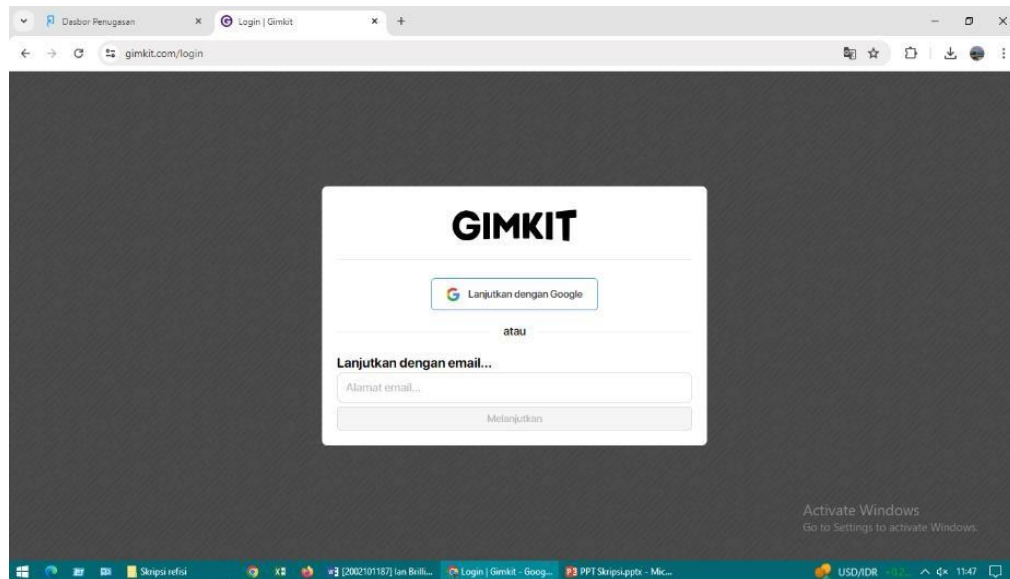
Gamifikasi adalah proses yang tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai suatu kegiatan untuk kepuasan pribadi yang melekat pada diri siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didorong oleh hal dari luar diri siswa sehingga menjadi penguatan bagi mereka *gamifikasi* juga dapat membantu membuat keseluruhan pengalaman belajar daring menjadi jauh lebih efektif. Siswa lebih mungkin untuk benar-benar memperoleh informasi jika mereka bersenang-senang dan bersemangat belajar.

Gartner Burke (2014:13), mendefinisikan “*Gamifikasi* sebagai pemanfaatan dari unsur mekanis dan *user experience design* sebuah *game*, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka.” Yang dimaksud dengan unsur mekanis adalah elemen kunci seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badges*) yang menunjang berjalannya suatu *game*.

c. Cara Menggunakan *Gimkit*

Untuk Menggunakan *Gimkit*, berikut adalah langkah umum yang dapat diikuti (Febiyani,2023):

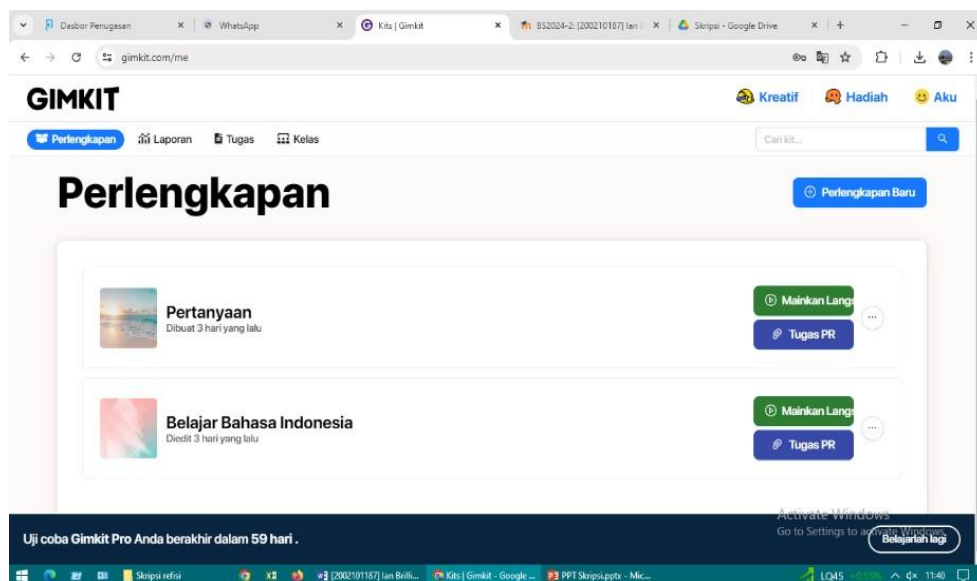
1. Buat Akun :
 - a. Pertama-tama, buat akun *Gimkit* melalui link berikut
<https://www.gimkit.com/login>,
 - b. Selanjutnya Buat Akun dengan *Google* atau Email
 - c. Kemudian, Pilih apakah anda Seorang pendidik atau pelajar Jika pendidik klik “*Educator*” jika pelajar klik “*Student*”.
 - d. Selanjutnya pilih negara (*Country*) , pilihlah negara Indonesia.
 - e. Kemudian Pilih Bahasa (*Area of Expertise*), dan Klik *English/Language Arts*, dan Untuk *Grade Level* pilihlah *High School*.
 - f. Tahapan Pembuatan Akun Pendidik (Guru) Sudah Selesai.



Gambar 1. Tampilan Awal Login *Gimkit*

2. Buat Permainan:

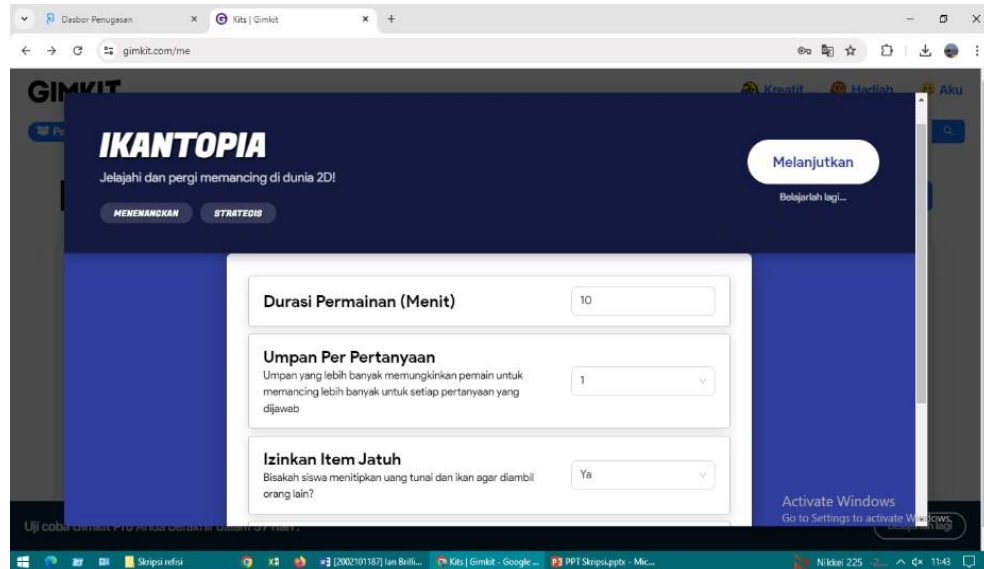
Setelah mendaftar, buat permainan atau kumpulan pertanyaan. Pendidik dapat membuat pertanyaan sendiri sesuai dengan materi pelajaran.



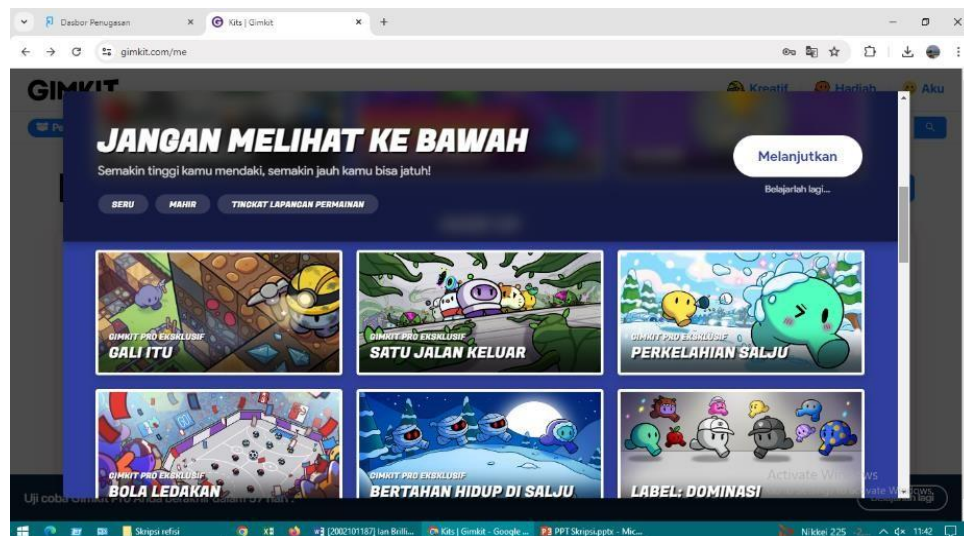
Gambar 2. Tampilan Pembuatan Pertanyaan dan Materi

3. Pengaturan permainan

Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan anda. Anda dapat menentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.



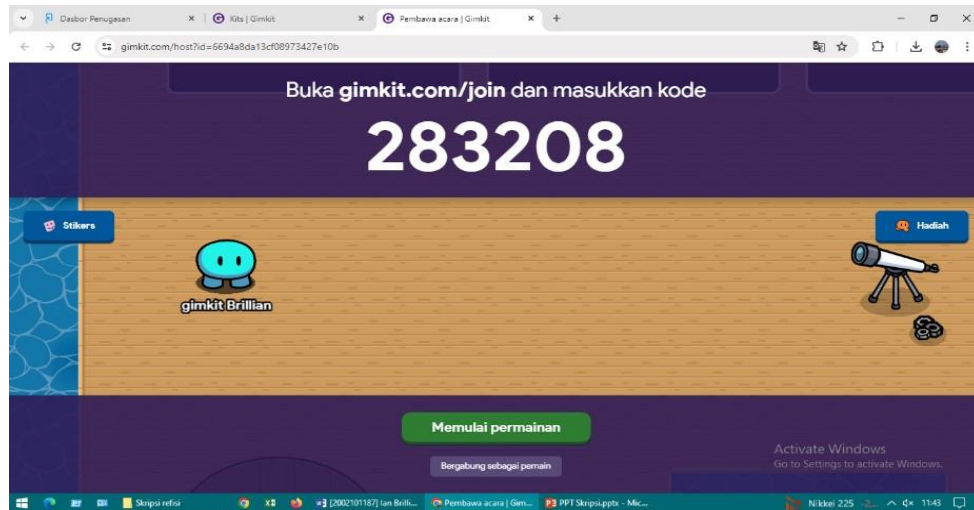
Gambar 3. Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan.



Gambar. 4 Tampilan pilihan Permainan

4. Bagikan Kode Permainan

Kemudian bagikan kode permainan kepada peserta didik, siswa akan memasukkan kode ini untuk memasuki permainan. Peserta didik dapat join melalui link gimkit.com/join kemudian memasukkan kode permainan tersebut.



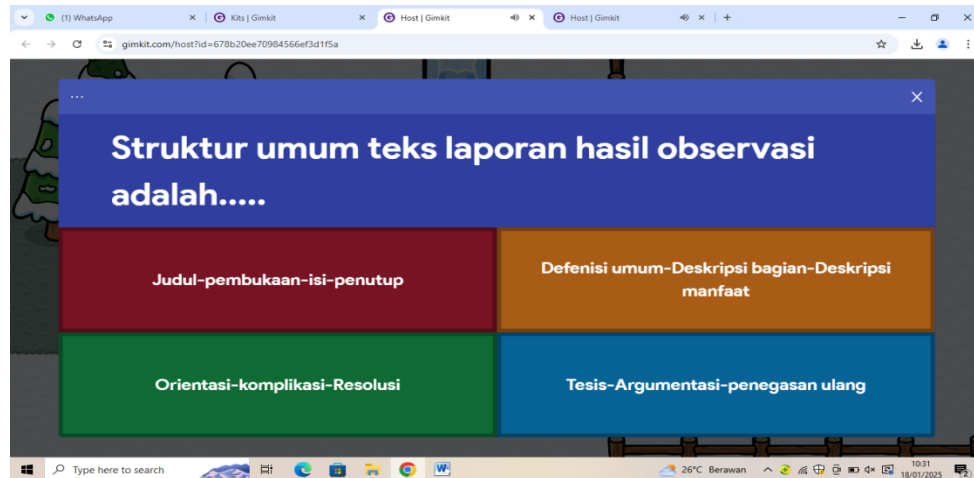
Gambar 5. Tampilan Kode Permainan

5. Mulai Permainan

Setelah siswa bergabung, mulailah permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dalam permainan, mengumpulkan poin, dan bersaing dengan teman-teman mereka.



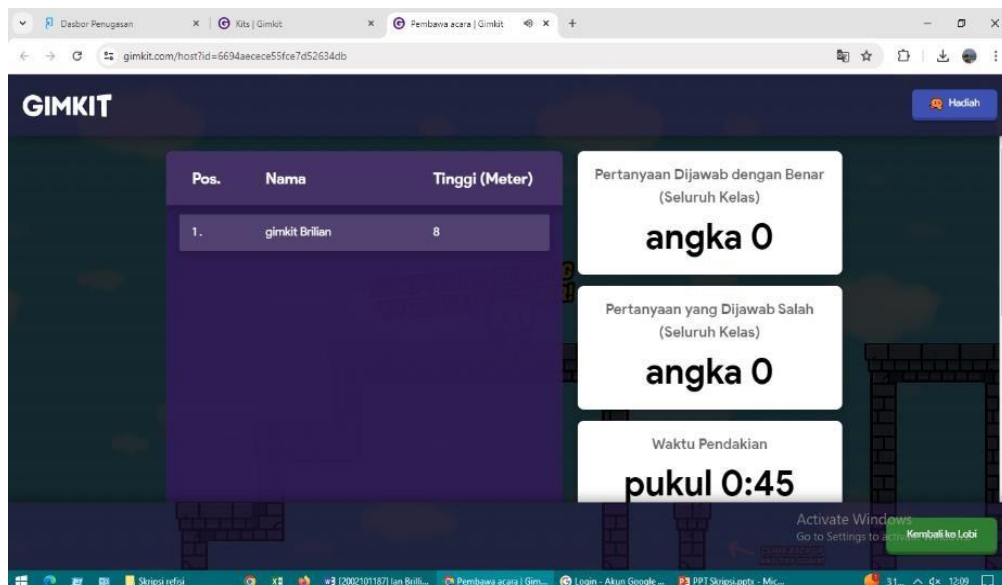
Gambar 6. Pembelajaran menggunakan gimkit



Gambar 7. Tampilan soal alat

6. Pantau kemajuan dan skor

Selama permainan berlangsung, anda dapat memantau kemajuan siswa dan melihat skor mereka.



Gambar 8. Papan Skor

7. Berikan Umpan Balik:

Setelah permainan selesai, berikan umpan balik kepada siswa. Ini dapat melibatkan pembahasan materi atau refleksi mengenai hasil permainan.

8. Simpan Permainan

Gimkit memungkinkan Anda menyimpan permainan yang telah anda buat. Ini memudahkan untuk menggunakannya lagi di masa depan atau membagikannya dengan guru lain.

9. Eksplorasi Fitur Tambahan

Gimkit memiliki berbagai fitur tambahan seperti mode permainan yang berbeda, papan peringkat, dan alat pengajaran lainnya. Eksplorasi fitur-fitur ini untuk membuat pengalaman belajar lebih bervariasi dan menarik.

d. Kelebihan *Gimkit* Sebagai *Gamifikasi*

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Beberapa media pembelajaran juga dapat dirancang untuk menjadi interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan *gimkit* dalam pembelajaran :

1. Interaktif dan Menyenangkan

Gimkit dirancang untuk pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Sistem poin, tantangan, dan hadiah.

2. Personalisasi Pembelajaran

Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum kelas mereka.

3. Fleksibilitas

Gimkit dapat diakses secara online, memungkinkan akses yang mudah di berbagai perangkat dan lokasi. Fleksibilitas ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini sesuai kebutuhan.

4. Pemantauan Kemajuan

Gimkit menyediakan fitur pemantauan kemajuan, sehingga guru mampu melihat sejauh mana siswa telah memahami pembelajaran. Ini membantu dalam memberikan bimbingan lebih lanjut dan memberikan umpan balik yang tepat.

5. Mode Permainan yang Beragam

Gimkit menyediakan berbagai mode permainan, termasuk mode "*Classic*" dan variasi permainan lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

e. Kelemahan *Gimkit* Sebagai *Gamifikasi*

Media pembelajaran seringkali kurang efektif jika kehadiran guru atau interaksi antar manusia tidak dimanfaatkan dengan baik. Berikut adalah kelemahan *gimkit* dalam pembelajaran :

1. Diperlukan Koneksi Internet

Seperti banyak *platform* yang berani, *gimkit* memerlukan koneksi internet yang stabil. Ini dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas.

2. Batasan dalam Jenis Konten

Meskipun *gimkit* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mungkin ada keterbatasan dalam jenis konten atau fitur yang tersedia dibandingkan dengan *platform* pembelajaran khusus lainnya.

3. Pembelajaran yang Terfokus pada Permainan

Ada potensi bahwa fokus pada aspek permainan dapat mencapai tujuan pembelajaran inti sehingga dapat merancang pengalaman untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan *gimkit* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta siswa

B. Kerangka Konseptual

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara

optimal. Untuk menyampaikan materi kepada siswa perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk di gunakan dalam proses evaluasi. Maka dalam proses pembelajaran guru harus melakukan suatu kegiatan yang dinamakan dengan evaluasi.

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran 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. Oleh karena itu, guru memerlukan alat penilaian pembelajaran. Guru harus berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran.

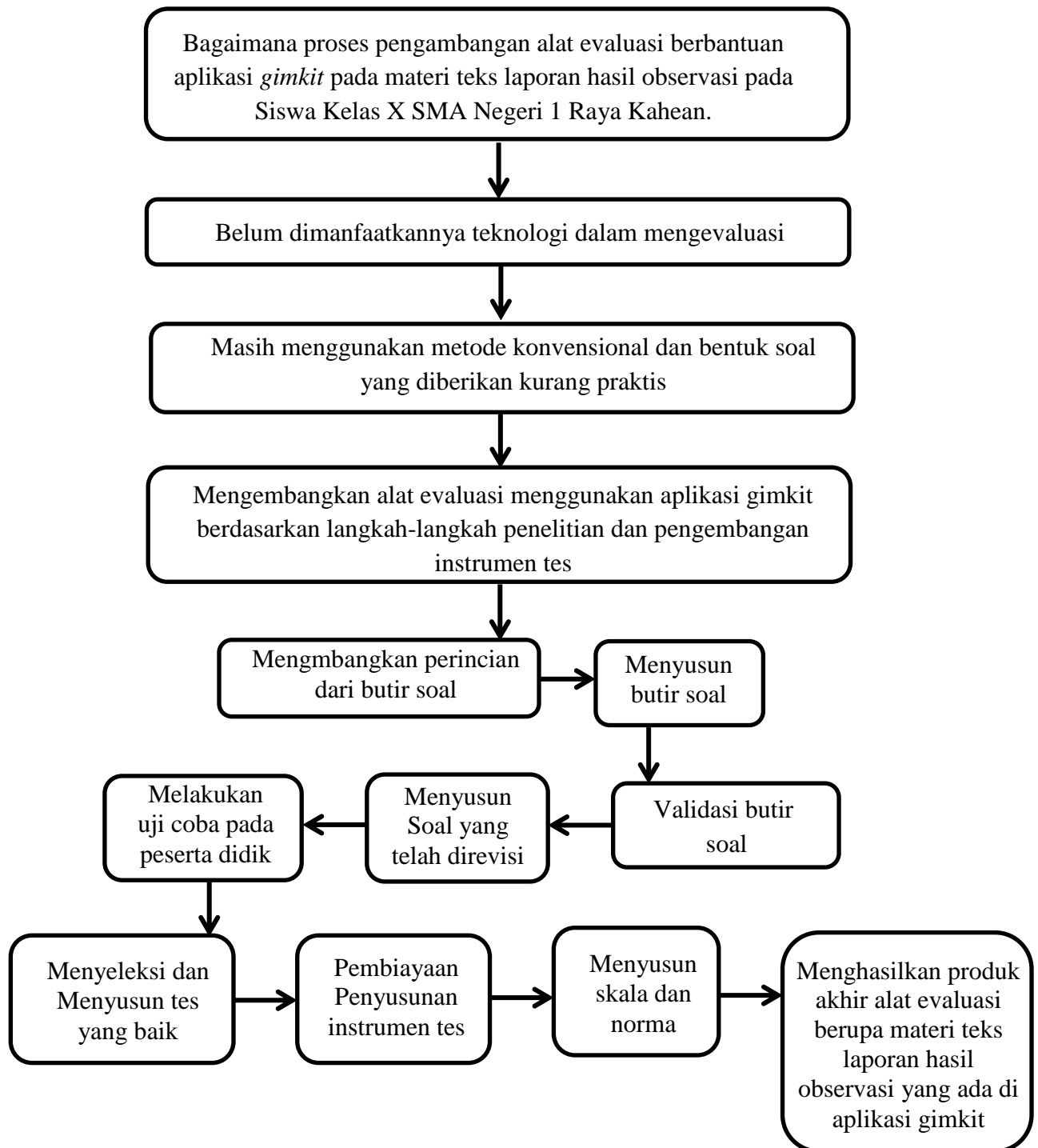
Adanya alat evaluasi yang inovatif dan menarik maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat terpenuhi dengan baik. Evaluasi atau Penilaian dapat berbentuk permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan permainan dalam proses penilaian yang dirancang dengan baik dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dapat menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan android melalui fitur-fitur pendidikan yang tersedia seperti aplikasi gimkit.

Gimkit merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain kuis ini. Permainan edukatif seperti *gimkit* membantu menggabungkan keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi,

dan berpikir kritis. Permainan yang interaktif dan menantang memungkinkan siswa untuk belajar sambil mengembangkan keterampilan ini.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal diketahui bahwa alat evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih bersifat konvensional, selain itu guru juga kurang memanfaatkan teknologi yang tersedia selama proses pembelajaran. Sehingga ketika proses evaluasi dilakukan siswa menjadi bosan, kurang termotivasi dan masih rentan dengan terjadinya kecurangan yang dilakukan siswa kebanyakan moncontek.

Dalam hal ini penggunaan alat evaluasi melalui aplikasi *gimkit* ini, diharapkan mampu mengembangkan wawasan guru dalam menyediakan evaluasi yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan kembangkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran serta mengedukasi penggunaan teknologi secara positif kepada peserta didik.



Gambar 9. Kerangka Konseptual Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X SMA.

C. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

1. Jurnal ilmiah pendidikan dasar Vol. 8 No. 3 yang ditulis oleh Darin Faatin Nabilah, Meirza Nanda Faradita, Lilik Binti Mirnawati pada tahun (2023). menyatakan bahwa pengembangan Alat evaluasi berbantuan aplikasi *Gimkit* ini dapat dikatakan “sangat layak” dengan tingkat persentase validasi materi sebesar 98,33% dan validasi media sebesar 98,43%. Hasil efektifitas alat evaluasi berbantu aplikasi *gimkit* dapat dikatakan “sangat efektif” dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan memperoleh 96%. Hasil praktikalitas alat evaluasi berbantu aplikasi *gimkit* dapat dikatakan “sangat praktis” dilihat dari respon angket peserta didik memperoleh 86,67%.
2. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 3 No. 1 yang ditulis oleh Zumrotus Sa'diyah, Firda Rofi'ah, dan Indah Nurhayati pada tahun (2024). menyatakan bahwa hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Gimkit* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV berupa alat evaluasi dengan jenis soal literasi membaca dengan jumlah 20 soal pilihan ganda, dan alat evaluasi dinyatakan layak digunakan dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli tampilan dengan persentase 94% kategori sangat layak, ahli soal dengan persentase 92% kategori sangat layak serta respon dari siswa dengan persentase 93% kategori sangat layak.
3. Penelitian Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, Raudhatul Fadhilah, dan Dini Hadiarti (2018). Menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu dari ahli materi serta media menyatakan persentase valid dari keduanya secara berurutan yakni 83,98% serta 90,69%. Hasil dari analisis uji kepraktisan menyatakan persentase keduanya 79,07% dan 86,24%. Hasil analisis uji keefektifan pada uji coba lapangan awal dan utama sebesar 83,3% dan 85%. Perbedaan penelitian ini menggunakan model (*Borg&Gall*), sedangkan kesamaannya mengembangkan alat evaluasi.

4. Penelitian Andrita Purnamasari (2015). Menyatakan bahwa alat evaluasi mendapatkan hasil validitas dari ahli evaluasi mendapatkan presentase akhir sebesar 78% dengan kriteria sangat layak, hasil validitas dari ahli materi mendapatkan presentase akhir rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari analisis butir soal kemudian dianalisis dan diujicobakan kepada siswa dengan memperoleh presentase terakhir sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh presentase rata-rata skor 81% sehingga bisa disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak sebagai alat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran akuntansi keuangan pada materi sistem penilaian persediaan. Perbedaan penelitian ini terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu *wondershare quiz creator*, subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Akuntansi pada jenjang pendidikan SMK, Peneliti menggunakan aplikasi *Gimkit* dan subjek penelitian yaitu kelas X SMA. Sedangkan persamaannya dengan penelitian ini terletak pada tujuan menciptakan alat evaluasi pembelajaran.
5. Penelitian Cahya Kurnia Dewi (2018). Menyatakan bahwa metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Sedangkan untuk model pengembangan menggunakan model pengembangan instrumen tes, serta analisis data menggunakan lembar validasi dari ahli materi, lembar validasi dari ahli media, angket respon penilaian peserta didik, analisis butir soal, dan lembar validasi dari ahli media. Cahya Kurnia Dewi menjelaskan bahwa alat evaluasi memperoleh penilaian dari ahli materi dengan presentase akhir sebesar 82% (sangat layak). Kemudian Hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase akhir sebesar 83% (sangat layak). Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase akhir sebesar 84% (sangat layak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk tes *online* yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian ini yakni menggunakan aplikasi gimkit.

6. Penelitian Ariyanti, Hasanuddin, dan Abdullah pada tahun (2018). Menyatakan bahwa Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R & D). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat validitas dari alat evaluasi berbasis E-learning dengan moodle sebesar 87,5 % dan mendapatkan respon positif dari siswa ataupun guru. Perbedaan penelitian ini terdapat pada penggunaan jenis aplikasi sebagai alat evaluasi, sedangkan persamaannya terdapat pada penggunaan metode penelitian dan sama-sama mengembangkan alat evaluasi berbasis aplikasi.