

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk memberikan generasi yang baik bagi negara di Indonesia. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi beberapa kendala baik itu aspek sistem, kurikulum, infrastruktur, maupun kualitas dalam tenaga pendidik. Dalam hal ini, mutu pendidikan bisa meningkat melalui proses belajar-mengajar sesuai prosedur yang baik dan benar. Salah satu caranya dengan memilih bahan ajar dan media ajar sesuai dengan kebutuhan dalam proses belajar-mengajar. Pemilihan bahan ajar yang baik harus memperhatikan situasi dan kondisi dalam lingkungan pembelajaran. Menurut (Ismawati, 2020:337) ada beberapa aspek-aspek dalam pembelajaran seperti, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, pemahaman karakteristik baik dalam media maupun peserta didik, situasi dalam pembelajaran serta kondisi dalam pembelajaran.

Pembelajaran dapat diharapkan dengan terciptanya perasaan senang dalam menginspirasi individu dan individu lainnya. Salah satu caranya dengan menggunakan bahan ajar dan media ajar yang unik dan tidak membosankan. Dalam pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan aktivitas aktif dari peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Dengan begitu, banyak bahan ajar yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik, seperti penggunaan bahan ajar berbasis *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE)*.

Bahan ajar berbasis aplikasi *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE)* selalu mengikuti dalam perkembangan zaman saat ini.

Pembelajaran yang efektif mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik, memanfaatkan teknologi, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Aplikasi *Moodle* adalah perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk pengolahan khusus dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Moodle* merupakan aplikasi *open source* yang dapat digunakan secara gratis dimana menjadi salah satu model pembelajaran elektronik atau *e-learning* yang memanfaatkan teknologi informasi. Aplikasi ini dipilih untuk membantu pendidik melakukan evaluasi pembelajaran pada teks anekdot. Aplikasi *Moodle* digunakan untuk membuat kuis pada materi teks anekdot di kelas X SMA Negeri 21 Medan. Seperti yang diketahui bahwa di sekolah tersebut masih kurangnya penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran.

Bahan ajar ini memudahkan pendidik maupun peserta didik mengikuti era perkembangan zaman yang *Modern*. Oleh sebab itu, penggunaan pembelajaran yang canggih dapat digunakan pada mata pelajaran teks anekdot. Berdasarkan data observasi dan wawancara dari pendidik dan peserta didik bahwa di sekolah SMA Negeri 21 Medan masih sedikit pendidik yang memakai media pembelajaran dalam mengerjakan soal-soal latihan atau pun soal ulangan harian. Dalam hal ini, para pendidik menjadikan evaluasi pembelajaran pada teks anekdot menjadi semenarik mungkin dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Alat evaluasi merupakan sarana yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta didik terhadap materi pelajaran. Suchman (2018) memandang bahwa evaluasi sebagai sebuah proses untuk menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan. Pada alat evaluasi ini telah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Penelitian ini dilakukan oleh Isnawati Amir (2022) dengan tujuan mengembangkan alat evaluasi berbasis *mobile learning* menggunakan aplikasi

Quizizz untuk siswa kelas VII di SMP 3 Kahu, Kabupaten Bone. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan sangat valid dan menarik bagi siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan dari penggunaan alat evaluasi adalah untuk mengetahui suatu proses atau kegiatan yang digunakan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan, proses pembelajaran, dan hasil belajar dari peserta didik.

Dari tujuan tersebut kita dapat mengetahui efektivitas proses pembelajaran, penguasaan materi oleh peserta didik, serta membantu menempatkan peserta didik sesuai dengan kemampuan mereka. Fungsi alat evaluasi untuk mengungkapkan sebuah kelemahan dalam proses belajar mengajar serta untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar. Pada kegiatan ini penggunaan media dalam melakukan alat evaluasi pembelajaran sangat diperlukan, dikarenakan dapat membantu dan memudahkan pendidik untuk lebih bisa mengetahui seberapa jauh pengetahuan pada materi teks anekdot yang telah dipelajari pada sebelumnya. Evaluasi pembelajaran, meskipun merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, memiliki sejumlah kelemahan yang dapat memengaruhi keakuratan dan efektivitasnya. Salah satu kelemahan utama adalah terbatasnya instrumen evaluasi yang digunakan. Dalam banyak kasus, evaluasi hanya berfokus pada aspek kognitif seperti kemampuan mengingat atau memahami konsep, sementara aspek afektif seperti sikap, nilai, dan karakter, serta aspek psikomotorik seperti keterampilan praktis, sering terabaikan. Hal ini membuat hasil evaluasi kurang mencerminkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Evaluasi dapat dipengaruhi oleh kecenderungan dari penilai. Pendidik atau evaluator mungkin secara tidak sadar membawa preferensi pribadi, prasangka, atau kesan tertentu terhadap peserta didik, yang dapat memengaruhi objektivitas penilaian. Misalnya, peserta didik yang dikenal aktif dan berperilaku baik mungkin dinilai lebih tinggi, meskipun kinerjanya tidak sepenuhnya mencerminkan hal tersebut. Pada dasarnya Kurangnya sebuah pemahaman dan keterampilan evaluator dalam menggunakan teknik evaluasi yang tepat sebuah

menjadi kendala. Banyak pendidik belum terlatih dengan baik dalam menyusun instrumen evaluasi yang valid dan reliabel. Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Hanapi, et al (2024) penelitian yang membahas pentingnya evaluasi dalam Bahasa Indonesia untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pada penelitian ini penulis menekankan perlunya pengembangan alat evaluasi yang valid dan reliable, serta tantangan yang dihadapi seperti perubahan kurikulum dan kemajuan dalam penggunaan teknologi. Akibatnya, hasil evaluasi sering kali tidak mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya atau bahkan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara formal dalam bentuk ujian atau tes, yang mungkin tidak memberikan gambaran lengkap tentang kemampuan peserta didik dalam situasi nyata. Evaluasi semacam ini dapat menimbulkan tekanan berlebih pada peserta didik, sehingga hasilnya tidak mencerminkan potensi mereka yang sebenarnya. Kelemahan-kelemahan ini menunjukkan pentingnya perbaikan dalam sistem evaluasi untuk memastikan hasil yang lebih adil, objektif, dan komprehensif.

Berdasarkan paparan di atas peneliti berinisiatif untuk menggunakan alat evaluasi dengan berbantuan aplikasi pada judul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi *Moodle* Pada Materi Teks Anekdote di Kelas X SMA Negeri 21 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dapat dilakukan apabila setelah ditemukan sebuah permasalahan sehingga dapat dengan mudah mencari masalah tersebut. Arikunto (2010:23) Mengatakan identifikasi masalah ialah sebuah proses pengenalan dalam penentuan permasalahan yang akan dipecahkan oleh peneliti.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi belum menjadi bantuan dalam menggunakan alat evaluasi pembelajaran.
2. Perlunya penggunaan media aplikasi berbantuan *Moodle* pada evaluasi pembelajaran.
3. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami isi dari teks anekdot.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian dapat diupayakan agar tidak terlalu luas. Maka untuk menghindari pembatasan masalah yang terlalu luas, dapat dilakukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus. Menurut Arikunto (2010:24) Batasan Masalah adalah sebuah ruang lingkup yang harus dibatasi dalam penelitian, seperti jenis populasi yang akan diteliti, lokasi pada penelitian, dan variable yang akan di teliti.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Alat Evaluasi Pembelajaran dibuat dalam bentuk soal-soal pilihan berganda dengan menggunakan aplikasi *Moodle*.
2. Evaluasi dilakukan pada materi teks anekdot untuk mengukur pemahaman peserta didik pada pembelajaran teks anekdot sebelumnya pada fase E dalam kurikulum merdeka.
3. Pendidik mampu merancang alat evaluasi yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran dan subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang diidentifikasi akan di carikan sebuah solusinya. Dalam menemukan suatu solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang ada maka perlu sebuah rumusan masalah. Menurut Arikunto (2010:28) Rumusan

Masalah merupakan pertanyaan atau pernyataan yang menjelaskan sebuah masalah yang akan diteliti secara jelas dan terperinci. Rumusan masalah harus mengandung sebuah unsur yang spesifik, terukur, dan fokus pada tujuan penelitiannya. Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan alat evaluasi Pada pembelajaran teks anekdot berbantuan aplikasi *Moodle* siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan ahli desain pada pembelajaran teks anekdot berbantuan aplikasi *Moodle* siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan?
3. Bagaimana validasi butir soal dan kelayakan alat evaluasi pada aplikasi *Moodle* dapat membantu peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian memiliki sebuah tujuan begitu pun dengan penelitian ini. Menurut Arikunto (2010:32) Tujuan Penelitian adalah tujuan yang ingin dicapai melalui sebuah penelitian. Tujuan penelitian ini harus terfokus pada permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pada penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana alat evaluasi dibutuhkan dalam pembelajaran teks anekdot berbantuan aplikasi *Moodle* siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana validasi alat evaluasi pembelajaran teks anekdot berbantuan aplikasi *Moodle* siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan alat evaluasi pada aplikasi *Moodle* dapat membantu peserta didik kelas X SMA Negeri 21 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berhubungan dengan apa yang diberikan oleh pelaksana penelitian tersebut. Menurut Arikunto (2010:32) Manfaat Penelitian adalah untuk memberikan suatu petunjuk bagi peneliti mengenai bagaimana persyaratan penelitian dengan baik dengan penggunaan yang baik.

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat menambahkan wawasan ilmu pengetahuan dalam pengembangan aplikasi *Moodle*. Penelitian ini dapat dilakukan untuk memperluas teori yang sudah ada. Misalnya, dengan menguji teori dalam konteks yang berbeda, penelitian dapat membantu memperkuat, memodifikasi, atau bahkan menggugurkan teori tersebut. Dengan demikian, penelitian dapat digunakan untuk memvalidasi atau memverifikasi teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan suatu manfaat yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat menambah ilmu pengetahuan. Manfaat praktis bagi peserta didik ini juga mencakup peningkatan motivasi belajar.

b. Bagi Pendidik

Dapat memberikan sesuatu yang sangat berbeda kepada peserta didiknya, sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Dengan cara pendidik dapat merancang strategi pengajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membantu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan produktif. Serta dapat memotivasi peserta didik untuk dapat meningkatkan minat dalam belajar Bahasa Indonesia.

c. Bagi peneliti

Dapat menambahkan suatu pengetahuan mengenai pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Moodle*. Hasil dari penelitian dapat digunakan untuk merancang kebijakan pendidikan yang lebih inklusif atau mengembangkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian juga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk berkontribusi secara langsung terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan solusi nyata dalam bidang pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN

PENELITIAN RELEVAN

A. Konsep Pengembangan

Abdul Majid (2019:35) Mendefinisikan pengembangan pembelajaran adalah suatu proses menciptakan pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan pembelajaran didasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat membawa perubahan di semua aspek kehidupan manusia dengan berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pengembangan pembelajaran juga didasarkan pada sebuah kesadaran orang tua dan pendidik di sekolah untuk pentingnya sebuah pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik akan semakin meningkat. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran perlu ditingkatkan untuk dapat mengetahui secara nyata sampai dimana kemampuan peserta didik dalam mengingat pembelajaran yang telah diajarkan pada sebelumnya. Dengan demikian pembelajaran perlu dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut, bertujuan untuk mengelola pembelajaran dengan keberhasilan menuju pembelajaran yang nyaman dan berkualitas. Pengembangan pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik secara materi, metode, maupun secara evaluasi dalam pembelajarannya.

Pengembangan pembelajaran merupakan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Proses ini melibatkan langkah-langkah strategis untuk

memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik, mencakup penggunaan media, metode, materi, dan teknologi yang relevan. Dengan pengembangan pembelajaran yang terencana, proses belajar-mengajar dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi kepada seseorang untuk menghasihalkan sebuah pengalaman dalam menuntut sebuah ilmu. Dalam wahyu Allah dituliskan dalam Al-Qur'an Surah Taha Ayat (114) yaitu:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ
إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS Taha Ayat 114).

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa menuntut ilmu merupakan suatu anugerah yang mulia dari Allah SWT. Bahkan Nabi Muhammad Saw merupakan manusia paling mulia diperintahkan untuk memohon tambahan ilmu untuk menunjukkan bahwa sebuah proses belajar adalah perjalanan yang tidak pernah berakhir. Menjadi sebuah pelajaran bahwa belajar memerlukan waktu, ketekunan, dan bimbingan yang tepat. Kita tidak boleh hanya karena terburu-buru dalam mencari ilmu, terutama ilmu agama, karena pemahaman yang salah dapat menimbulkan kekeliruan. Selain itu, dalam ayat ini mengajarkan bahwa sumber utama ilmu, terutama ilmu yang berkaitan dengan agama adalah wahyu Allah.

B. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan proses belajar mengajar,

evaluasi dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama. Evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari sebuah pembelajaran akan lebih terlihat secara akurat dan meyakinkan. Secara etimologis “evaluasi” berasal dari Bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti nilai atau harga. Evaluasi adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan bertujuan, kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan prosedur yang sesuai oleh pendidik di sekolah untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Ada lima pendapat para ahli mengenai evaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Haryanto (2020:122) Evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pengelolaan pendidikan untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar peserta didik.
2. Menurut Marcos (2021) Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses yang menentukan kondisi di mana suatu tujuan telah dapat dicapai dengan baik dan benar.
3. Menurut Farida (2017) Evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.
4. Menurut Arifin (2009) Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran.
5. Menurut Subali (2016) Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses penetapan untuk menyatakan baik atau buruk, berhasil atau gagal, sukses atau tidaknya dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis dan berkelanjutan yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menilai informasi mengenai berbagai komponen pembelajaran. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil belajar peserta didik, tetapi juga mencakup metode pengajaran, kurikulum, dan faktor-faktor lain yang memengaruhi proses pembelajaran. Melalui evaluasi, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran, sehingga dapat melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai alat refleksi, kontrol, dan pengambilan keputusan dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal.

1. Aspek-aspek Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat untuk mengukur efektivitas proses belajar-mengajar. Evaluasi bukan hanya sekadar memberikan nilai kepada peserta didik, tetapi juga menjadi sarana refleksi bagi pendidik dalam menilai keberhasilan metode yang digunakan serta menentukan langkah-langkah perbaikan di masa mendatang. Evaluasi yang baik harus mencakup berbagai aspek yang relevan agar dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai perkembangan peserta didik.

Evaluasi pembelajaran terdiri dari beberapa aspek utama, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, terdapat pula aspek proses dan hasil serta aspek keberlanjutan dalam evaluasi. Masing-masing aspek ini memiliki peran yang berbeda namun saling melengkapi dalam menilai kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Menurut Benjamin (S.Bloom) atau yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom secara garis besar ada tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

- **Aspek Kognitif**

Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Taksonomi

bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan. Aspek ini hanya berfokus pada suatu pengukuran dalam pengetahuan serta keterampilan dalam berpikir secara kritis. Pada tahap ini aspek kognitif memiliki enam tingkatan mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

- Aspek Afektif

Aspek afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Pertama, receiving atau attending (menerima atau memperhatikan), adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Aspek ini digunakan untuk mengevaluasi sebuah sikap, nilai dan motivasi pada peserta didik. Pada aspek afektif ini memiliki lima tahapan dari penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik pembentukan sebuah nilai hidup.

- Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya. Aspek ini hanya berkaitan pada keterampilan serta kemampuan bertindak peserta didik untuk menerima pengalaman baru dalam hal belajar.

2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Menurut Hamalik (2014) tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengukur tingkat pencapaian siswa, mengidentifikasi kelemahan dalam proses pembelajaran, dan menginformasikan pengambilan keputusan pembelajaran. Evaluasi juga digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan umpan balik yang berguna kepada siswa dan guru.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), evaluasi adalah proses untuk menemukan nilai layanan informasi atau produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi pembelajaran memiliki banyak tujuan, yaitu diantaranya:

- Untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan sudah tercapai atau belum.
- Untuk dapat mengambil keputusan tentang materi dan kompetensi apa yang harus diajarkan kepada atau dipelajari oleh siswa.
- Untuk mengetahui hasil belajar siswa
- Untuk mengetahui hasil belajar siswa
- Untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran, sehingga dapat dirumuskan langkah-langkah perbaikan.
- Untuk mengetahui dan memutuskan apakah siswa dapat melanjutkan program berikutnya, atautkah harus memperoleh tindakan remedial.
- Untuk mendiagnosa kesulitan siswa.
- Untuk dapat mengelompokkan siswa secara cermat.

3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Menurut Suharsimi Arikunto (2018:35) Ada empat fungsi dalam sebuah evaluasi pembelajaran yang pertama berfungsi selektif, berfungsi diagnostik, berfungsi penempatan dan berfungsi pengukur keberhasilan. Evaluasi ini juga digunakan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Berikut keempat fungsi evaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Berfungsi Selektif

Dengan melakukan evaluasi, seorang pendidik dapat melakukan seleksi atau penilaian terhadap peserta didiknya. Penilaian tersebut dapat berupa seleksi kepada peserta didik yang dapat diterima di sekolah tertentu, seleksi peserta didik yang dapat naik kelas atau tingkat berikutnya, seleksi peserta didik yang seharusnya mendapat beasiswa dan atau seleksi peserta didik yang sudah berhak meninggalkan sekolah dan sebagainya.

b) Berfungsi Diagnostik

Dengan melakukan evaluasi, sebenarnya pendidik dapat melakukan diagnosis kepada peserta didiknya tentang kebaikan dan kelemahannya. Dengan diketahuinya sebab-sebab kelemahan ini, akan lebih mudah mengetahui cara-cara mengatasainya. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan melakukan evaluasi maka akan dapat ditentukan kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan setiap siswa, agar dapat dilakukan langkah apa yang akan ditempuh selanjutnya.

c) Berfungsi Sebagai Penempatan

Dengan melakukan evaluasi, seorang pendidik dapat menentukan di kelompok mana seorang siswa harus ditempatkan, siswa yang mempunyai hasil belajar yang sama

akan ditempatkan ke dalam kelompok yang sama, sehingga dalam proses pembelajaran siswa berada dalam keadaan pengetahuan yang sama. Hal ini akan memudahkan pendidik menyampaikan materi ajarnya kepada siswa karena persamaan kognitif yang dimiliki oleh siswa.

C. Alat Evaluasi

Secara umum, alat adalah sesuatu yang dapat mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan. Kata alat juga bisa di sebut dengan kata "*Instrument*" yang dimana instrument ini merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil yang sesuai dengan keadaan yang dievaluasi. Ada lima pendapat para ahli mengenai alat evaluasi ,yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Isnawati Amir (2020) Alat evaluasi adalah sebuah instrument yang dirancang untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik melalui sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi.
2. Menurut Hadi (2019) Alat evaluasi merupakan suatu proses yang dikumpulkan untuk menilai suatu pembelajaran untuk menjadi lebih efektivitas dalam pelaksanaan belajar.
3. Menurut Febriana (2019) Alat evaluasi adalah sebuah strategi yang dibuat untuk merancang dan menciptakan instrument atau metode penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Menurut Suryadi (2020) Alat Evaluasi adalah serangkaian kegiatan untuk mengukur dan menilai keefektivitas proses dan hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik.

5. Menurut Marcos (2021) Alat evaluasi adalah suatu proses yang menentukan kondisi dimana suatu tujuan telah dapat dicapai oleh peserta didik.

Dari definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi adalah instrumen atau metode yang dirancang untuk mengukur dan menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Alat ini membantu pendidik dalam mengumpulkan informasi yang akurat mengenai efektivitas proses dan hasil belajar, serta mendukung pengambilan keputusan untuk perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran bagi peserta didik.

Pada dasarnya alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yakni tes dan non tes. Evaluasi pun tidak terlepas dari tujuan dari evaluasi itu sendiri yaitu untuk mendapat data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuannya. Dibawah ini dibahas secara umum mengenai kedua jenis alat penilaian tersebut yang dilihat dari faktor validitas dan reliabilitasnya.

1. Tes

Menurut Ahmad,(2020:69) Tes adalah suatu metode formal yang digunakan untuk mengukur sebuah hasil belajar peserta didik dengan cara memberikan suatu pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tes merupakan kumpulan pertanyaan yang berbentuk lisan maupun tulisan yang dimana disebut lisan bisa disebut dengan tes lisan atau secara langsung sedangkan tes yang bentuk tulisan biasanya dalam bentuk perbuatan. Tes juga digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat ukur yang dibuat dalam bentuk pertanyaan yang digunakan untuk

mengukur kemampuan yang ada pada peserta didik baik itu secara individu maupun secara kelompok.

Tes kelompok, yaitu tes yang diadakan secara kelompok. Dimana, guru disini berhadapan dengan peserta didik yang terdiri atas beberapa kelompok. Tes perorangan yaitu tes yang dilakukan secara perorangan (individual) dimana jenis teks yang ditulis oleh seseorang berdasarkan pengalaman, pendapat, pemikiran, atau perasaannya secara pribadi. Teks ini bersifat subjektif karena mencerminkan sudut pandang individu. Disini guru akan berhadapan dengan seorang peserta didik. Dilihat dari cara penyusunannya, tes dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu ada tes yang dibuat oleh guru dan ada tes yang dapat dibakukan.

a) Tes Buatan Guru

Tes buatan guru adalah suatu bentuk tes untuk penilaian yang kemudian dibuat oleh guru untuk mengevaluasi pemahaman terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Tes buatan guru disusun oleh tenaga pendidik sesuai dengan bahan pembelajaran yang akan di tes kan. Tes yang dibuat oleh guru biasanya pada saat tertentu seperti ulangan harian untuk mengambil nilai, formatif dan ulangan umum (sumatif). Tes ini dibuat untuk melatih atau mengukur suatu tingkat pengetahuan peserta didik selama proses pembelajaran yang telah berlalu.

Selain itu, tes ini bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menjawab tugas yang telah diberikan apakah paham atau tidak. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu berpikir kritis dengan baik dan benar.

b) Tes Yang Dibakukan

Tes yang dibakukan adalah sebuah tes yang hanya dikaji secara berulang-ulang kepada sekelompok besar peserta didiknya dan item-itemnya relevan serta mempunyai daya pembeda yang tinggi. Biasanya tes baku ini melakukan sebuah pengujian secara statistik agar pada item soal nantinya lebih mudah menemukan kesahihan serta kendala dan daya pembeda yang tinggi. Tes baku ini juga digunakan untuk mengukur kemampuan belajar para peserta didik pada mata pelajaran tertentu.

Dari penjabaran di atas maka ada perbedaan tes baku dan tes buatan guru, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan Tes Baku dan Tes Buatan Guru

No	Tes Baku	Tes Buatan Guru
1.	Berdasarkan isi dan tujuan secara jelas dan bersifat umum.	Berdasarkan isi dan tujuan yang dibuat khusus oleh pendidik.
2.	Mengandung isi tentang pengetahuan yang luas.	Mengandung isi tentang pengetahuan yang khusus.
3.	Tes yang dibuat dikembangkan oleh ahli yang profesional	Tes yang dibuat dikembangkan oleh guru khusus tanpa bantuan siapapun.
4.	Item soal sudah di	Item jarang diuji cobakan

	analisis dan direvisi.	sebelum menjadi bagian tes.
5.	Memiliki derajat dan kesahihan yang lebih tinggi.	Memiliki derajat dan kesahihan yang lebih rendah.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan evaluasi dalam dunia Pendidikan adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, evaluasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui apakah bahan-bahan yang pelajaran yang di sampaikan sudah di kuasai oleh peserta didik atau belum dan apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan ini sudah sesuai dengan apa yang di diharapkan atau malah sebaliknya.

2. Non Tes

Menurut Hasyim (2017:9) Non tes adalah sebuah cara untuk cara untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan tanpa menguji, melainkan dengan melakukan pengamatan secara sistematis. hal ini dapat digunakan untuk menilai berbagai aspek dari peserta didik baik dari aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif. Non tes sangat penting digunakan karena mampu mengukur aspek yang tidak selalu terlihat melalui sebuah tulisan.

Pada dasarnya teknik yang dilakukan dalam non tes berarti penilaian dengan cara tidak menggunakan sebuah tes melainkan dengan cara secara langsung. Dalam teknik non tes ada jenis-jenis instrument evaluasi seperti observasi, wawancara, skala sikap, dan lainnya.

a) Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dengan cara ini sumber data yang didapatkan melalui observasi dapat dikatakan valid.

Menurut Yusuf (2013:384) Kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam realitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

b) Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari Responden yang terkait. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) Antara pewawancara dengan narasumber. Tujuan wawancara yaitu untuk memperoleh informasi secara langsung guna

memperoleh data yang dapat memengaruhi situasi serta untuk melengkapi suatu penyelidikan secara ilmiah. Wawancara ini bisa langsung dilakukan oleh pihak kepala sekolah, guru atau peserta didik yang berada di lingkungan sekolah.

c) Skala Sikap

Skala sikap merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur sikap, nilai, dan karakteristik lain. Dalam skala sikap berisikan nilai-nilai bilangan untuk menilai subjek, obyek, atau perilaku-perilaku untuk maksud mengkuantifikasikan atau mengukur kualitas-kualitas (Sugiyono:2018). Salah satu untuk mengukur sebuah skala sikap dengan menggunakan skala likert.

Pada skala likert peserta didik di tuntut untuk memilih pertanyaan-pertanyaan yang positif dan negatif. Tiap item di bagi ke dalam lima skala yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, tidak tentu, dan sangat tidak setuju. Setiap pernyataan positif di beri bobot 4, 3, 2, 1, dan 0, sedangkan pernyataan negative diberi bobot sebaliknya, yaitu 0, 1, 2, 3 dan 4.

3. Pengembangan Tes Objektif

Pengembangan tes objektif adalah proses untuk membuat tes objektif yang berkualitas tinggi dan fleksibel. Tes objektif adalah tes yang memiliki jawaban benar yang terbatas dan dapat dinilai dengan mudah tanpa penilaian subjektif soal dalam tes ini biasanya memiliki satu jawaban benar atau pola penilaian yang sudah ditentukan. Ada beberapa tahap dalam pengembangan tes objektif, yaitu sebagai berikut:

a) Tes Benar dan Salah

Pada tes ini soal-soalnya berupa sebuah pertanyaan dimana soal tersebut ada yang benar dan ada yang salah (Arikunto:2018). Pada tes ini peserta didik di minta untuk menentukan sebuah pilihan pada pertanyaan dengan cara melingkari B jika pertanyaan yang telah dijawab benar sedangkan melingkari huruf S berarti itu artinya salah. Ada beberapa cara yang harus diperhatikan dalam penyusunan butir soal tes obyektif:

- Dalam penulisan huruf B harus ditulis di depan pertanyaan jangan ditulis di belakang.
- Dalam pembuatan soal harus memiliki butir sekitar 10-25 butir soal.
- Butir soal yang dibuat harus disesuaikan dengan benar dan salahnya.
- Soal yang dibuat harus dibuat selang seling dalam benar dan salahnya pada soal.
- Butir soal yang dibuat harus memiliki sebuah variasi dengan jawaban yang sedikit panjang.
- Dalam menyusun soal sebaiknya menghindari jawaban yang sama persis dengan di buku.

Berikut beberapa contoh dari tes benar dan salah, yaitu:

1. Apakah teks anekdot selalu berupa cerita fiksi dan tidak pernah berdasarkan kejadian nyata?
Jawaban: Salah
2. Tujuan utama teks anekdot adalah untuk menghibur sekaligus memberikan kritik atau pesan moral.
Jawaban: Benar

3. Apakah teks anekdot harus selalu menggunakan Bahasa formal dan baku?

Jawaban: Salah

4. Bagian dari struktur teks anekdot terdiri dari abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.

Jawaban: Benar

5. Apakah teks anekdot selalu berbentuk cerita panjang seperti cerpen atau novel?

Jawaban: Salah

b) Tes Pilihan Ganda

Menurut Arikunto (2020) Tes pilihan ganda merupakan salah satu bentuk tes objektif yang dapat mencakup banyak materi. Tes pilihan ganda biasanya terdiri dari beberapa pilihan jawaban, di mana salah satu jawabannya benar dan beberapa jawaban lainnya berfungsi sebagai pengecoh saja. Hal yang paling sulit dilakukan dalam menulis bentuk pilihan ganda adalah membuat pengecohnya.

Berikut beberapa contoh dari tes pilihan ganda, yaitu:

Soal 1

Ciri utama teks anekdot yang membedakannya dari teks lain adalah...

- A. Menggunakan bahasa formal dan baku
- B. Menceritakan kisah yang selalu nyata dan faktual
- C. Mengandung unsur humor dan kritik sosial
- D. Ditulis dalam bentuk puisi atau pantun

Jawaban: C

Soal 2

Struktur teks anekdot yang berisi pengenalan awal tentang tokoh dan situasi disebut...

- A. Krisis
- B. Koda
- C. Abstraksi
- D. Orientasi

Jawaban: D

Soal 3

Perhatikan teks berikut!

"Seorang murid bertanya kepada gurunya, 'Bu, mengapa saya harus belajar matematika?'

Sang guru tersenyum dan menjawab, 'Agar kamu bisa menghitung kembalian saat berbelanja, Nak.'

Murid itu mengangguk, lalu berkata, 'Kalau begitu, saya cukup belajar cara membaca harga saja, Bu!'

Bagian dari teks di atas yang menunjukkan unsur humor adalah...

- A. Guru yang tersenyum
- B. Murid yang bertanya kepada guru
- C. Jawaban murid yang menyatakan hanya ingin belajar membaca harga

D. Kewajiban belajar matematika

Jawaban: C

Soal 4

Apa tujuan utama teks anekdot?

A. Memberikan hiburan dan menyampaikan kritik secara halus

B. Menceritakan kejadian sehari-hari secara detail

C. Memberikan informasi faktual mengenai suatu peristiwa

D. Mengajarkan teori dan konsep akademik

Jawaban: A

Soal 5

Teks anekdot sering kali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam...

A. Buku pelajaran sains

B. Ceramah keagamaan

C. Dialog santai dan media sosial

D. Surat perjanjian hukum

Jawaban: C

c) Tes Menjodohkan

Menurut Arikunto (2020) Teks menjodohkan adalah bentuk soal atau aktivitas pembelajaran di mana peserta didik diminta untuk mencocokkan atau menjodohkan dua set informasi yang berkaitan. Biasanya, teks ini terdiri dari dua kolom atau daftar.

Pada tes menjodohkan Peserta didik harus mencocokkan elemen-elemen dalam Kolom A dengan pasangan yang benar di Kolom B berdasarkan hubungan logis atau tematik tertentu. Prinsipnya tes menjodohkan mengevaluasi pengetahuan tentang fakta yang memiliki makna spesifik.

Berikut contoh dari tes menjodohkan,yaitu:

Petunjuk: Cocokkan pernyataan di Kolom A dengan jawaban yang benar di Kolom B.

Kolom A (Soal)

1. Tujuan utama dari teks anekdot
2. Struktur teks anekdot yang berisi pengenalan tokoh dan situasi awal
3. Bagian yang mengandung unsur humor atau kritik dalam teks anekdot
4. Ciri khas bahasa yang sering digunakan dalam teks anekdot
5. Contoh tema yang sering diangkat dalam teks anekdot

Kolom B (Jawaban)

- A. Sindiran terhadap kebijakan pemerintah
- B. Orientasi
- C. Menghibur dan menyampaikan kritik secara tidak langsung
- D. Menggunakan bahasa sehari-hari dan kadang hiperbola
- E. Krisis atau konflik

Kunci Jawaban:

1 - C, 2 - B, 3 - E, 4 - D, 5 - A

6. Kontruksi Hasil Belajar

Konstruksi hasil belajar mengacu pada kerangka atau struktur yang menggambarkan apa yang harus dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Konstruksi ini mencakup elemen-elemen yang menggambarkan kompetensi, pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diharapkan dari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Yang harus di perhatikan dalam pengukuran adalah memilih alat ukur yang dapat dipertanggung jawabkan untuk dapat mengukur tingkah laku sesuatu yang akan di ukur. Instrumen yang baik hendaklah memenuhi kesahihan (*Validitas*), keterandalan (*Reabilitas*) dan kepraktisan.

a) Validitas

Menurut Sugiyono (2019) Validitas adalah suatu derajat ketepatan Antara data yang terjadi pada suatu objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas sendiri merupakan suatu tes yang dapat mengukur apa yang hendak ingin diukur. Suatu instrumen juga di katakana valid apabila alat tersebut betul-betul dapat menilai dan mengukur apa yang di ukur atau di nilai.

Ketepatan itu bisa di ketahui berdasarkan bukti-bukti skor yang di peroleh dari peserta ujian. Sesuai dengan tujuan penggunaan tes validitas di kelompokkan mejadi beberapa bagian, yaitu bukti berdasarkan isi tes, proses respons, struktur dan hubungan dengan variabel lain.

- Bukti Berdasarkan Isi Tes

Pada bukti ini berisikan suatu analisis dengan menghubungkan berdasarkan isi tes dan konstruk yang diukur.

Bukti validasi dapat dilihat dari memvalidasikan isi yang harus berkaitan dengan sebuah pertanyaan.

- **Bukti Berdasarkan Proses Respon**

Pada bukti ini validitas proses respons dengan cara analisis terhadap sebuah respon pada individu.

Pada tahap validitas konstruk dapat mengacu pada sejauh mana suatu tes mengukur konsep dari sebuah teori.

- **Bukti Berdasarkan Hubungan Dengan Variable Lain**

Bukti validitas berdasarkan hubungan dengan variable lain sering disebut dengan validitas terkait kriteria. Prosedur untuk memperoleh bukti validitas terkait kriteria memerlukan kriteria eksternal yang dapat di hubungkan dengan skor tes yang di uji validitasnya. Kriteria adalah variabel perilaku yang akan di prediksi oleh skor. Problem utama dalam validitas terkait kriteria adalah pada saat penentuan kriteria yang tepat. Kriteria untuk tes masuk perguruan tinggi bisa prestasi belajar siswa bisa membuat masa studi menjadi lama.

b) Reabilitas

Menurut Sugiyono (2019) Reabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali – untuk mengukur gejala yang sama dan hasil

pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukur tersebut reliable.

Reabilitas sendiri berasal dari kata *rability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran tersebut dapat di percaya. Suatu hasil pengukuran hanya di percaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan terhadap kelompok yang sama dan di peroleh data yang relatif sama selama aspek yang di ukur memang belum ada perubahan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sebuah reabilitas,yaitu sebagai berikut:

- Panjang sebuah tes dan kualitas butir soal harus semakin banyak jumlah item materi pembelajaran yang akan diukur.
- Pada butir soal harus dibuat sebuah skor yang akan memuat tingkat dari realibitas menjadi lebih tinggi.
- Untuk butir soal yang mudah maupun yang sulit cenderung menghasilkan tingkat kesulitan reliabilitas yang rendah.

c) Kepraktisan

Menurut Sugiyono (2019) Kepraktisan adalah suatu kondisi media pembelajaran yang mudah digunakan oleh pengguna, baik siswa maupun pengajar. Media yang praktis dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi siswa. Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan adalah kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil maupun kemudahan dalam menyampaikan Kepraktisan juga berkaitan dengan waktu dan

dana yaitu apabila melakukan tes tidak menggunakan banyak waktu dan juga tidak menggunakan biaya yang mahal.

D. Teks Anekdote

Menurut Maryanto (2017:112) Teks anekdot merupakan sebuah teks yang isinya mengandung cerita singkat yang lucu dan mengesankan, biasanya didasarkan pada sebuah kejadian nyata dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah kritik, pesan moral, atau amanat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teks anekdot dapat diartikan sebagai sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan.

Teks anekdot biasanya juga membahas orang penting atau terkenal dan tentunya berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Hal ini yang membuat teks anekdot pada dasarnya merupakan sebuah cerita lucu yang ditulis dan dibuat berdasarkan apa yang terjadi di dunia nyata. Teks anekdot memiliki beberapa struktur, ciri-ciri, dan tujuan.

1. Struktur Teks Anekdote

Menurut Kosasih (2019:19) Teks anekdot harus memenuhi standar untuk memahami kaidah yang harus dipenuhi dalam menulis teks anekdot. Struktur dalam teks anekdot harus ada tokoh yang biasanya orang-orang yang terkenal, alur cerita didalamnya sebagai rangkaian peristiwa yang benar-benar terjadi, dan latar berupa waktu, tempat dan suasana. Sehubungan dengan hal itu maka struktur teks anekdot sebagai berikut:

a) Abstrak, yang diawali dengan paragraf yang menggambarkan tentang

sebuah teks yang biasanya menunjukkan hal yang unik.

b) Orientasi, yang merujuk pada awal kejadian cerita atau latar belakangnya.

- c) Krisis, bagian dimana hal yang unik biasanya kepada si penulis.
- d) Reaksi, bagian yang menjelaskan bagaimana cara penulis atau orang yang diceritakan dapat menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tersebut.
- e) Koda, bagian akhir yang menjelaskan simpulan tentang sebuah kejadian yang diceritakan.

2. Ciri-ciri Teks Anekdote

Pada penjelasan ini teks anekdot memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu sebagai berikut:

- a) Bersifat humor atau lelucon, artinya teks anekdot berisikan sebuah kisah atau cerita lucu yang mengandung makna.
- b) Bersifat menggelitik, artinya teks anekdot akan membuat semua pembacanya merasa akan terhibur dengan kelucuan dari ceritanya.
- c) Bersifat menyindir, cerita yang dibuat bisa dengan cara menyindir seseorang melalui lelucon dari teks tersebut.
- d) Memiliki semua tujuan, teks anekdot dibuat untuk ditujukan kepada pembaca yang merasa akan tersindir dengan isi ceritanya.
- e) Kisah teks anekdot yang dibuat hampir menyerupai seperti cerita dongeng.
- f) Teks anekdot dapat menceritakan karakter siapapun mulai dari manusia maupun hewan yang sering terhubung langsung secara umum dan realistik.

3. Tujuan Teks Anekdote

Teks anekdot pada dasarnya mengandung tujuan yang berfokus pada dampak yang akan didapatkan oleh pembaca setelah membaca

cerita atau kisah yang lucu. Dalam menulis teks anekdot, biasanya seorang penulis memiliki tiga tujuan yang ingin disampaikan kepada pembaca, mulai dari membangkitkan tawa pembaca, sebagai sarana hiburan, dan tentunya sebagai sarana untuk mengkritik. Adanya teks anekdot bisa menjadi alternatif bagi Kamu yang menyampaikan kritik kepada seseorang secara lucu dan menghibur.

a) Membangkitkan Tawa Pembaca

Teks anekdot dibuat dikarenakan memiliki tujuan untuk membangkitkan tawa para pembaca ceritanya. Membangkitkan tawa pembaca dalam teks anekdot membutuhkan kombinasi elemen humor yang tepat, situasi yang relatable, dan penyampaian cerita yang menarik. Oleh karena itu, teks anekdot dibutuhkan semua kemampuan dalam memahami sebuah selera humor yang sesuai dengan suatu keadaan pada isi ceritanya.

b) Sebagai Sarana Hiburan

Teks anekdot yang lucu dapat menghibur para pembacanya, teks anekdot memiliki tujuan utama untuk menghibur pembaca melalui cerita singkat yang lucu, menarik, dan sering kali mengandung pesan atau makna tersembunyi. Maka dari itu, tak hanya sedikit orang yang akan terhibur setelah membaca teks anekdot.

c) Sebagai Saran Untuk Mengkritik

Dari pengertian teks anekdot bahwa yang biasanya digunakan untuk mengkritik tentang sebuah peristiwa yang sedang terjadi. Kritik dalam anekdot biasanya ditujukan untuk menyampaikan pesan atau menyindir perilaku, kebijakan, atau situasi tertentu, sehingga pembaca lebih mudah menerima

tanpa merasa diserang. Dengan adanya teks anekdot, pembaca akan tertawa, terhibur, sekaligus mendapatkan suatu informasi dalam bentuk kritikan.

E. Contoh Teks Anekdote

Berikut beberapa contoh dari teks anekdot berdasarkan strukturnya, yaitu sebagai berikut:

Contoh 1 :

Sekolah Bertarif Internasional (SBI)

Abstraksi

Suatu ketika, di sebuah sekolah negeri "Entah Di mana", seorang Bapak guru memberi tahu kepada anak didiknya bahwa sekolah mereka akan berubah status menjadi sekolah SBI.

Orientasi

"Anak-anak, ada kabar gembira untuk kita semua. Tidak lama lagi Sekolah kita akan menjadi sekolah SBI (Sekolah Bertaraf Internasional). Nah, untuk menyambut hal ini, saya mau tanya apa yang akan kalian siapkan?" tanya sang guru.

"Joni, apa yang akan kamu lakukan untuk menyambut ini?" tanya guru tersebut lebih lanjutnya. Dengan sigap si Joni pun menjawab pertanyaan guru, "Belajar bahasa Inggris agar mampu berbicara bahasa Inggris, Pak," jawab Joni.

"Bagus sekali. Kalau kamu, Jono?" tanya guru kepada Jono.

Krisis

"Harus siapkan uang, Pak," jawab Jono.

"Lho kok uang?" tanya guru lebih lanjut.

"Ya, Pak. Soalnya kalau sekolah kita statusnya sudah SBI, pasti bayarnya lebih mahal. Masa sih bayarnya sama kayak sekolah biasa? Udah gitu, pasti nanti diminta iuran untuk ini itu", jelas Jono lebih lanjut.

Reaksi

"Jawabanmu kok sinis sekali? Begini lho, kalau sekolah kita bertaraf internasional, artinya sekolah kita itu setara dengan sekolah luar negeri. Jadi, kalian seperti sekolah di luar negeri", sang guru melanjutkan penjelasannya.

Koda

"Tapi Pak, kalau menurut saya, SBI itu bukan Sekolah Bertaraf Internasional, tapi Sekolah Bertarif Internasional", Jono juga melanjutkan penjelasannya.

Sumber:<https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6985354/50-contoh-teks-anekdot>.

Contoh 2:**Pemulung yang Buta Huruf****Abstraksi**

Pada sore hari di sebuah kompleks perumahan, yang kelihatan mewah terjadi perdebatan antara ibu RT dan pemulung. Masalah yang mereka debatkan yaitu hal remeh, tentang tulisan yang banyak ditempel papan dengan tulisan "Pemulung Dilarang Masuk". Namun, masih saja ada pemulung yang tidak menaati aturan tersebut.

Orientasi

Ibu RT: "Pak sedang cari apa di tempat sampah?"

Pemulung: "Sudah tentu cari barang bekas atau botol plastik yang dapat didaur ulang bu"

Krisis

Ibu RT: "Maaf ya, Bapak bisa baca tulisan yang ada di depan pintu gerbang perumahan ini?"

Pemulung: "Bagaimana tulisannya?"

Ibu RT: "Di papan itu tertulis 'Pemulung Dilarang Masuk', kenapa bapak nekat masuk di perumahan ini?"

Reaksi

Pemulung: "Bagaimana, ini bagaimana sih... kalau saya bisa baca tulisan yang di papan itu, tentu saya tidak akan jadi pemulung, Bu!"

Koda

Ibu RT pun kemudian terdiam membisu. Ibu RT berpikir bahwa jawaban pemulung itu ada benarnya juga. Ternyata, pemulung tadi buta huruf, jelaslah dia tidak bisa baca papan larangan.

Sumber: <https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6985354/50-contoh-teks-anekdote>

F. Aplikasi Moodle

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment atau singkatan dari *Moodle* adalah sebuah platform yang digunakan untuk menunjang sistem manajemen pembelajaran secara online dan menggunakan perangkat komputer. Jadi, aplikasi ini dapat menciptakan sebuah bentuk pembelajaran seperti *e-learning*, maka dapat menggunakan *Moodle* sebagai alternatif pilihan terbaik. Aplikasi *Moodle* juga termasuk ke dalam aplikasi berbasis web (web-based). Yang mana, untuk setiap aktivitas pembelajaran terkait akses materi, diskusi, tanya jawab, hingga evaluasi dapat dilakukan melalui website.

Sejarah singkat mengenai *Moodle* adalah pertama kali diciptakan oleh Martin Dougiamas. Saat itu, ia sedang menempuh pendidikan pascasarjana di Universitas Teknologi Curtin, Australia. Kemudian, pada Tahun 2002 Martin dinobatkan sebagai *Webmaster* sekaligus menjadi seorang administrator system bagi instalasi WebCT. Dan Selanjutnya, pada tahun itu juga berhasil merilis versi 1.0 platform tersebut serta dapat berkembang dengan pesat.

Menurut Rulianto (2010:18) *Moodle* adalah suatu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi berbasis web, yang sering dikenal dengan konsep e-learning.

Aplikasi *Moodle* juga memiliki aplikasi yang dapat diakses di *iOS*, *Android*, dan *PC*.

1. Kelebihan Aplikasi *Moodle*

Ada beberapa kelebihan dari aplikasi, yaitu sebagai berikut:

- a) Semua orang dapat mengunduh software *moodle* di internet secara gratis
dari situs resminya.
- b) Mudah untuk digunakan, moodle dirancang sedemikian rupa sesuai dengan
kebutuhan proses pembelajaran.
- c) Proses instalasi yang mudah.
- d) Tersedianya fasilitas kuis, tugas, dan pemberian nilai yang dapat diatur sesuai kebutuhan.
- e) Memiliki daya tampung peserta didik yang banyak.
- f) Cocok digunakan untuk media ajar online.
- g) Mendukung beberapa type file yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.
- h) Memuat struktur materi pengajaran yang rapi dan dapat dibuat dalam beberapa kategori.
- i) Tersedianya paket bahasa yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan.
- j) Dapat mengganti tampilan situs karena dilengkapi dengan menu ganti themes.

2. Kekurangan Aplikasi *Moodle*

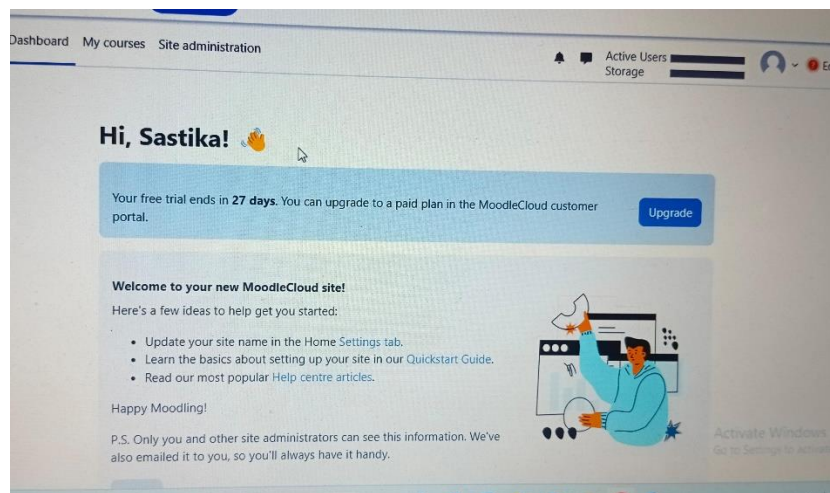
Ada beberapa kelebihan dari aplikasi, yaitu sebagai berikut:

- a) Waktu akses yang lambat karena bandwidth yang kecil dan buruknya perancangan materi yang memiliki ukuran file yang besar.
- b) Kurang dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang disebabkan oleh buruknya perancangan aplikasi web learning sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- c) Para pengguna tidak mengetahui dan mengenal secara baik sistem yang dari pandangannya sendiri, orientasi menurut bagaimana ia melihat sesuatu.

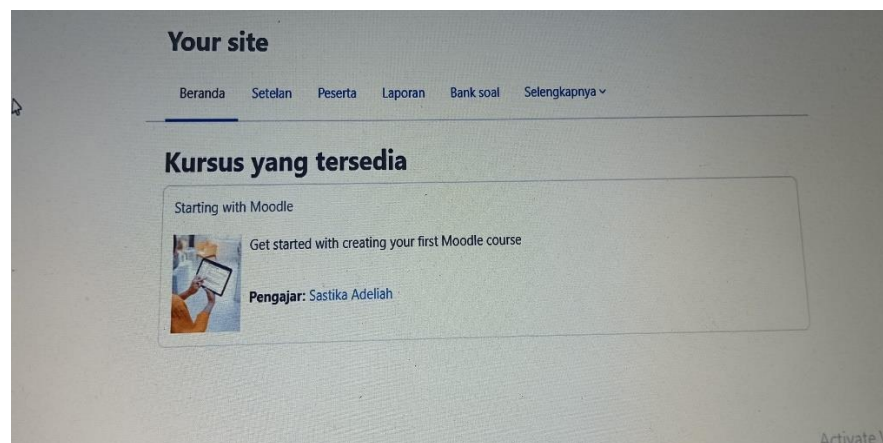
3. Fungsi Aplikasi *Moodle*

Aplikasi *Moodle* dapat digunakan untuk berbagai fungsi, yaitu diantaranya.

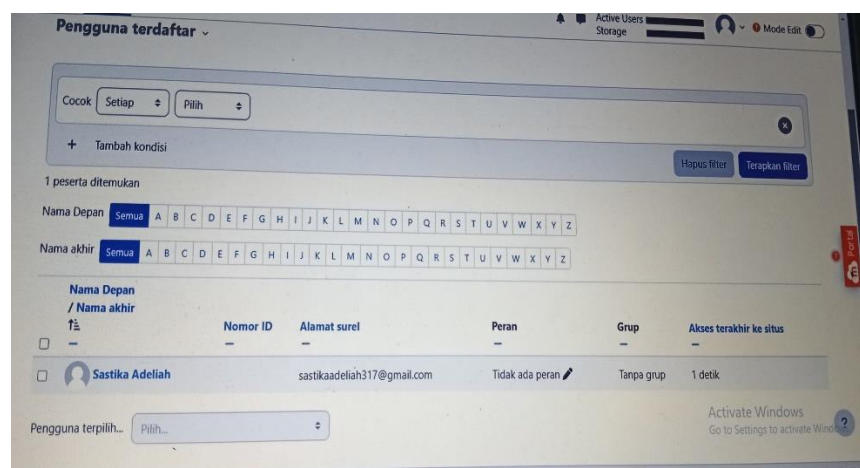
- a) Memudahkan dalam membuat tampilan sistem pada pembelajaran online.
- b) Sebagai model pembelajaran daring atau jarak jauh.
- c) Aplikasi ini dapat mempelancar kegiatan pembelajaran.
- d) Dengan menggunakan aplikasi *Moodle* dapat memberikan tugas dan mengerjakan tugas.
- e) Dapat lebih mudah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Moodle*.
- f) Mendapatkan ilmu informasi yang lebih luas mengenai pembelajaran.



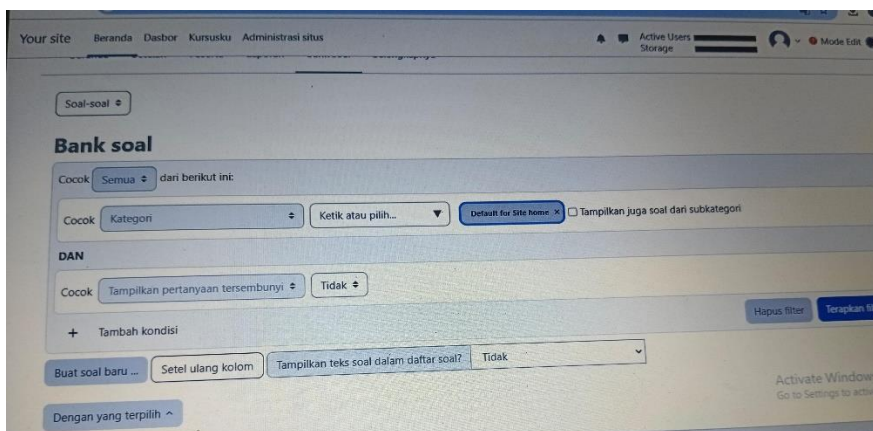
Gambar 1. Tampilan awal aplikasi Moodle



Gambar 2. Tampilan kedua aplikasi Moodle



Gambar 3. Tampilan pengguna terdaftar aplikasi Moodle



Gambar 4. Tampilan pembuatan soal di aplikasi Moodle

G. Kerangka Konseptual

Pada kerangka konseptual ini, pengembangan alat evaluasi berbantuan aplikasi Moodle dapat diharapkan mampu meningkatkan keterampilan evaluasi pembelajaran dengan baik dan benar. Pada saat ini peneliti sangat menetapkan tujuan pembelajaran dalam evaluasi dibuat dengan jelas dan spesifik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam pengetahuan mengenai Teks anekdot dengan bantuan dari media pembelajaran aplikasi Moodle.

Setelah merancang dan memilih sebuah alat evaluasi yang sesuai dengan yang peneliti akan buat pada evaluasi pembelajaran dengan materi teks anekdot. Media yang digunakan pada evaluasi pembelajaran nantinya bisa sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan evaluasi pada pembelajaran yang telah sebelumnya dipelajari. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam proses belajar. Peneliti menyadari bahwa evaluasi pembelajaran ini sangat penting dilakukan dalam pembelajaran, selain itu untuk menambah wawasan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Setelah dapat menetapkan sebuah tujuan pengevaluasian dengan baik maka peneliti dapat mengumpulkan sebuah data dari kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan peserta didik untuk mengingat dan berpikir kritis dengan baik. Dengan begitu peneliti dapat mengevaluasi pembelajaran dengan penggunaan media berbantuan aplikasi *Moodle*, dalam meningkatkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan yaitu teks anekdot. Kerangka konseptual ini dibuat berdasarkan pemikiran dari peneliti yang mana dari permasalahan kemudian akan dikembangkan dalam bentuk penelitian ini. Dan peneliti akan mengevaluasi afektivitas penggunaan media *Moodle* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap sebuah materi teks anekdot.

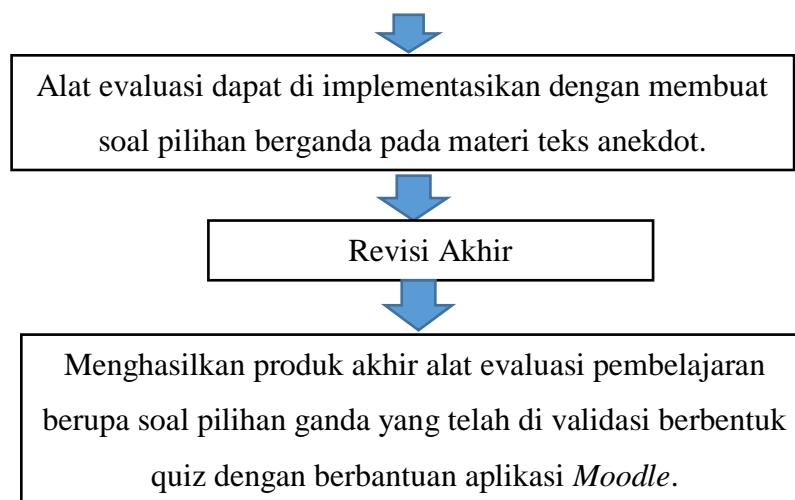
Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Moodle Pada Materi Teks Anekdot Di Kelas X SMA

1. Alat evaluasi berupa quizz dengan berbantuan aplikasi *Moodle* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan evaluasi pembelajaran dengan baik dan benar.
2. Pembuatan alat evaluasi dengan berbantuan aplikasi dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga jauh lebih efektif dibandingkan proses evaluasi pembelajaran

1. Membuat produk berbentuk quizz dengan menggunakan aplikasi *Moodle* sesuai dengan materi yang akan dilakukan pengevaluasian dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam mengingat pembelajaran sebelumnya.

Uji Validasi Ahli

Revisi Produk Awal



Gambar 5. Kerangka Konseptual Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Moodle Pada Materi Teks Anekdot Di Kelas X SMA Negeri 21 Medan

H. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan maka penelitian mengambil beberapa penelitian yang relevan sebagai inspirasi dan yang telah dikemukakan sebagai berikut:

1. Penelitian dari Witriani (2023) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan 4-D (Four-D) yang terdiri dari empat tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara analisis kebutuhan, validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran PAI, angket respon peserta didik, dan analisis butir soal. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 98,1 % dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 85 % dengan kategori sangat

layak, penilaian angket respon guru mata pelajaran sebesar 97,5 % dengan kategori sangat layak, dan angket respon peserta didik sebesar 90,0 % dengan kategori sangat praktis.

2. Penelitian Muhammad Bin Muksin Basarahil (2022) Penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model Borg and Gall. Data yang diolah berbentuk deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator materi, validator media, pendidik pelajaran Matematika kelas XI, dan peserta didik kelas XI di MAN 2 Situbondo. Sedangkan data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) berdasarkan uji kevalidan materi dan media didapatkan hasil tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan ahli media 84% dengan kategori sangat valid. (2) berdasarkan tingkat kemenarikan yang didapatkan dari pendidikmata pelajaran Matematika kelas XI yaitu 89% dengan kategori sangat menarik dan angket peserta didik mendapatkan hasil kemenarikan sebesar 93,5% dengan kategori sangat menarik.

3. Penelitian dari Andi Hartono (2022) Penelitian pengembangan ini berupa alat evaluasi pada pembelajaran IPA yaitu aplikasi kahoot. karena tingkat keberhasilan serta tidaknya suatu proses pendidikan bisa dilihat dari evaluasi pembelajarannya. Dalam memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka guru harus mampu memiliki alat evaluasi yang praktis serta valid untuk mencapai tujuan pembelajaran. berdasarkan hasil observasi guru masih melakukan evaluasi secara manual tanpa adanya dukungan teknologi yang ada. Sehingga siswa cenderung kurang tertarik, bosan dan ramai saat evaluasi pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model Borg and Gall. Data yang diperoleh dari Data kualitatif dan

- kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut : (1) Pengembangan alat evaluasi berbasis aplikasi kahoot melalui tujuh tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk, uji coba lapangan, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi (2) Hasil uji validitas yang didapatkan dari ahli materi adalah 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tingkat kevalidan dari ahli media adalah 89% dengan kategori sangat valid. (3) Tingkat kepraktisan yang didapatkan dari pendidik mata pelajaran IPA kelas VIII adalah 81,1% dengan kategori sangat praktis dan penilaian peserta didik kelas VIII mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 81,5% dengan kategori sangat praktis.
4. Penelitian dari Eva Agustina (2022) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi high order thinking skills (HOTS) dengan sistem pengacakan soal pada aplikasi quizizz, menghasilkan desain alat evaluasi, mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan alat evaluasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (evaluation). Validasi alat evaluasi terdiri dari ahli materi dan ahli media masing-masing ahli terdiri dari 4 validator dan uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas XI. Hasil validasi produk oleh ahli materi yang terdiri dari aspek kelayakan bahasa, kelayakan isi dan kelayakan penyajian diperoleh nilai presentase sebesar 84,5% dan ahli media yang terdiri dari aspek penyajian, kemudahan penggunaan, desain dan desain isi diperoleh nilai presentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat layak.
 5. Penelitian dari Anisa Umu Salamah (2022) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran Biologi pada aplikasi chat-form dari Google form, mengetahui kualitas produk, serta mengetahui

respon guru dan peserta didik terhadap aplikasi chat-form pada konsep sel kelas XI. Produk yang dikembangkan adalah soal Biologi materi sel yang diunggah ke dalam aplikasi chat-form bagian dari Google form dengan 38 soal bentuk pilihan ganda dan 5 soal bentuk uraian. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang meliputi empat tahapan yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Data diperoleh melalui validasi produk kepada ahli materi, ahli media, analisis butir soal, serta angket respon penilaian guru dan peserta didik kelas XI semester ganjil MAN 2 Tangerang. Hasil penelitian ini adalah: (1) Kualitas aplikasi chat-form sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran Biologi berdasarkan penilaian ahli media 84%, sedangkan dari ahli materi 70% dengan kategori layak, kemudian penilaian guru adalah 95% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon peserta didik mendapat kriteria baik sebesar 79,2%; (2) Disimpulkan bahwa aplikasi chat-form layak digunakan sebagai alternatif alat evaluasi dalam pembelajaran Biologi pada konsep sel.

Dari kelima penelitian tersebut maka penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak digunakan. Penelitian yang relevan ini merujuk pada sebuah karya ilmiah yang memiliki keterkaitan langsung dengan sebuah topik dari kelima penelitian relevan di atas. Pada penelitian tersebut sama-sama menggunakan penelitian Pengembangan Alat Evaluasi pada pembelajaran, dimana penelitian tersebut yang membedakan pada pengembangan aplikasinya saja. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *quizizz*. Dari kelima penelitian di atas penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak digunakan.