

Lismawati



EVALUASI **PEMBELAJARAN** **TEORI DAN PRAKTIK** **UNTUK TENDIK DAN CATENDIK**

Implementasi Evaluasi
Berbasis Daring



EVALUASI PEMBELAJARAN
TEORI DAN PRAKTIK
UNTUK TENDIK DAN CATENDIK
(Implementasi Evaluasi Berbasis *Daring*)

Lismawati

KBM
INDONESIA
www.penerbitbukumurah.com



PENERBIT KBM INDONESIA adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku.

EVALUASI PEMBELAJARAN TEORI DAN PRAKTIK UNTUK TENDIK DAN CATENDIK (Implementasi Evaluasi Berbasis *Daring*)

Copyright@2021 By **Lismawati**
All right reserved

Penulis: **Lismawati**
Perancang Sampul: **Danillstr**
Tata Letak: **Ainur Rochmah**
Editor Naskah: **Shofiyun Nahidloh, S.Ag., MHI.**

Diterbitkan oleh: **PENERBIT KBM INDONESIA**
Banguntapan, Bantul-Jogjakarta (Kantor I)
Balen, Bojonegoro-Jawa Timur, Indonesia (Kantor II)
081357517526 (Tlpn/WA)
Website: www.penerbitbukumurah.com
Email: karyabaktimakmur@gmail.com
Youtube: Penerbit Sastrabook
Instagram: @penerbit.sastrabook | @penerbitbukujogja
Anggota **IKAPI** (Ikatan Penerbit Indonesia)

Isi diluar tanggung jawab penerbit
Cetakan Pertama, September 2021
Cetakan Ke dua, November 2021

14 x 21 cm, xii + 258 hlm

ISBN: **978-623-5507-49-1**

Undang-Undang Hak Cipta No 19 Tahun 2002 di dalam pasal 72 menjelaskan:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) di pidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) Atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan naskah buku ***Evaluasi Pembelajaran Teori dan praktik untuk Tendik (Tenaga Pendidik) dan Catentik (Calon Tenaga Pendidik)***, Implementasi Evaluasi Berbasis daring seperti yang ada di tangan pembaca saat ini. Dalam kurun waktu satu tahun enam bulan buku ini disusun yang diawali dengan diskusi-diskusi sederhana dengan kawan-kawan hingga akhirnya bisa terwujud sesuai harapan walupun masih jauh dari kesempurnaan. Terbitnya buku ini dipastikan karena bantuan berupa saran, masukan dan pemberian referensi dari banyak kolega, karenanya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada para pihak yang telah berkontribusi besar dalam penyelesaian naskah buku ini, teristimewa kepada tiga orang kontributor yang luar biasa yaitu Wisnu Perdana, Deby Saroyah, Anisyah Fitrah Amalia semoga amal kebaikan para kontributor dibalas sebagai amal soleh oleh Allah Swt.

Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan atau aktivitas yang fundamental dalam proses pembelajaran di

mana seorang pendidik atau calon tenaga pendidik wajib melakukan evaluasi untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan dari transfer *knowledge* kepada peserta didik. Semenjak masa Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia menimbulkan berbagai macam permasalahan khususnya dalam ranah pendidikan salah satunya evaluasi yang dilakukan oleh guru saat proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran daring atau yang lebih dikenal dengan *e-learning* menurut Sukartawi (Dalam Yuberti 2014: 123-124) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik baik berupa handphone, video, audio ataupun media komputer yang terhubung dengan internet yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya sendiri, pembelajaran berbasis daring merupakan sesuatu hal yang baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Sebab tidak semua sekolah dan guru mampu dalam mendesain pembelajaran berbasis daring khususnya berkreasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Dalam buku ini terdapat berbagai tutorial untuk Pendidik dan Catendik (calon tenaga pendidik) untuk mendesain dan mengimplementasikan berbagai macam platform *e-learning* yang kekinian sebagai bentuk improvisasi dan inovasi guru dalam menyajikan pembelajaran dan evaluasi secara kepada peserta didik seperti penggunaan Google classroom, Quizizz, Kahoot, dan Google form.

Sebagian besar materi buku ini adalah materi perkuliahan yang penulis ampu di program studi Pendidikan Agama Islam pada mata kuliah Evaluasi pembelajaran di dalam mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Dengan segala kekurangan, diharapkan buku ini dapat menjadi referensi bagi para dosen, mahasiswa yang menggeluti keilmuan pedagogic khususnya untuk pendidik dan calon tenaga pendidik, lebih dari itu diharapkan buku ini bermanfaat bagi para praktisi pendidikan,

pimpinan satuan pendidikan dan para pengelola yayasan pendidikan yang merupakan para pengambil kebijakan dalam wilayah dan tingkatannya masing-masing.

16 September 2021

Penulis

Lismawati





www.penerbitbukumurah.com

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	ix
BAB I	
Konsep Ilmu Pengetahuan	1
A. Pengetian Ilmu Pengetahuan	5
B. Metode Ilmu Pengetahuan	7
C. Jenis Ilmu Pengetahuan	9
D. Hubungan Ilmu dan Pengetahuan	10
BAB II	
Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran	13
A. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	13
B. Kedudukan Evaluasi dalam Pembelajaran	14
D. Prinsip Evaluasi Pembelajaran	18
E. Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran	21
F. Objek Evaluasi Pendidikan	22
G. Istilah Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi	23
H. Mode-model Evaluasi Pembelajaran	26

BAB III

Ruang Lingkup, Karakteristik dan Pendekatan Evaluasi

Pembelajaran	47
A. Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran.....	47
B. Karakteristik Evaluasi Pembelajaran.....	82
C. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran	86

BAB IV

Prosedur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran 89 |

A. Perencanaan Evaluasi Pembelajaran	89
B. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran	92
C. Pengolahan Data Evaluasi Pembelajaran	92
D. Penafsiran Hasil Evaluasi Pembelajaran	93
E. Laporan Evaluasi Pembelajaran	93

BAB V

Pengembangan Alat Evaluasi Jenis Tes Dan Non Tes..... 95 |

A. Pengertian Tes.....	95
B. Fungsi Tes.....	97
C. Ciri-ciri Tes yang Baik	97
D. Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar	100
E. Teknik Tes.....	101
F. Pengembangan Tes Bentuk Uraian	104
G. Pengembangan Tes Objektif, Lisan Dan Tindakan	107
H. Teknik Non-Tes.....	115

BAB VI

Penilaian Autentik (Evaluasi Pembelajaran Perspektif

Kurikulum 2013) 121 |

A. Konsep Penilaian Autentik Pada Proses Dan Hasil Belajar Regulasi Pemerintah	121
B. Mengenal Penilaian Otentik.....	122
C. Jenis-Jenis Penilaian Otentik	127

BAB VII

Pendekatan Saintifik	133
A. Teori Pendekatan Saintifik.....	133
B. Pendekatan Saintifik dalam Proses Pembelajaran	136

BAB VIII

Validitas Realiabilitas Tes	139
A. Pengertian Validitas dan Realiabilitas Tes	139

BAB IX

Taksonomi Bloom	151
A. Tokoh Benyamin S. Bloom.....	151
B. Ranah Kognitif.....	154
C. Ranah Afektif	158

BAB X

Evaluasi Berbasis <i>Online (Daring)</i>	167
A. Evaluasi Platform Quizizz	167
B. Evaluasi Platform Kahoot	179
C. Evaluasi Platform Google Form	193
D. Evaluasi Platform Google Classroom	201

Daftar Pustaka	251
-----------------------------	-----

Profil Penulis	257
-----------------------------	-----



www.penerbitbukumurah.com

BAB I

Konsep Ilmu Pengetahuan

PENDAHULUAN

Secara etimologi ilmu berasal dari bahasa Arab ilm yang berarti memahami, mengerti, atau mengetahui. Dalam bahasa Inggris ilmu biasanya dipadankan dengan kata *science*. Dalam bahasa Indonesia kata science (berasal dari bahasa latin dari kata *scio, scire* yang berarti tahu) umumnya diartikan Ilmu, tetapi sering juga diartikan dengan Ilmu Pengetahuan, meskipun secara konseptual mengacu pada makna yang sama (Jujun, 1998:39).

Dalam KBBI ilmu dapat diartikan sebagai sebuah pengetahuan yang disusun dengan metode tertentu. Menurut para ahli definisi ilmu adalah sebagai berikut:

- a. Mohammad Hatta menyatakan bahwa ilmu adalah pengetahuan yang teratur tentang pekerjaan hukum sebab-akibat dalam suatu golongan masalah yang sama sifatnya, baik menurut kedudukannya (jika dilihat dari luar) maupun menurut hubungannya (jika dilihat dari dalam).
- b. M. Izuddin Taufiq, mengemukakan bahwa ilmu adalah penelusuran data atau informasi melalui pengamatan,

- pengkajian dan eksperimen, dengan tujuan menetapkan hakikat, landasan dasar ataupun asal usulnya.
- c. Thomas Kuhn, ilmu adalah himpunan aktivitas yang menghasilkan banyak penemuan, baik dalam bentuk penolakan maupun pengembangannya.

Menurut Hamid (2011) ilmu adalah pengetahuan yang telah teruji kebenarannya melalui metode-metode ilmiah. Oleh sebab itu, ilmu pada hakikatnya adalah pengetahuan ilmiah. Seseorang yang telah memiliki ilmu atau pengetahuan ilmiah dituntut memiliki sifat-sifat terbuka, jujur, teliti, kritis, tidak mudah percaya tanpa adanya bukti-bukti, tidak cepat putus asa dengan pekerjaan atau hasil karyanya.

Menurut Dewey (1933) dalam Ardhana (1987) hakikat ilmu terletak bukan pada simpulan yang dicapai. Melainkan pada metode observasi, eksperimentasi, dan penalaran matematikanya. Menurut Hamid (2011), terdapat persyaratan ilmiah yang harus dipenuhi agar pengetahuan dapat disebut sebagai ilmu, yaitu:

- 1) Objektif berarti ilmu harus memiliki objek kajian yang terdiri dari satu golongan masalah yang sama sifat hakikatnya, tampak dari luar maupun bentuknya dari dalam. Objeknya dapat bersifat ada, atau mungkin ada karena masih harus diuji keberadaannya. Dalam mengkaji objek, yang dicari adalah kebenaran, yakni persesuaian antara tahu dengan objek, sehingga disebut kebenaran objektif, bukan subjektif berdasarkan subjek peneliti atau subjek penunjang penelitian.
- 2) Metodis merupakan upaya-upaya yang dilakukan untuk meminimalisasi kemungkinan terjadinya penyimpangan dalam mencari kebenaran. Konsekuensinya, harus ada cara tertentu untuk menjamin kepastian kebenaran. Metodis berasal dari bahasa Yunani *metodos* yang berarti cara, jalan. Secara umum metodis berarti metode tertentu

- yang digunakan dan umumnya merujuk pada metode ilmiah.
- 3) Sistematis, dalam perjalanannya mencoba mengetahui dan menjelaskan suatu objek, ilmu harus terurai dan terumuskan dalam hubungan yang teratur dan logis sehingga membentuk suatu sistem yang berarti secara utuh, menyeluruh, terpadu, dan mampu menjelaskan rangkaian sebab akibat menyangkut objeknya.
 - 4) Universal, kebenaran yang hendak dicapai adalah kebenaran universal yang bersifat umum (tidak bersifat tertentu). Contoh: semua segitiga bersudut 180° .

Pengertian pengetahuan secara etimologi, pengetahuan berasal dari bahasa Inggris *knowledge* yang berarti pengetahuan. Berdasarkan *The Encyclopedia of Philosophy*, Edward (1972) dalam Hamid (2011), pengetahuan adalah kepercayaan yang benar (*knowledge is justified true belief*).

Menurut Notoatmodjo (2007) dalam Hamid (2011), pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Menurut Ali dan Asrori (2014: 7-8), pengetahuan (*knowledge*) adalah kumpulan tentang segala sesuatu yang diketahui dan telah dimiliki oleh manusia. Pengetahuan yang dimiliki oleh umat manusia adakalanya bersumber dari pengalaman dan adakalanya dari pikiran. Pengetahuan bersumber dari pengalaman meliputi semua hal yang dialami baik oleh pancaindra, bahkan ada pula yang bersumber dari intuisi dan kata hati (*conscience*), meskipun pengetahuan yang berasal dari kedua macam sumber yang disebutkan terakhir

itu sulit untuk dipelajari. Adapun yang bersumber dari pikiran adalah pengetahuan yang diperoleh melalui proses penalaran.

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010), ada empat cara memperoleh pengetahuan yaitu pengalaman pribadi, modus otorita, penalaran deduktif, dan penalaran induktif.

- 1) Pengalaman pribadi. Ketika menghadapi suatu masalah, manusia akan mencari solusi dengan belajar dari pengalaman masa lalunya. Sebagai contoh, seorang ibu telah mempunyai pengalaman mengobati anaknya dengan suatu ramuan tradisional tertentu saat sakit. Ketika suatu waktu anaknya sakit kembali, maka ibu tersebut akan mengobati anaknya dengan ramuan yang sama.
- 2) Modus otorita. Jika orang yang mempunyai wewenang atau pengetahuan tertentu memberikan penjelasan, wajar orang lain mendengar dan mempercayainya. Sebagai contoh, enam penjelasan seorang dokter tentang suatu penyakit akan dipercaya pasiennya. Begitu pula, guru yang mengajar di kelas akan dipercaya muridnya.
- 3) Penalaran deduktif. Dimulai dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal yang khusus. Penalaran deduktif disebut juga silogisme, dan digunakan untuk menguji suatu kesimpulan. Silogisme terdiri atas tiga hubungan yaitu: premis mayor, premis minor, dan kesimpulan. Sebagai contoh, premis mayor, semua makhluk hidup akan mati. Premis minor, manusia adalah makhluk hidup. Kesimpulan: semua manusia akan mati.
- 4) Penalaran induktif. Dalam penalaran induktif pencarian pengetahuan dimulai dengan observasi terhadap hal-hal khusus atau fakta konkret menuju hal-hal yang umum.

Menurut (Sriyono, 2017) Pengetahuan ilmiah tidak muncul secara mendadak, melainkan hadir melalui suatu proses mulai dari pengetahuan sehari-hari dengan melalui pengujian secara cermat dan pembuktian dengan teliti diperoleh suatu teori, dan pengujian suatu teori bisa dilakukan

dan babak terakhir akan ditemukan hukum-hukum. Obyek penyelidikan dalam pengetahuan ilmiah pun bisa bersifat empirik kealaman yang sifatnya tetap dan bisa bersifat kejiwaan yang selalu berubah.

A. Pengetian Ilmu Pengetahuan

Ilmu pengetahuan berasal dari dua suku kata, ilmu dan pengetahuan. Secara etimologi ilmu berasal dari bahasa Arab 'ilm yang berarti memahami, mengerti, atau mengetahui. Dalam bahasa Inggris disebut sebagai *science*, yang merupakan serapan dari Bahasa latin *scientia*, yang merupakan turunan dari kata *scire*, dan memiliki arti mengetahui (*to know*), yang juga berarti belajar (*to learn*) (Gie, 2000:87).

Science juga bermakna pengetahuan yang mempunyai ciri-ciri, tandatanda dan syarat-syarat yang khas (Anshari 2002:47). Sementara pengetahuan dalam bahasa Inggris disebut sebagai *knowledge* yang mempunyai arti sebagai berikut:

- 1) *The fact or conditioning of being aware of something* (kenyataan atau kondisi menyadari sesuatu)
- 2) *The fact or conditioning of knowing something with familiarity gained through experience or association* (kenyataan atau kondisi mengetahui sesuatu yang diperoleh secara umum melalui pengalaman atau asosiasi)
- 3) *The sum of is known; the body of truth, information, and principles acquired by mankind*, (jumlah pengetahuan, susunan kebenaran informasi, dan prinsip-prinsip yang diperoleh manusia)
- 4) *The fact or condition of having information or of being learned* (kenyataan atau kondisi memiliki informasi yang sedang dipelajari) (Suhartono, 1997: 95). Ilmu adalah pengenalan makrifat tentang sesuatu beserta sebab-sebab yang mengitarinya.

Ilmu pengetahuan merupakan seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia. Segi-segi ini dibatasi agar menghasilkan rumusan-rumusan yang pasti. Ilmu memberikan kepastian dengan membatasi lingkup pandangannya, dan kepastian ilmu yang ada dan diperoleh dari keterlibatannya. (Eldes, 2015)

Tujuan pokok ilmu pengetahuan adalah pengumpulan dan klasifikasi pengalaman dan pensistemikan pengalaman tersebut ke dalam sejumlah kecil sistem pengetahuan yang luas, yaitu melalui suatu kerangka kerja terstruktur. Berdasarkan kerangka kerja inilah arti fenomena dapat dipahami (Ardhana, 1987).

Syarat Ilmu Pengetahuan sebagaimana pendapat Vardiansyah (2008) dalam bukunya Filsafat Ilmu Komunikasi, bahwa ilmu pengetahuan ilmiah harus memenuhi tiga syarat, yaitu:

- 1) Sistematis, yaitu merupakan kesatuan teori-teori yang tersusun sebagai suatu sistem.
- 2) Objektif atau intersubjektif, yaitu teori tersebut terbuka untuk diteliti oleh orang lain/ahli lain, sehingga hasil penelitian bersifat universal.
- 3) Dapat dipertanggung jawabkan, yaitu mengandung kebenaran yang bersifat universal, dengan kata lain dapat diterima oleh orang-orang lain atau ahli-ahli lain.

Van Meslen (1985), mengemukakan beberapa ciri yang menandai ilmu pengetahuan yaitu:

- 1) Ilmu pengetahuan secara metodis harus mencapai suatu keseluruhan yang secara logis koheren, berarti adanya sistem dalam penelitian (metode) maupun harus (susunan logis).
- 2) Ilmu pengetahuan tanpa pamrih, karena hal itu erat kaitannya dengan tanggung jawab ilmuwan.

- 3) Universalitas ilmu pengetahuan.
- 4) Objektivitas, artinya setiap ilmu dipimpin oleh objek dan tidak didistorsi oleh prasangka-prasangka subjektif.
- 5) Ilmu pengetahuan harus dapat diverifikasi oleh semua peneliti ilmiah yang bersangkutan, karena itu ilmu pengetahuan harus dapat dikomunikasikan.
- 6) Progresivitas artinya suatu jawaban ilmiah baru bersifat ilmiah sungguhsungguh, bila mengandung pertanyaan-pertanyaan baru dan menimbulkan problem-problem baru lagi.
- 7) Kritis, artinya tidak ada teori ilmiah yang definitif, setiap teori terbuka bagi suatu peninjauan kritis yang memanfaatkan data-data baru.
- 8) Ilmu pengetahuan harus dapat digunakan sebagai perwujudan kebertautan antara teori dengan praktis.

B. Metode Ilmu Pengetahuan

Metode ilmiah merupakan prosedur dalam mendapatkan pengetahuan yang disebut ilmu. Jadi, ilmu pengetahuan merupakan pengetahuan yang didapatkan melalui metode ilmiah. Tidak semua pengetahuan disebut ilmiah, sebab ilmu merupakan pengetahuan yang cara mendapatkannya harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat yang harus dipenuhi agar suatu pengetahuan bisa disebut ilmu yakni tercantum dalam metode ilmiah.

Metode ilmiah berperan dalam tataran transformasi dari wujud pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan. Bisa tidaknya pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan bergantung pada metode ilmiah. Dengan demikian metode ilmiah selalu disokong oleh dua pilar pengetahuan, yaitu rasio dan fakta secara integratif. Pengetahuan yang diperoleh oleh manusia melalui akal, indera mempunyai metode tersendiri dalam teori pengetahuan, diantaranya:

1) Metode Induktif

Induksi yaitu suatu metode yang menyimpulkan pernyataan-pernyataan hasil observasi dalam suatu pernyataan yang lebih umum dan menurut suatu pandangan yang luas diterima, ilmu-ilmu empiris ditandai dengan metode induktif, disebut induktif bila bertolak dari pernyataan tunggal seperti gambaran mengenai hasil pengamatan dan penelitian orang sampai pada pernyataan pernyataan universal.

2) Metode Deduktif

Deduksi adalah suatu metode yang menyimpulkan bahwa data-data empirik diolah lebih lanjut dalam suatu sistem pernyataan yang harus ada dalam metode deduktif ialah adanya perbandingan logis antara kesimpulan-kesimpulan itu sendiri. Ada bentuk logis teori itu dengan tujuan apakah teori tersebut mempunyai empiris atau ilmiah, ada perbandingan dengan teori-teori lain dan ada pengujian teori dengan jalan menerapkan secara empiris kesimpulan-kesimpulan yang bisa ditarik dari teori tersebut.

3) Metode Empirik

Mendapat pengetahuan melalui pengalaman inderawi. Sedangkan akal pikiran dipandang sebagai penampung segala apa yang dialami. Cara ini mengandung beberapa unsur, yaitu subjek yang mengetahui dan objek yang diketahui, dan proses bagaimana subjek berhubungan dengan objek (empirisme John Locke). Cara ini bisa menjadi ekstern, apabila hanya mengakui bahwa sesuatu hal dapat disebut pengetahuan atau bukan itu tergantung pada apakah bisa dilacak kembali secara empirik atau tidak. Ini lalu menjadi "empirisme radikal".

4) Metode rasional (rationalisme)

Melihat pengetahuan bersumber dari akal pikiran. Pengalaman dipandang sebagai perangsang bagi akal-

pikiran. Kebenaran bukan terletak pada diri sesuatu, melainkan pada idea. Akal-pikiran secara deduktif bekerja untuk mendapatkan pengetahuan yang pasti, jadi akal pikiran berperan sebagai suatu tehnik deduktif (penalaran) dalam menentukan kebenaran.

5) Metode fenomenologik (fenomenologisme I.Kant).

Bahwa apa yang dapat diketahui tentang sesuatu hal itu hanyalah gejala-gejalanya saja, mengenai bagaimana memperoleh pengetahuan yang benar, tergantung kepada jenis dan macam pengetahuan. Kant membedakan antara: a. Pengetahuan a priori b. metode sintetik, kemudian metode dan jenis pengetahuan itu digabungkan sehingga menghasilkan empat macam pengetahuan, yaitu: 1). Analitik a priori; 2). Sintetik a priori; 3). Analitik a posteriori; dan 4). Sintetik a posteriori. Tampaknya, metodologi pemikiran Kant dalam memperoleh kebenaran pengetahuan lebih lengkap dan berimbang.

6) Metode Ilmiah

Dapat memperoleh pengetahuan yang benar dan objektif melalui cara ini, seperti melakukan suatu pendekatan (*approach*) untuk menentukan lingkupan studi (*scope*), yang sering disebut objek forma, untuk menentukan metode (*method*) yang cocok, apakah analisis ataukah sintesis dan peralatan yang sesuai, apakah induktif ataukah deduktif dan menentukan sistem kerja yang tepat, apakah terbuka ataukah tertutup, semuanya menjadi penting. Teori-teori pengetahuan/kebenaran terdapat tiga teori pokok, yaitu teori koherensi, teori korespondensi, dan teori pragmatik.

C. Jenis Ilmu Pengetahuan

Di dalam kehidupan manusia dapat memiliki berbagai pengetahuan dan kebenaran. Burhanudin Salam mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki manusia

ada empty yaitu, pengetahuan biasa, pengetahuan ilmu, pengetahuan filsafat, dan pengetahuan agama.

- 1) Pengetahuan biasa: yaitu pengetahuan yang dalam filsafat dikatakan dengan istilah *common sense* dan sering diartikan dengan *good sense*, karena seseorang memiliki sesuatu di mana ia menerima secara baik. *Common sense* diperoleh dari pengalaman sehari-hari, seperti air dapat dipakai untuk menyiram bunga, makanan dapat memuaskan rasa lapar, dan sebagainya
- 2) Pengetahuan ilmu: yaitu ilmu sebagai terjemahan dari science. Ilmu pada prinsipnya merupakan usaha untuk mengorganisasikan dan mensistematisasikan common sense, suatu pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dilanjutkan dengan suatu pemikiran secara cermat dan teliti dengan menggunakan berbagai metode.
- 3) Pengetahuan filsafat: yaitu pengetahuan yang diperoleh dari pemikiran yang bersifat kontemplatif dan spekulatif. Pengetahuan filsafat lebih menekankan pada universalitas dan kedalaman kajian tentang sesuatu, dan biasanya memberikan pengetahuan yang lebih menekankan pada universalitas dan kedalaman kajian tentang sesuatu, dan biasanya memberikan pengetahuan yang reflektif dan kritis.
- 4) Pengetahuan agama: yaitu pengetahuan yang hanya diperoleh dari Tuhan melalui para utusan-Nya, yang bersifat mutlak dan wajib diyakini oleh para pemeluk agama. Pengetahuan agama yaitu pengetahuan yang hanya diperoleh dari Tuhan melalui para utusan-Nya, yang bersifat mutlak dan wajib diyakini oleh para pemeluk agama.

D. Hubungan Ilmu dan Pengetahuan

Ilmu berbeda dengan pengetahuan. Semua ilmu adalah pengetahuan namun pengetahuan tidak selalu ilmu.

Pengetahuan memberikan kewenangan (*authority*) dan komitmen (Suharto, dkk., 2003). Ilmu (*science*) berhubungan dengan pengetahuan (*knowledge*). Setiap ilmu merupakan pengetahuan, namun tidak semua pengetahuan adalah ilmu. Hal ini disebabkan karena adanya pengetahuan-pengetahuan yang tidak ilmiah, misalnya mitos.

Contohnya: mitos orang Jawa tentang peristiwa terjadinya pelangi yang dikatakan sebagai tangga menuju pemandian bagi dewi-dewi khayangan. Adapun hujan yang acapkali rintik-rintik dikatakan sebagai air mata dewi-dewi tadi yang menangisi salah seorang dewi yang tertinggal di bumi dan tidak bisa kembali ke 8 khayangan karena selendangnya diambil maling yang mengintip mereka sewaktu mandi. Kisah ini merupakan pengetahuan tipe mitos yang tetap hidup dan bermanfaat, namun bukan ilmu dan tidak ilmiah (Hamid, 2011).

Ketika menambah ilmu, pasti menambah pengetahuan, tetapi jika menambah pengetahuan belum tentu menambah ilmu. Ilmu akan bertambah apabila pengetahuan bertambah, dan pengetahuan akan menjadi tidak berguna saat tidak mempunyai ilmu. Ilmu adalah hal yang didapat setelah mengimplementasikan pengetahuan yang diterima. Ilmu adalah praktek dari pengetahuan. Ilmu adalah sekumpulan pengetahuan atau fakta yang tersusun secara logis dan sistematis dan dapat diukur serta diuji kebenarannya. Untuk mendapatkan ilmu diperlukan pengetahuan, demikian juga untuk memperoleh pengetahuan dibutuhkan juga ilmu. Jadi, hubungan ilmu dan pengetahuan sangat erat, karena antara ilmu dan pengetahuan sulit untuk dipisahkan (Hamid, 2011).



BAB II

Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran

A. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Dalam UU SISDIKNAS Bab 1 Pasal 1 No.20 Tahun 2003 ayat 21 dijelaskan bahwa, “evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan pentapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan.”

Secara etimologi, evaluasi dalam bahasa Inggris disebut dengan *evaluation* dan dalam bahasa Arab disebut dengan *al-qimah* dan *al taqdir* yang artinya adalah nilai (Fitrianti, 2018). Istilah nilai ini sangatlah populer dikalangan filsuf, termasuk seorang filsuf terkenal bernama Plato. Dalam hal ini, Plato merupakan filsuf yang pertama kali mengemukakannya. Pembahasan “nilai” secara khusus diperdalam dalam diskursus filsafat, terutama pada aspek oksiloginya.

Selain itu, evaluasi juga memiliki banyak arti, salah satunya adalah menurut Wang dan Brown bahwa “*Evaluation refer to the act or process to determining the value of something*”, artinya “evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu

proses untuk menentukan nilai daripada sesuatu.” Pendapat lain dari M. Chabib Thoha menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan, dan Menurut Mehrens dan Lehmann, evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan. Nurgiyantoro menyebutkan bahwa evaluasi adalah proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Menurut Mardapi dalam (Sawaluddin, 2018) menyebutkan juga bahwa evaluasi memiliki makna adanya pengumpulan informasi, penggambaran, pencarian, dan penyajian informasi guna pengambilan keputusan tentang program yang dilaksanakan.

Melihat arti evaluasi dari segi etimologi dan terminologi, maka arti evaluasi dalam pembelajaran adalah setiap kegiatan evaluasi merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, kemudian berdasarkan data tersebut dibuat suatu keputusan. Selanjutnya, dengan kata-kata yang berbeda, tetapi mengandung pengertian yang hampir sama (Fitrianti, 2018). Dalam dunia pendidikan, menilai sering diartikan sama dengan melakukan evaluasi. Perbedaan antara kedua kata tersebut terletak pada pemanfaatan informasi, dimana informasi penilaian merupakan hasil pengukuran, sedangkan informasi pada evaluasi berupa nilai (Ismanto, 2014).

B. Kedudukan Evaluasi dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan edukatif dimana dalam proses tersebut terdapat suatu tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional itu sendiri. Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai itulah, maka sebuah proses pembelajaran sangat penting, dimana di dalamnya ada peserta didik dan pendidik. Dari hal itu pula evaluasi mengambil peran yang sangat penting untuk

memperbaiki kembali apa yang kurang dan perlu ditambahkan guna untuk menjadikan pendidikan lebih baik lagi di masa yang akan datang (Fitrianti, 2018).

Oleh karena evaluasi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, maka evaluasi tidak akan efektif jika hanya dilakukan pada waktu tertentu saja, misalnya pada saat ujian tengah semester atau ujian akhir semester. Dengan pelaksanaan evaluasi demikian, pendidik tidak akan mengetahui apakah setiap materi yang telah diajarkan dapat dikuasai dengan baik atau belum oleh peserta didik. Begitu juga dengan perkembangan belajar mereka. Jika evaluasi dilakukan demikian, dikhawatirkan terjadi kekeliruan dalam penilaian, sehingga hasil yang diperoleh peserta didik tidak sesuai dengan keadaan mereka yang sebenarnya. Bisa saja peserta didik dalam kesehariannya memiliki perkembangan belajar yang baik, tetapi ketika mengikuti ujian memiliki masalah dengan keluarganya sehingga menyebabkan ia tidak berkonsentrasi dalam belajar. Akibatnya, ia tidak dapat mengikuti ujian dengan baik.

C. Tujuan, Fungsi, dan Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Adanya evaluasi ini tidak lain adalah untuk memperoleh hasil atau keputusan terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, apakah tujuan pembelajaran tersebut berhasil atau tidak, serta bertujuan untuk memberikan catatan atau saran kepada pendidik agar dapat memperbaiki sistem pengajarannya bila memang sistem yang ia gunakan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain memerhatikan tujuan evaluasi pembelajaran, perlu diperhatikan pula fungsi dan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran.

1. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Zainal, 2010), dengan cara menghimpun bahan-bahan

keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan yang dialami oleh peserta didik, dan untuk mengetahui tingkat keefektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu.

Sedangkan, secara khusus evaluasi bertujuan untuk merangsang peserta didik dalam menempuh program pendidikan, dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam program pembelajaran di sekolah (Hidayat & Asyafah, 2019), sehingga nantinya dapat dicari solusi untuk memperbaiki hal yang tidak berhasil tersebut.

Selain tujuan umum dan tujuan khusus evaluasi pembelajaran tersebut, evaluasi pembelajaran juga bertujuan untuk mengetahui siapa saja peserta didik yang cerdas dan yang lemah, sehingga nantinya guru dapat memberikan perhatian khusus kepada siswa yang lemah tersebut, dan dapat mengejar ketertinggalannya; dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengadakan pengecekan yang sistematis terhadap hasil pendidikan yang telah dicapai yang kemudian dibandingkan dengan tujuan baru yang telah ditetapkan. (Sawaluddin, 2018).

2. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Undang-undang Republik Indonesia tentang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 58 ayat 1 menjelaskan bahwasanya evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Menurut Jahja Qohar, fungsi evaluasi terbagi menjadi dua segi, yaitu segi peserta didik, dan dari segi program pengajaran. Berikut penjabarannya:

- a. Dilihat dari segi peserta didik secara individu, evaluasi berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik dalam suatu proses pembelajaran, yaitu:
 - 1) Menetapkan keefektifan pengajaran dan rencana kegiatan.
 - 2) Memberikan basis laporan kemajuan peserta didik.
 - 3) Menetapkan kelulusan.
- b. Dilihat dari segi program pengajaran:
 - 1) Memberi dasar pertimbangan kenaikan dan promosi peserta didik.
 - 2) Memberi dasar penyusunan dan penempatan kelompok peserta didik yang homogen.
 - 3) Diagnosis dan remedial pekerjaan peserta didik.
 - 4) Memberi dasar pembimbingan dan penyuluhan.
 - 5) Dasar pemberian angka dan rapor bagi kemajuan belajar peserta didik.
 - 6) Memberi motivasi belajar bagi peserta didik.
 - 7) Mengidentifikasi dan mengkaji kelainan peserta didik.
 - 8) Menafsirkan kegiatan sekolah ke dalam masyarakat.
 - 9) Untuk mengadministrasi sekolah.
 - 10) Untuk mengembangkan kurikulum.
 - 11) Memepersiapkan penelitian pendidikan di sekolah.

Dari fungsi-fungsi tersebut dapat dilihat bahwasanya evaluasi pembelajaran tidak hanya untuk kebutuhan guru semata, melainkan juga berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik, dan bahkan untuk meningkatkan program pengajaran di sekolah. Selain itu terdapat pula fungsi-fungsi lainnya, diantaranya:

- a. Penilaian berfungsi selektif. Maksudnya ialah dengan adanya evaluasi ini membantu guru dalam memilih

siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu, memilih siswa yang dapat naik ke kelas atau tingkat berikutnya, memilih siswa yang seharusnya mendapat beasiswa, dan memilih siswa yang berhak meninggalkan sekolah, dan sebagainya.

- b. Penilaian berfungsi diagnostik. Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui kelemahan siswa, dan setelah itu mengadakan diagnosis kepada siswa tentang kebaikan dan kelemahannya. Dengan kata lain fungsi ini untuk mengetahui kelemahan siswa, dan nantinya guru dapat memberikan solusi kepada siswa untuk mengatasi kelemahannya tersebut.
- c. Penilaian berfungsi sebagai penempatan. Berfungsi untuk menempatkan siswa ke dalam kelompok yang sama. Sehingga, guru lebih mudah memberikan pelayanan kepada siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa.
- d. Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan. Berfungsi untuk mengetahui sejauh mana suatu program pembelajaran berhasil diterapkan. Dimana, keberhasilan itu sendiri mencakup beberapa faktor yaitu guru, metode mengajar, kurikulum, sarana, hingga sistem administrasi.

D. Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Untuk mendapatkan hasil yang baik saat pelaksanaan evaluasi, maka seorang guru harus memerhatikan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran berikut, yakni:

- a. Komprehensif. Saat melakukan evaluasi, evaluasi harus bersifat menyeluruh, mencakup ke berbagai bidang sasaran, seperti aspek personalnya, materialnya, maupun aspek operasionalnya.
- b. Komparatif. Evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara bekerja sama dengan berbagai pihak/orang.

- Contoh: saat mengevaluasi proses pengajaran di dalam kelas, maka guru harus bekerja sama dengan pengawas, kepala sekolah, guru, dan murid.
- c. Kontinyu. Proses evaluasi sebaiknya dilakukan secara terus-menerus selama pelaksanaan program. Dimana dilakukan sejak awal pembuatan rencana hingga ke tahap laporan. Hal ini berguna untuk memantau setiap proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu, yang dibuktikan dengan peningkatan suatu usaha atau harus mencari jalan lain untuk memperoleh tujuan yang diinginkan.
 - d. Obyektif. Evaluasi menilai sesuai dengan kenyataan, tanpa mengada-ada, yang dibuktikan dengan adanya fakta dan data yang diperoleh.
 - e. Berdasarkan Kriteria yang valid. Dalam susunan evaluasi diperlukannya kriteria-kriteria tertentu yang konsisten dengan tujuan yang diinginkan. Serta dengan menggunakan data dan fakta yang pasti, tidak mengada-ada.
 - f. Fungsional. Evaluasi harus memiliki nilai guna baik secara langsung (digunakan untuk perbaikan apa yang dievaluasi) maupun tidak langsung (dimanfaatkan untuk penelitian atau keperluan lainnya).
 - g. Diagnostik. Hasil dari evaluasi tersebut dapat dijadikan dasar penemuan kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang harus dicari solusi untuk memecahkannya.
 - h. Berorientasi kepada kompetensi (Sawaluddin, 2018). Hal ini bertujuan sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran, sehingga nantinya dapat diketahui dengan jelas dan terarah.
 - i. Bermakna. Evaluasi harus memiliki makna yang signifikan bagi semua pihak, agar mudah difahami dan dapat ditindaklanjuti oleh pihak-pihak yang berkepentingan.
 - j. Terbuka. Hal ini bertujuan agar semua kalangan dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan program

- pembelajaran diterapkan, bersifat transparan, tanpa ada rekayasa atau sembunyi-sembunyi yang memungkinkan dapat merugikan berbagai pihak.
- k. Ikhlas. Evaluasi dilakukan dengan niat yang bersih guna mencapai tujuan pembelajaran maupun untuk kepentingan peserta didik.
 - l. Praktis. Sebaiknya evaluasi bersifat mudah dimengerti dan dilaksanakan dengan hemat waktu, biaya, dan tenaga; mudah diadministrasikan; mudah menskor; dan mudah ditafsirkan.
 - m. Dicatat dan akurat. Segala bentuk hasil evaluasi dicatat dan disimpan, sehingga bilamana memungkinkan data tersebut digunakan kembali.

Menurut Yunanda , prinsip evaluasi pembelajaran terbagi menjadi:

- a. Keterpaduan. Evaluasi harus memiliki keterpaduan antara tujuan instruksional, pengajaran, materi pembelajaran, dan metode pengajaran
- b. Keterlibatan peserta didik. Prinsip ini mutlak digunakan. Sebab, bila tanpa peserta didik, maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik.
- c. Koherensi. Evaluasi harus saling berkaitan dengan materi pengajaran yang telah dipelajari dan sesuai dengan ranah kemampuan peserta didik yang hendak diukur.
- d. Pedagogis. Digunakan untuk melihat perubahan sikap dan perilaku siswa, sehingga nantinya evaluasi tersebut dapat menjadi motivator bagi peserta didik.
- e. Akuntabel. Hasil evaluasi menjadi bahan pertanggungjawaban bagi pihak yang berkepentingan (siswa, orang tua, sekolah, dan lainnya).

Tujuan, fungsi, dan prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran harus dikuasai betul oleh pendidik. Sebab, seorang pendidik harus mengetahui dan memahami konsep dasar dari evaluasi

pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar evaluasi yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, dan memperoleh hasil yang maksimal. Serta, mampu memberikan solusi untuk meningkatkan program pendidikan yang diterapkan.

E. Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran berkaitan dengan cakupan objek evaluasi itu sendiri. Jika objek evaluasi itu tentang pembelajaran, maka semua hal yang berkaitan dengan pembelajaran menjadi ruang lingkungannya. Oleh sebab itu, yang menjadi ruang lingkup evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

- a. Domain hasil belajar. Menurut Benyamin S. Bloom, hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan mulai dari yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari yang mudah kepada yang sukar, dan mulai dari yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.
- b. Sistem pembelajaran. Sebagaimana yang telah disinggung di atas, ruang lingkup evaluasi pembelajaran hendaknya bertitik tolak dari tujuan evaluasi pembelajaran itu sendiri. Jika tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keefektifan sistem pembelajaran, maka ruang lingkup evaluasi sebagai berikut: a) Program pembelajaran; b) Proses pelaksanaan pembelajaran; dan c) Hasil belajar.
- c. Proses dan hasil belajar evaluasi. Mengenai proses pelaksanaan pembelajaran mencakup: a) Kesesuaian antara proses belajar mengajar yang berlangsung, dengan garis-garis besar program pengajaran yang telah ditentukan; b) Kesiapan guru dalam melaksanakan program pengajaran; c) Kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; d) Minat atau perhatian siswa yang memerlukan; e) Komunikasi dua arah antara guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung; f) Pemberian motivasi atau dorongan terhadap siswa; g)

Pemberian tugas-tugas kepada siswa dalam rangka penerapan teori-teori yang diperoleh didalam kelas; h) Upaya menghilangkan dampak negatif yang timbul sebagai akibat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Sedangkan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik mencakup: a) Evaluasi mengenai tingkat penguasaan pesertadidik terhadap tujuantujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran yang bersifat terbatas; b) Evaluasi mengenai tingkat pencapaian peserta didik trhadap tujuantujuan umum pengajaran c) Kecerdasan pesertadidik; d) Perkembangan jasmani dankesehatan (Sudijono, 2009: 30).

- d. Kompetensi atau berbasi kelas. Sesuai dengan petunjuk pengembangan kurikulum, maka ruang lingkup penilaian Kompetensi atau berbasi kelas mencakup: a) Kompetensi Dasar Mata Pelajaran; b) Kompetensi Rumpun Pelajaran; c) Kompetensi Lintas Kurikulum; d) Kompetensi Tamatan; e) Pencapaian Keterampilan Hidup.

F. Objek Evaluasi Pendidikan

(Asrul et al., 2014) Aspek-aspek yang diperlukan dalam evaluasi terhadap peserta didik meliputi:

- a. Aspek-aspek tentang berfikir, termasuk didalamnya: intelegensi, ingatan, cara menginterupsi data, prinsip-prinsip pengerjaan pemikiran logis.
- b. Perasaan sosial; termasuk di dalamnya: cara bergaul, cara pemecahan nilai-nilai sosial, cara menghadapi dan cara berpartisipasi dalam kenyataan sosial.
- c. Keyakinan sosial dan kewarganegaraan menyangkut pandangan hidupnya terhadap masalah-masalah sosial, politik dan ekonomi.
- d. Apresiasi seni dan budaya.
- e. Minat, bakat dan hobby.
- f. Perkembangan sosial dan personal.

Pendapat lain melihat ruang lingkup objek evaluasi itu dari segi lain, yaitu dari segi pencapaian tujuan belajar murid dari berbagai mata pelajaran di sekolah. Dari pandangan tersebut dirumuskan beberapa aspek kepribadian yang perlu diperhatikan di dalam penilaian sebagai berikut:

1. Kesehatan dan perkembangan fisik.
2. Perkembangan emosional dan sosial.
3. Tingkah laku etis, standar personal, dan nilai-nilai sosial.
4. Kemampuan atau kecakapan untuk menjalankan kepemimpinan untuk memilih pemimpin secara bijaksana untuk bekerja dalam kelompok dan masyarakat.
5. Menjadi warga negara yang berguna di rumah, sekolah dan masyarakat sekarang dan masa mendatang.
6. Perkembangan estetika, baik sebagai penikmat maupun pencipta dalam seni sastra, drama, radio dan televisi, kerajinan tangan, home decoration, dan sebagainya.
7. Kompotensi dalam komunikasi dengan orang-orang lain melalui berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.
8. Kecakapan dalam berhitung, mengukur, menaksir, dan berfikir kuantitatif.

G. Istilah Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi

Istilah tes, pengukuran (*measurement*), penilaian (*assesment*) dan evaluasi sering disalahartikan dan disalahgunakan dalam praktik evaluasi. Secara konseptual istilah-istilah tersebut sebenarnya berbeda satu sama lain, meskipun mempunyai keterkaitan yang sangat erat. (Asrul et al., 2014)

Evaluasi adalah kegiatan mengukur dan menilai. Mengukur lebih bersifat kuantitatif, sedangkan menilai lebih bersifat kualitatif. Penentuannya bisa dilakukan salah satunya dengan cara pemberian tes kepada pembelajar. Terlihat disana bahwa acuan tes adalah tujuan pembelajaran. (Ahmad, 2015)

Tes (*testing*) berasal dari kata Latin *testum* yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Istilah tes ini

kemudian dipergunakan dalam lapangan psikologi dan selanjutnya hanya dibatasi sampai metode psikologi, yaitu suatu cara untuk menyelidiki seseorang.

Penyelidikan tersebut dilakukan mulai dari pemberian suatu tugas kepada seseorang atau untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu. (Arifin, 2014) Tes adalah pemberian suatu tugas atau rangkaian tugas dalam bentuk soal atau perintah/suruhan lain yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Hasil pelaksanaan tugas tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan-kesimpulan tertentu terhadap peserta didik.

Pengukuran (*measurement*) adalah suatu proses untuk menentukan kuantitas daripada sesuatu. Sesuatu itu bisa berarti peserta didik, strategi pembelajaran, sarana prasana sekolah dan sebagainya. Untuk melakukan pengukuran tentu dibutuhkan alat ukur. Dalam bidang pendidikan, psikologi, maupun variabel-variabel sosial lainnya, kegiatan pengukuran biasanya menggunakan tes sebagai alat ukur.

Sedangkan penilaian (*assesment*) adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu (Arifin, 2013:4). Jika dilihat dalam konteks yang lebih luas, keputusan tersebut dapat menyangkut keputusan tentang peserta didik (seperti nilai yang akan diberikan), keputusan tentang kurikulum dan program atau juga keputusan tentang kebijakan pendidikan.

Selanjutnya, istilah evaluasi telah diartikan para ahli dengan cara berbeda meskipun maknanya relatif sama. Guba dan Lincoln (1985:35), misalnya, mengemukakan definisi evaluasi sebagai "*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*". Sedangkan Gilbert Sax (1980:18) berpendapat bahwa "*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of*

observations and from the background and training of the evaluator”.

Dalam buku *Measurement and Evaluation in Education and Psychology* ditulis William A. Mohrens (1984:10) istilah *tes, measurement, evaluation* dan *assesment* dijelaskan sebagai berikut:

1. Tes, adalah istilah yang paling sempit pengertiannya dari keempat istilah lainnya, yaitu membuat dan mengajukan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab. Sebagai hasil jawabannya diperoleh sebuah ukuran (nilai angka) dari seseorang.
2. *Measurement*, pengertiannya menjadi lebih luas, yakni dengan menggunakan observasi skala rating atau alat lain yang membuat kita dapat memperoleh informasi dalam bentuk kuantitas. Juga berarti pengukuran dengan berdasarkan pada skor yang diperoleh.
3. Evaluasi, adalah proses penggambaran dan penyempurnaan informasi yang berguna untuk menetapkan alternatif. Evaluasi bisa mencakup arti tes dan *measurement* dan bisa juga berarti di luar keduanya. Hasil Evaluasi bisa memberi keputusan yang professional. Seseorang dapat mengevaluasi baik dengan data kuantitatif maupun kualitatif.
4. *Assesment*, bisa digunakan untuk memberikan diagnosa terhadap problema seseorang. Dalam pengertian ia adalah sinonim dengan evaluasi. Namun yang perlu ditekankan disini bahwa yang dapat dinilai atau dievaluasi adalah karakter dari seseorang, termasuk kemampuan akademik, kejujuran, kemampuan untuk mengejar dan sebagainya.

Kita juga sebenarnya hampir setiap hari melakukan pengukuran, yakni membandingkan benda-benda yang ada dengan ukuran tertentu, setelah itu kita menilai, menentukan pilihan mana benda yang paling memenuhi ukuran itulah yang kita ambil. Dua langkah kegiatannya dilalui sebelum mengambil barang untuk kita, itulah yang disebut mengadakan evaluasi yakni mengukur dan menilai. Kita tidak

dapat mengadakan penilaian sebelum kita mengadakan pengukuran.

- Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif.
- Menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap suatu dengan ukuran baik buruk. Penilaian bersifat Kualitatif.
- Mengadakan evaluasi meliputi kedua langkah di atas. Yakni mengukur dan menilai. (Suharsimi:2002:2-3)

Sejalan dengan pengertian evaluasi yang disebutkan di atas, 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.

H. Mode-model Evaluasi Pembelajaran

Pada dasarnya, ada dua model evaluasi, yaitu: model evaluasi kuantitatif dan model evaluasi kualitatif. Model evaluasi kuantitatif muncul dari paradigma positivisme, lebih memfokuskan pada dimensi kurikulum sebagai hasil belajar, dan hasil belajarnya merupakan kriteria model kuantitatif. Sedangkan evaluasi kualitatif berasal dari model evaluasi kurikulum, menggunakan metodologi kualitatif pada saat pengumpulan data dan evaluasi, serta menggunakan model studi kasus dalam melakukan evaluasi.

Jika dilihat dari prosedur yang dilakukan dalam prosesnya, prosedur yang dilakukan dalam metode evaluasi kuantitatif adalah:

- (1) menentukan masalah dan pertanyaan evaluasi;
- (2) menentukan variabel, jenis data dan sumber data;
- (3) menentukan metodologi yang digunakan;
- (4) mengembangkan instrumen yang digunakan;
- (5) menentukan proses pengumpulan data; dan
- (6) mengumpulkan proses pengolahan data.

Sedangkan dalam metode evaluasi kualitatif adalah sebagai berikut:

- (1) menentukan fokus evaluasi;
- (2) merumuskan masalah dan mengumpulkan data;
- (3) melakukan pengolahan data; dan
- (4) menentukan perbaikan dan perubahan program.

Menurut (Said, 1988: 83-136) model evaluasi kuantitatif terdiri dari banyak model, seperti model Tyler, model teoretik Taylor dan Maquire, model pendekatan sistem Alkin, model countenance Stake, model CIPP, dan model ekonomi mikro. Sedangkan model evaluasi kualitatif terdiri dari model studi kasus, model iluminatif, dan model responsif.

Untuk memahami berbagai model tersebut, berikut ini adalah sebagian dari penjelasan terhadap model-model tersebut, baik model evaluasi kuantitatif maupun yang kualitatif. (Haryanto, 2020)

1. Model Tyler

Model Tyler adalah model yang pertama kali muncul dan digunakan dalam proses evaluasi. Model yang muncul pada 1949 itu bernama model black box, dan dipergunakan selama 10 tahun sebagai satu-satunya model evaluasi program yang digunakan dalam dunia pendidikan. Hal ini mungkin disebabkan karena evaluasi belum menjadi studi tersendiri, karena ketika itu orang banyak mempelajari evaluasi dari psikometrik dengan kajian utamanya adalah tes dan pengukuran. Evaluasi lebih banyak diarahkan kepada dimensi hasil, belum masuk ke dimensi-dimensi yang lain. Oleh sebab itu, jangan heran bila evaluasi banyak dilakukan oleh orang-orang yang “terbentuk” dalam tes dan pengukuran. Baru sekitar dasawarsa 1960an, studi evaluasi mulai berdiri sendiri dan menjadi salah satu program studi di perguruan tinggi.

Model Tyler atau model Black Box ini sangat menekankan adanya tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), sehingga proses diabaikan dalam hal ini, dan pengabaian terhadap proses inilah yang dimaksudkan sebagai kotak hitam (black

box) yang menyimpan banyak teka-teki. Karena itulah, menurut Tyler, ada tiga langkah pokok yang harus dilakukan, yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dievaluasi, menentukan situasi di mana peserta didik memperoleh kesempatan untuk menunjukkan tingkah laku yang berhubungan dengan tujuan, dan menentukan alat evaluasi yang akan dipergunakan untuk mengukur tingkah laku peserta didik.

Jadi, model ini menekankan adanya proses evaluasi secara langsung didasarkan atas tujuan instruksional yang telah ditetapkan bersamaan dengan persiapan mengajar, ketika seorang guru berinteraksi dengan para siswanya menjadi sasaran pokok dalam proses pembelajaran. Program pembelajaran dikatakan berhasil dalam pandangan model Tyler ini jika para siswa yang mengalami proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar-mengajar.

Model ini dibangun atas dasar dua dasar pemikiran. Pertama, evaluasi ditujukan pada tingkah laku anak didik. Kedua, evaluasi harus dilakukan pada tingkah laku awal peserta didik sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran (hasil). Dasar pemikiran kedua ini menunjukkan bahwa seorang evaluator harus dapat menentukan perubahan tingkah laku apa yang terjadi setelah peserta didik mengikuti pengalaman belajar tertentu, dan menegaskan bahwa perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang disebabkan oleh pembelajaran.

Dengan demikian, untuk bisa menunjukkan adanya perubahan tersebut, penentuan tujuan atau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya menjadi tolok ukur, dan hal inilah yang dijadikan sebagai pedoman untuk dievaluasi. Dalam hal ini, Tyler dalam *Basic Principles of Curriculum and Instruction* (1950) menyatakan bahwa proses evaluasi esensinya adalah suatu proses dan kegiatan yang dilakukan oleh seorang

evaluasi untuk menentukan pada kondisi apa tujuan tersebut bisa dicapai.¹⁸⁹ Dengan demikian, pada dasarnya model Tyler ini lebih menitikberatkan pada bagaimana tujuan itu bisa dicapai dengan melakukan tes awal dan tes akhir untuk bisa menentukan apakah hasil yang didapatkan oleh anak didik itu sudah sesuai dengan tujuan atau standar yang telah ditetapkan. Pendekatan ini pun menjadi pendekatan yang sistematis, elegan, akurat, dan secara internal memiliki rasionalisasi yang logis.

Bahkan dalam implementasinya, model Tyler ini menggunakan unsur pengukuran dengan usaha secara konstan, paralel, dan dengan inquiry ilmiah dan melengkapi legitimasi untuk mengangkat pemahaman tentang evaluasi. Namun, Tyler membedakan antara evaluasi dengan pengukuran, yang mana menurutnya pengetahuan pengukuran dan pengetahuan evaluasi itu terpisah dan merupakan proses di mana pengukuran hanya satu dari beberapa kemungkinan salah satu cara dalam mendukung tercapainya evaluasi.

2. Model Berorientasikan Tujuan (*Goal-Oriented Evaluation*)

Model ini biasa diterapkan dalam proses kurikulum di negeri ini, yang meliputi tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Kedua tujuan tersebut itulah yang dijadikan patokan tingkat keberhasilan pembelajaran dan dijadikan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui kinerja pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas.

Dengan demikian, evaluasi dimaknai sebagai proses pengukuran untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran itu tercapai. Karena itulah model ini sangatlah praktis mengingat hasil yang diinginkan bisa ditentukan melalui pengukuran yang sudah terumuskan sebelumnya. Dengan demikian, model berorientasikan tujuan ini menghubungkan secara logis tiga rangkaian, yaitu kegiatan,

hasil, dan prosedur pengukuran hasil. Tujuannya adalah untuk membantu guru merumuskan tujuan dan menjelaskan hubungan antara tujuan dengan kegiatan. Jika rumusan tujuan pembelajaran dapat diamati dan dapat diukur, maka kegiatan evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih praktis dan sederhana. Di samping itu, model ini dapat membantu guru menjelaskan rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan proses pencapaian tujuan. Instrumen yang digunakan bergantung pada tujuan yang ingin diukur. Hasil evaluasi akan menggambarkan tingkat keberhasilan tujuan program pembelajaran berdasarkan kriteria program khusus. Kelebihan program ini terletak pada hubungan antara tujuan dan kegiatan serta menekankan pada anak didik sebagai aspek penting dalam proses pembelajaran. Namun kekurangannya adalah memungkinkan terjadinya proses evaluasi melebihi konsekuensi yang tidak diharapkan.

3. Model Evaluasi Sistem

Model ini bertitik tolak dari pandangan bahwa keberhasilan dari suatu sistem pendidikan dipengaruhi oleh beragam faktor, karakteristik anak didik maupun lingkungan di sekitarnya, tujuan sistem dan peralatan yang dipakai, serta prosedur dan mekanisme pelaksanaan sistem itu sendiri.

Ada beberapa hal penting dari model evaluasi sistem ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Model ini menekankan pentingnya sistem sebagai suatu keseluruhan yang dijadikan sebagai objek evaluasi tanpa membatasi pada aspek hasil yang dicapai saja.
- 2) Perbandingan antara kinerja dengan kriteria merupakan salah satu inti penting dalam konsep evaluasi sistem ini. Karena itulah, untuk setiap dimensi sistem pendidikan yang dikembangkan perlu ditetapkan dengan tegas kriteria yang dijadikan ukuran dalam mengevaluasi kinerja dari masing-masing dimensi tersebut.

- 3) Kegiatan evaluasi tidak hanya berakhir pada suatu deskripsi tentang keadaan sistem yang dinilai, melainkan harus sampai pada suatu keputusan mengenai baik buruknya dan efektif tidaknya sistem pembelajaran atau pendidikan yang bersangkutan.

Dalam pandangan model sistem ini, evaluasi berarti membandingkan performance (kinerja) dari berbagai dimensi (tidak hanya dimensi hasil saja) dengan sejumlah criterion/kriteria, baik yang bersifat mutlak/intern maupun bersifat relatif/ekstern). Model ini menekankan pada sistem sebagai suatu keseluruhan dan merupakan penggabungan dari berbagai model, sehingga objek evaluasinya dapat diambil dari beberapa model evaluasi yang beberapa diantaranya sebagai berikut:

a. Model Kesenjangan (*Discrepancy*) Malcolm Provus

Model ini berangkat dari asumsi bahwa untuk mengetahui kelayakan suatu program, evaluator dapat membandingkan antara apa yang seharusnya dan diharapkan terjadi (standard) dengan apa yang sebenarnya terjadi (performance) sehingga dapat diketahui ada tidaknya kesenjangan (*discrepancy*) di antara keduanya, yaitu standar yang ditetapkan dengan kinerja yang sesungguhnya. Dari pemahaman tersebut, itu berarti model ini lebih melihat adanya kesenjangan antara standar yang sudah ditentukan dalam penentuan tujuan dengan kinerja yang sebenarnya, sehingga bisa dilihat dan diukur secara nyata apakah ada tingkat kesenjangan di antara keduanya sehingga bisa dinyatakan apakah suatu program pembelajaran itu bisa diteruskan, dihentikan, ataukah diteruskan dengan melakukan perbaikan sehingga ada peningkatan kinerja.

Dalam pandangan (Suharsimi, 1988: 32-33) ada beberapa langkah dalam model kesenjangan ini, yang dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, tahap penyusunan desain. Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah:

1. Merumuskan tujuan program.
2. Menyiapkan murid, staf, dan kelengkapan lainnya.
3. Merumuskan standar dalam bentuk rumusan yang menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur. Biasanya di dalam langkah ini evaluator berkonsultasi dengan pengembangan program.

Kedua, tahap pemasangan atau instalasi. Pada tahap ini ingin melihat apakah kelengkapan yang tersedia sudah sesuai dengan yang diperlukan atau belum. Dalam tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah meninjau kembali penetapan standar, meninjau program yang sedang berjalan, dan meneliti kesenjangan antara yang direncanakan dengan yang sudah tercapai.

Ketiga, tahap proses. Dalam tahap ini, dengan modal kesenjangan ini bisa diadakan penilaian tentang tujuan yang mana yang sudah dicapai. Dalam kaitan ini, Borg dan Gall menyebut tahap ini dengan istilah “mengumpulkan data dari pelaksanaan program”.

Keempat, tahap pengukuran tujuan (produk). Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah menganalisis data dan menetapkan tingkat output yang diperoleh.

Kelima, tahap perbandingan. Pada tahap ini, dilakukan perbandingan hasil yang telah dicapai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, evaluator pada tahapan ini menulis semua penemuan tentang kesenjangan untuk disajikan kepada pengambil keputusan, agar mereka dapat memutuskan kelanjutan dari program tersebut. Kemungkinan dari keputusan tersebut adalah menghentikan program, mengganti atau merevisinya, meneruskan, atau memodifikasi tujuannya.

Dari kelima tahapan tersebut, evaluator bisa mengetahui apakah suatu program pembelajaran itu sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau tidak dengan berpatokan pada tingkat kesenjangan yang ada dari kinerja yang telah dilakukan oleh anak didik.

b. CIPP (*Context Input Process Product*)

Model CIPP merupakan satu model evaluasi yang cukup memadai untuk diterapkan. Model ini dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam dan kawan-kawannya pada tahun 1967 di Ohio State University. CIPP sendiri adalah akronim yang terdiri atas Context (evaluasi tentang konteks), Input (evaluasi tentang input), Process (evaluasi tentang proses), dan Product (evaluasi tentang produk atau hasil). Model CIPP ini termasuk model yang tidak terlalu menekankan pada tujuan dari suatu program. Model ini pada prinsipnya konsisten dengan definisi evaluasi program pendidikan yang diajukan oleh komite Phi Delta Kappa USA yang diketuai Stufflebeam tentang “Tingkatan untuk menggambarkan pencapaian dan penyediaan informasi guna pengambilan keputusan alternatif.” Model ini sendiri disusun dengan tujuan untuk melengkapi dasar pembuatan keputusan dalam evaluasi sistem dengan analisis yang berorientasi pada perubahan terencana.

Dengan demikian, model CIPP ini adalah model yang berorientasi pada suatu keputusan (*a decision oriented evaluation approach*) yang tujuannya adalah membantu administrator (kepala sekolah dan guru) di dalam membuat keputusan terkait dengan program pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah atau di dalam kelas. Titik tekannya adalah pada bagaimana memperbaiki suatu program pembelajaran, dan bukannya membuktikan sesuatu terkait dengan program pembelajaran tersebut.

Evaluasi model CIPP ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, manajemen, perusahaan, dan sebagainya serta dalam berbagai jenjang baik itu proyek, program, maupun institusi. Sesuai dengan akronim dari model evaluasi ini, maka tentu saja ada empat jenis kegiatan evaluasinya, yaitu dari segi konteks, input, proses, dan produk.

1) Model Konteks

Dalam hal ini, Gilbert Sax menyatakan bahwa evaluasi konteks adalah penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum terpenuhi, karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani dan tujuan program itu sendiri. Evaluasi konteks terutama berkaitan dengan jenis intervensi yang dilakukan di dalam program tertentu. Dengan kata lain, evaluasi konteks adalah evaluasi terhadap kebutuhan, tujuan pemenuhan kebutuhan, dan karakteristik individu yang menangani (evaluator). Karena itulah, evaluator harus sanggup menentukan prioritas kebutuhan dan memilih tujuan yang paling menunjang kesuksesan bagi program tersebut. Dari sini kemudian evaluasi konteks berupaya menghasilkan informasi tentang berbagai macam kebutuhan yang telah diatur prioritasnya agar tujuan dapat diformulasikan.

Dalam pandangan Suharsimi, evaluasi konteks dilakukan untuk menjawab pertanyaan: (a) kebutuhan apa yang belum dipenuhi oleh kegiatan program; (b) tujuan pengembangan mana yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan; (c) tujuan mana yang paling mudah dicapai.

2) Model Input

Evaluasi input menyediakan informasi tentang masukan yang terpilih, butir-butir kekuatan dan kelemahan, strategi, dan desain untuk merealisasikan tujuan.²⁰³ Sedangkan tujuannya adalah untuk membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber alternatif apa yang akan diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya.²⁰⁴ Komponen evaluasi input sendiri terdiri dari beberapa, yaitu sumber daya manusia, sarana dan peralatan pendukung, dana atau anggaran, dan berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.

3) Evaluasi Proses

Evaluasi proses menyediakan informasi untuk para evaluator melakukan prosedur pengawasan atau monitoring terpilih yang mungkin baru diimplementasikan sehingga butir yang kuat dapat dimanfaatkan dan yang lemah dapat dihilangkan. Tujuannya adalah membantu melaksanakan keputusan, sehingga hal-hal yang patut untuk diperhatikan adalah sejauh mana suatu rencana sudah dilaksanakan, apakah rencana tersebut sesuai dengan prosedur kerja, dan hal apa yang harus diperbaiki. Menurut Sanders dan Worthen, evaluasi proses menekankan pada tiga tujuan, yaitu: pertama, mendeteksi atau memprediksi desain prosedural atau pelaksanaannya selama tahapan implementasinya. Kedua, menyediakan informasi untuk keputusan-keputusan yang terprogramkan. Ketiga, merekam berbagai catatan tentang prosedur yang telah terjadi.

4) Evaluasi Produk

Evaluasi produk berusaha mengakomodasi informasi untuk meyakinkan ketercapaian tujuan dalam kondisi yang seperti apa pun dan juga untuk menentukan strategi apa yang digunakan berkaitan dengan prosedur dan metode yang diterapkan, apakah sebaiknya berhenti melakukan, memodifikasinya, atau malah melanjutkannya dalam bentuk yang seperti sekarang.

Dengan demikian, fungsi evaluasi produk ini adalah evaluasi yang bisa digunakan untuk membantu evaluator atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir maupun modifikasi program.²¹⁰ Dengan demikian, kegiatan evaluasi produk ini bertujuan untuk membantu mengambil keputusan selanjutnya. Pertanyaan yang harus dijawab adalah hasil apa yang telah dicapai dan apa yang dilakukan setelah

program berjalan dan inilah yang menjadi esensi dari evaluasi produk atau evaluasi dari hasil yang telah diraih.

Dengan kata lain, evaluasi produk berupaya untuk memberikan penilaian terhadap hasil yang diraih sehingga dapat diukur dan dinilai tingkat keberhasilannya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dari evaluasi inilah kemudian diputuskan apakah program tersebut bisa dilanjutkan, dihentikan, atau dipakai dengan cara memodifikasinya.

Dari penjelasan tentang empat komponen dalam model evaluasi CIPP, bisa dijelaskan bahwa model ini lebih komprehensif, karena objek evaluasinya tidak hanya pada hasil semata, tetapi juga pada konteks, input, proses, maupun hasilnya. Namun demikian, model ini tidak bisa dimaksimalkan dalam proses pembelajaran di kelas jika tidak dilakukan modifikasi terlebih dahulu. Hal ini bisa saja terjadi, karena untuk mengukur konteks, input, atau hasil dalam arti yang luas akan melibatkan banyak pihak yang membutuhkan waktu dan biaya yang lebih banyak.

c. **Model Countenance Robert E. Stake (Model Stake)**

Model ini masih memfokuskan pada tujuan sebagai tolok ukur evaluasi. Model memiliki dua kelengkapan utama yang tercakup dalam “data matrik”, yaitu matrik deskripsi (description) dan matrik pertimbangan (judgment). Dalam matriks deskripsi terdapat dua kolom, yaitu kolom tujuan dan kolom pengamatan. Sedangkan pada matriks pertimbangan (judgment matrix) terdapat kolom standar dan keputusan. Kedua matriks dibagi menjadi tiga baris vertikal atau dari atas ke bawah, disebut sebagai baris awal (antecedent), transaksi (transaction), dan hasil (outcomes).

Dalam ketiga dimensi, yaitu anteseden, transaksi, dan hasil tersebut, data dibandingkan tidak hanya untuk menentukan apakah ada perbedaan tujuan dengan keadaan yang sebenarnya, tetapi juga dibandingkan dengan standar

yang absolut untuk menilai manfaat program. Menurut Stake, suatu hasil penelitian tidak dapat diandalkan jika tidak dilakukan evaluasi.

Apabila model countenance ini diaplikasikan ke dalam evaluasi pembelajaran, maka bisa dijelaskan bahwa: (1) rasional. Itu berarti evaluasi pembelajaran itu adalah hal yang penting; (2) anteseden. Berarti ada kondisi yang bisa mendukung adanya evaluasi pembelajaran itu, seperti adanya motivasi, minat, dan hal-hal semacamnya; (3) transaksi, yaitu suatu proses atau kegiatan yang saling memberi pengaruh dalam evaluasi pembelajaran; (4) hasil, yaitu hasil yang diperoleh dari evaluasi pembelajaran tersebut, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai; (5) pertimbangan, yaitu memberikan penilaian terhadap pendekatan dan prosedur yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran tersebut; (6) tujuan, yaitu apa yang ingin dituju dan diharapkan dari diadakannya suatu evaluasi pembelajaran; (7) pengamatan, yaitu apa yang dilihat dan diamati oleh para pengamat tentang pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut; (8) standar, yaitu apa yang diharapkan dari para stakeholder pendidikan dalam melihat evaluasi pembelajaran tersebut; (9) keputusan, yaitu menilai suatu program baik yang dilakukan oleh evaluator itu sendiri maupun dari pihak lainnya terkait dengan evaluasi pembelajar.

Dari pembahasan di atas, ada perbedaan antara deskripsi (description) dengan pertimbangan (judgement). Dalam model ini, anteseden, transaksi, dan hasil data dibandingkan tidak hanya untuk menentukan apakah ada perbedaan antara tujuan dengan keadaan yang sebenarnya, tetapi juga dibandingkan dengan standar yang absolut untuk menilai manfaat program.

4. Model Alkin

Model Alkin ini dinisbahkan kepada nama pencetusnya yaitu Marvin Alkin. Menurutinya, evaluasi adalah proses untuk meyakinkan keputusan, mengumpulkan informasi, memilih informasi yang tepat, dan menganalisis informasi sehingga dapat disusun laporan bagi pembuat keputusan dalam memilih beberapa alternatif. Ada beberapa jenis evaluasi dalam model Alkin, yaitu sebagai berikut: pertama, penilaian sistem, yaitu untuk memberikan informasi tentang keadaan atau posisi dari suatu sistem. Kedua, perencanaan program, yaitu untuk membantu pemilihan program tertentu yang mungkin akan berhasil memenuhi kebutuhan program. Ketiga, implementasi program, yaitu untuk menyiapkan informasi apakah suatu program sudah diperkenalkan kepada kelompok tertentu yang tepat sebagaimana yang direncanakan atau tidak. Keempat, perbaikan program, yaitu memberikan informasi tentang bagaimana suatu program dapat berfungsi, bekerja atau berjalan. Kelima, sertifikasi program, yaitu memberikan informasi tentang nilai atau manfaat dari suatu program.

5. Model Michael Scriven (Evaluasi Sumatif-Formatif)

Model evaluasi Scriven ini sudah banyak dikenal oleh umum dari segi fungsinya, dan evaluasi ini terbagi ke dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Karena itulah, model ini lebih dikenal sebagai model sumatif dan formatif, dan Scriven adalah orang yang mempopulerkan model tersebut. Dalam hal ini, model ini sudah banyak dipahami oleh para guru, karena model ini dianjurkan oleh pemerintah dan termasuk dalam lingkup evaluasi pembelajaran di kelas. Evaluasi formatif berfungsi untuk memperbaiki kurikulum dan pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif berfungsi untuk melihat kebermanfaatan kurikulum dan pembelajaran secara menyeluruh.

Dengan demikian, jika hasil kurikulum dan pembelajaran memang bermanfaat bagi semua pihak yang terkait (terutama peserta didik), maka kurikulum dan pembelajaran tersebut dapat dilanjutkan. Sebaliknya, jika hasil kurikulum dan pembelajaran tidak mempunyai manfaat, maka kurikulum dan pembelajaran tersebut dapat dihentikan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi formatif berfungsi untuk mengumpulkan data selama kegiatan masih berlangsung. Data yang diperoleh dapat juga digunakan oleh pengembang program untuk membentuk dan mengadakan modifikasi terhadap program.

Dalam beberapa hal, penemuan-penemuan dari penilaian dapat digunakan sebagai acuan bagi pelaksana untuk melaksanakan program selanjutnya agar tidak terjadi pemborosan. Sedangkan evaluasi sumatif berfungsi untuk mengumpulkan data ketika kegiatan program betul-betul selesai. Evaluasi sumatif dilaksanakan untuk mengetahui kemanfaatan program, terutama jika dibandingkan dengan program lain. Data yang diperoleh dari evaluasi sumatif sangat berguna bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut. Dengan demikian, evaluasi formatif adalah bagian dari proses pengajaran. Ketika digabungkan dalam praktik dalam kelas, evaluasi formatif memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menyesuaikan pengajaran dan pembelajaran ketika proses tersebut terjadi. Dalam pemahaman ini, evaluasi formatif menginformasikan baik kepada guru maupun siswa tentang pemahaman anak didik pada satu titik ketika penyesuaian-penyesuaian bisa dibuat pada waktunya. Berbagai penyesuaian ini membantu menjamin pencapaian anak didik, yang menargetkan berbagai tujuan pembelajaran berbasiskan standar dalam seperangkat waktu.

Selain itu, evaluasi formatif bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh seorang evaluator tentang siswa guna menentukan tingkat perkembangan siswa dalam

satuan unit proses belajar-mengajar. Evaluasi formatif dilakukan secara periodik melalui blok dan unit-unit dalam proses belajar mengajar. Evaluasi formatif juga berfungsi untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun strategi pengajaran yang telah diterapkan. Pelaksanaan evaluasi ini pun dilakukan secara periodik atau secara kontinyu dalam satu proses belajar mengajar. Hal ini tentu berbeda dengan evaluasi sumatif, yang merupakan alat tes formal dari apa yang telah dipelajari agar bisa menghasilkan tanda atau nilai yang bisa digunakan sebagai laporan dengan beragam tipenya.

Hal inilah yang membedakannya dengan evaluasi formatif, yang penekanannya lebih pada penilaian dalam proses (*on-going evaluation*) dengan jenis yang berbeda-beda yang digunakan untuk menilai betapa baiknya membantu anak didik belajar lebih lanjut. Evaluasi sumatif lebih banyak dilakukan di lembaga pendidikan formal maupun dalam pendidikan dan latihan (diklat) yang dibiayai oleh pihak sponsor. Fungsi evaluasi sumatif adalah sebagai laporan pertanggungjawaban pelaksanaan proses pembelajaran, di samping juga untuk menentukan pencapaian hasil belajar yang telah diikuti oleh anak didik.

Dengan demikian, evaluasi sumatif adalah evaluasi kumulatif yang digunakan untuk mengukur perkembangan siswa setelah pengajaran dan umumnya diberikan di akhir pelajaran agar bisa menentukan apakah tujuan pembelajaran jangka panjang sudah mampu dicapai. Evaluasi sumatif itu berbeda dengan evaluasi formatif, yang didesain untuk memberikan umpan balik yang segera dan eksplisit yang berguna untuk membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran. Informasi sumatif yang berkualitas tinggi bisa membentuk bagaimana guru mengatur kurikulum mereka atau pelajaran apa yang sekolah tawarkan pada siswanya.

Jadi, evaluasi sumatif dapat menentukan apakah suatu kurikulum dan pembelajaran akan diteruskan atau dihentikan. Karena itulah, seorang evaluator harus betul-betul profesional

dan kapabel dalam melaksanakan tugasnya sehingga mampu memberikan penilaian dan keputusan yang tepat dan efisien terkait dengan kurikulum dan pembelajaran. Karena itulah, seorang evaluator harus memahami perbedaan antara sumatif dan formatif ini agar bisa memberikan penilaian dan keputusan yang tepat.

Penilaian formatif biasanya cukup dilakukan oleh evaluator internal yang memang bertugas untuk membantu dalam pengembangan sebuah program. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan oleh evaluator eksternal, namun sebaiknya bukanlah para pengembang program agar tidak terjadi bias dalam melaksanakan penilaian. Selain itu, evaluator sumatif hendaknya tanggap terhadap kebutuhan pengambil keputusan, yakni dalam hal data yang diperlukan sebagai bahan pengambilan keputusan.

6. Model Robert Glaser

Model ini dikembangkan oleh Glaser yang mana dia berupaya untuk memberikan detail yang lebih baik tentang evaluasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Menurutnya, ada enam langkah yang bisa dilalui dalam proses evaluasi pembelajaran dan pengajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi hasil belajar. Dalam hal ini, Glaser menyarankan agar tujuan kegiatan hendaknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang menunjukkan keterampilan yang harus diperoleh oleh siswa. Keterampilan tersebut kemudian harus disebutkan juga ukuran keberhasilannya secara eksplisit dan spesifik sesuai dengan yang diperlukan oleh kurikulum.
- b. Mendiagnosis kemampuan awal (entry behavior). Dalam hal ini, Glaser menyatakan bahwa guru harus mengetahui terlebih dahulu kemampuan awal yang dimiliki oleh siswanya. Hal ini tentu saja berbeda dengan kemampuan dasar (bakat). Kemampuan awal menunjuk pada kemampuan prasyarat yang diperlukan sebagai dasar

- bagi pengetahuan atau keterampilan yang akan dipelajari. Sifatnya lebih menjurus pada aspek tertentu, sedangkan kemampuan dasar bersifat lebih umum.
- c. Menyiapkan alternatif pengajaran. Hal ini tentu dilakukan dengan melihat kapasitas dan kapabilitas siswa, yakni dalam wujud kecepatan dalam belajar, latar belakang keluarga, latar belakang pengalaman, kebutuhan, serta gaya belajar dan kebiasaan lainnya.
 - d. Mengadakan pengawasan terhadap penampilan siswa. Jika suatu bentuk pengajaran telah dilaksanakan, perlu setelah itu harus diadakan pengawasan terhadap aplikasi bentuk pengajaran tersebut.
 - e. Menilai ulang alternatif pengajaran. Dalam hal ini, sebuah model pengajaran dan pembelajaran harus dievaluasi keefektifannya dalam proses kemajuan siswa. Penilaian ini didasarkan atas data umpan balik dari kegiatan pengamatan Glaser menekankan satu butir penting, yaitu dirumuskan dan dipatuhinya kriteria.
 - f. Menilai dan mengembangkan pengajaran. Glaser dalam hal ini berharap bahwa evaluasi formatif atau evaluasi mengumpulkan umpan balik bisa dilakukan agar pelaksanaan program pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Dengan langkah-langkah di atas, itu berarti Glaser lebih memerhatikan detail-detail dan proses-proses evaluasi terhadap perkembangan belajar anak dengan memberikan berbagai jalan alternatif pengajaran sehingga evaluasi akan menggambarkan tingkat kinerja dari sistem pengajaran tersebut yang diukur dari hasil belajar yang telah teridentifikasi sebelumnya. Pada akhirnya, dari hasil yang telah teridentifikasi dan terevaluasi tersebut, Glaser berupaya untuk mengembangkan pola pengajaran yang akan diterapkan pada saat pembelajaran.

Berbagai model evaluasi di atas mayoritas adalah evaluasi yang bersifat kuantitatif yang bisa diukur dengan alat ukur

yang jelas dan mampu memberikan hasil yang rasional. Sedangkan model evaluasi yang dijelaskan di bawah ini adalah dua model evaluasi yang bersifat kualitatif dari berbagai evaluasi kualitatif yang ada. Evaluasi kualitatif ini lebih mengarah pada evaluasi yang bersinggungan dengan hal-hal yang abstrak dalam program evaluasi, yaitu yang berkait erat dengan relasi sosial anak didik baik dengan lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat secara umum.

7. Model Iluminatif

Model Iluminatif dikembangkan di Inggris dan banyak dikaitkan dengan pendekatan dalam bidang antropologi. Model ini merupakan salah satu bentuk model evaluasi kualitatif dan terbuka. Salah satu tokohnya yang paling menonjol adalah Malcolm Parlett. Dalam hal ini, kegiatan evaluasi dihubungkan dengan lingkungan pembelajaran (learning milieu), dalam konteks sekolah sebagai lingkungan material dan psikososial, di mana guru dan anak didik dapat berinteraksi. Model Iluminatif dikembangkan di Inggris dan banyak dikaitkan dengan pendekatan dalam bidang antropologi. Model ini merupakan salah satu bentuk model evaluasi kualitatif dan terbuka. Salah satu tokohnya yang paling menonjol adalah Malcolm Parlett. Dalam hal ini, kegiatan evaluasi dihubungkan dengan lingkungan pembelajaran (learning milieu), dalam konteks sekolah sebagai lingkungan material dan psikososial, di mana guru dan anak didik dapat berinteraksi.

8. Model Responsif

Model responsif ini sama dengan model iluminatif, yakni menekankan pada pendekatan kualitatif-naturalistik. Dengan kata lain, evaluasi tidak dimaknai sebagai sesuatu yang bisa diukur secara pasti, tapi dinilai dengan menggunakan makna atau gambaran dari sebuah realitas dengan menggunakan

perspektif yang berbeda dari orang-orang yang terlibat, berminat, dan berkepentingan dengan proses pembelajaran.

Tujuan evaluasi dengan menggunakan model responsif ini adalah untuk memahami semua komponen program pembelajaran melalui berbagai sudut pandang yang berbeda. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan, model ini kurang percaya terhadap hal-hal yang bersifat kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada umumnya mengandalkan observasi langsung maupun tidak langsung dengan interpretasi data yang impresionistik. Langkah-langkah kegiatan evaluasi meliputi observasi, merekam hasil wawancara, mengumpulkan data, mengecek pengetahuan awal (*preliminary understanding*) peserta didik, dan mengembangkan desain atau model. Berdasarkan langkah-langkah ini, evaluator mencoba responsif terhadap orang-orang yang berkepentingan pada hasil evaluasi. Sedangkan hal yang penting dalam model responsif adalah pengumpulan dan sintesis data.

Dari berbagai model yang telah dijabarkan di atas, pada dasarnya sebuah model merupakan sesuatu yang membantu dalam pemahaman struktur atau proses yang digunakan oleh ahli ketika suatu fenomena dipelajari untuk dapat diterangkan. Model-model di atas muncul karena adanya usaha menjelaskan secara berkelanjutan yang diturunkan dari perkembangan pengukuran dan keinginan manusia untuk berusaha menerapkan prinsip-prinsip evaluasi pada cakupan yang lebih abstrak. Namun, ada tiga hal yang paling penting dalam penerapan model evaluasi pembelajaran ini agar bisa sukses saat digunakan. Pertama, memerhatikan tujuan pembelajaran baik itu tujuan pembelajaran umum maupun tujuan pembelajaran khusus. Keduanya harus seimbang dan sejalan, tidak boleh berseberangan karena akan membiaskan tujuan besar dari yang diinginkan dalam suatu pembelajaran. Kedua, mempertimbangkan sistem sekolah secara matang dan hati-hati. Hal ini penting mengingat sistem sekolah itu sangat

kompleks karena harus melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi dan bergantung. Ketiga, pembinaan guru. Banyak program pembinaan guru yang belum menyentuh secara langsung tentang evaluasi. Program pembinaan guru lebih banyak difokuskan pada pengembangan kurikulum dan metodologi pembelajaran.

Hal ini pula yang menyebabkan perbaikan sistem evaluasi pembelajaran menjadi kurang efektif. Di samping itu, guru juga sering dihadapkan dengan beragam kegiatan, seperti membuat persiapan mengajar, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, penyesuaian diri, dan kegiatan administratif lainnya. Karena itulah, harus ada perhatian yang serius terhadap ketiga hal tersebut agar evaluasi pembelajaran menjadi lebih maksimal dan efektif dalam penerapannya.





BAB III

Ruang Lingkup, Karakteristik dan Pendekatan Evaluasi Pembelajaran

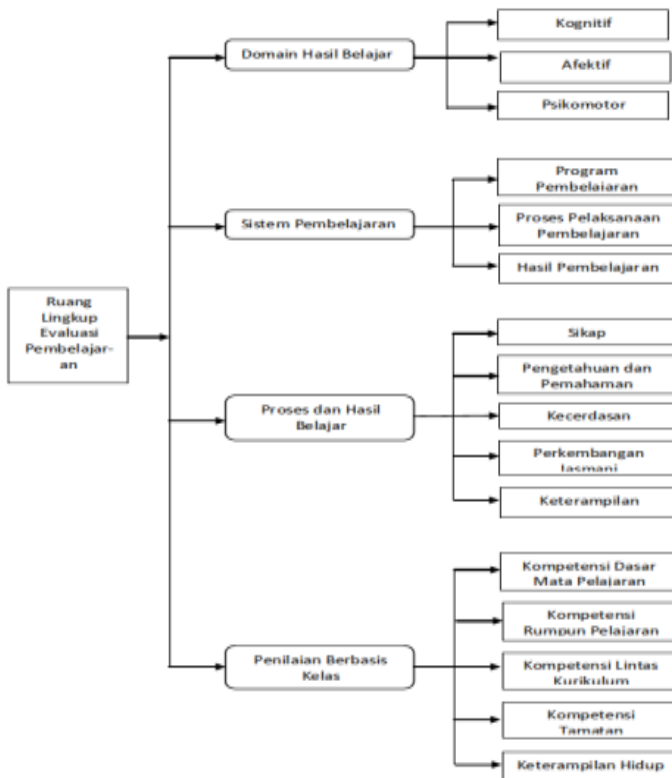
A. Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran mencakup semua aspek pembelajaran, baik dalam domain kognitif, afektif maupun psikomotor. Peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif yang baik belum tentu dapat menerapkannya dengan baik dalam memecahkan permasalahan kehidupan. Untuk memahami lebih jauh tentang klasifikasi domain hasil belajar, dapat mengikuti pendapat yang dikemukakan Benyamin S.Bloom, dkk., yang mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga bagian, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor.

Domain kognitif merupakan domain yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Domain afektif adalah domain yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi, sedangkan domain psikomotor berkaitan dengan kegiatan keterampilan motorik. Ruang lingkup evaluasi pembelajaran akan difokuskan juga kepada aspek-aspek pembelajaran yang

meliputi program pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Selanjutnya akan dikemukakan pula ruang lingkup penilaian proses dan hasil belajar.

Secara keseluruhan, Arifin (2012: 58), membatasi ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam empat komponen besar, antara lain; (1) domain hasil belajar, (2) system embelajaran, (3) proses dan hasil belajar, (4) penilaian berbasis kelas. Keempat komponen tersebut, sebagaimana dapat dilihat pada gambar 3.1. ruang lingkup evaluasi pembelajaran berikut ini:



Gambar 3.1 : Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran

Sumber: Arifin (2012: 58)

Penjelasan keempat komponen dalam gambar 3.1. ruang lingkup evaluasi pembelajaran tersebut, antara lain berikut:

1. Evaluasi Pembelajaran dalam Perspektif Domain Hasil Belajar

Menurut Benyamin S.Bloom, dkk (1959), hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Adapun rincian setiap domain tersebut sebagai berikut:

a. Domain Kognitif (*cognitive domain*)

Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- (a) mengidentifikasi,
- (b) mengingat kembali,
- (c) membaca,
- (d) menyebutkan,
- (e) menuliskan,
- (f) menghafal, dan
- (g) menyatakan.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran

yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yakni:

- (a) Menterjemahkan,
- (b) Menafsirkan, dan
- (c) Mengekstrapolasi.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- Menjelaskan,
- Menginterpretasikan,
- Menceritakan,
- Mengklasifikasikan,
- Menerangkan,
- Menyimpulkan,
- Menunjukkan,
- Meramalkan, dan
- Memberi contoh.

3) Penerapan (*application*)

Yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkrit.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- (a) melaksanakan,
- (b) mengimplementasikan,
- (c) mendemonstrasikan,
- (d) menyesuaikan,
- (e) menghubungkan,
- (f) membuktikan,
- (g) memperagakan,
- (h) melengkapi,
- (i) menemukan,
- (j) mengonsepan,
- (k) menghitung.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- (a) Mendiferensiasikan,
- (b) Mengorganisasikan,
- (c) Menelaah,
- (d) Memecahkan,
- (e) Memilih,
- (f) Menganalisis,
- (g) Memerinci.

5) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- (a) menilai,
- (b) memperbandingkan,
- (c) mengkritik,
- (d) menyimpulkan,
- (e) mengevaluasi,
- (f) memutuskan,
- (g) menafsirkan,
- (h) memberi argumentasi.

6) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- (a) Membangun,
- (b) Memproduksi,
- (c) Mengkombinasi,
- (d) Merancang,
- (e) Menciptakan,
- (f) Merencanakan,
- (g) Merekonstruksikan,
- (h) Menyusun kembali,
- (i) Membuat,
- (j) Mengabstraksi,
- (k) Mengkategorikan,
- (l) Menyimpulkan,
- (m) Mendesain.

b. Domain Afektif (*affective domain*)

Domain afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.

1) Jenjang Kemampuan

Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:

- (a) Kemampuan Menerima (*receiving*)

Kemampuan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka

terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan kesadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- menanyakan,
- memilih,
- menggambarkan,
- mengikuti,
- memberikan,
- berpegang teguh,
- menjawab,
- menggunakan.

(b) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*)

Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- menjawab,
- membantu,
- memperbincangkan,
- memberi nama,
- menunjukkan,
- mempraktikkan,
- mengemukakan,
- membaca,
- melaporkan,
- menuliskan,
- memberitahu,
- mendiskusikan.

(c) Menghargai

Kata kerja operasional yang digunakan diantaranya:

- menunjukkan,
- melaksanakan,
- menyatakan pendapat,
- mengusulkan,
- menolak, dan
- mengajak.

(d) Organisasi (*organization*)

Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.

Kata kerja operasional yang dapat digunakan diantaranya:

- mengubah,
- mengatur,
- menggabungkan,
- membandingkan,
- mempertahankan,
- menggeneralisasikan,
- memodifikasi.

(e) Karakterisasi Menurut Nilai

Kata kerja operasional yang dapat digunakan yakni:

- Bertindak
- Menyatakan
- Memperhatikan
- Melayani
- Membuktikan
- Mempertimbangkan
- Mempersoalkan

2) Kriteria Ranah Afektif

Pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria untuk diklasifikasikan sebagai ranah afektif (Andersen,

1981:4), yakni; perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang, dan perilaku harus tipikal perilaku seseorang. Kriteria lain yang termasuk ranah afektif adalah, Intensitas, arah, dan target.

(a) Intensitas

Intensitas menyatakan derajat atau kekuatan dari perasaan. Beberapa perasaan lebih kuat dari yang lain, misalnya cinta lebih kuat dari senang atau suka. Sebagian orang kemungkinan memiliki perasaan yang lebih kuat dibanding yang lain. Arah perasaan berkaitan dengan orientasi positif atau negatif dari perasaan yang menunjukkan apakah perasaan itu baik atau buruk.

Misalnya senang pada pelajaran dimaknai positif, sedang kecemasan dimaknai negatif. Bila intensitas dan arah perasaan ditinjau bersama-sama, maka karakteristik afektif berada dalam suatu skala yang kontinu.

(b) Target

Target mengacu pada objek, aktivitas, atau ide sebagai arah dari perasaan. Bila kecemasan merupakan karakteristik afektif yang ditinjau, ada beberapa kemungkinan target. Peserta didik mungkin bereaksi terhadap sekolah, matematika, situasi sosial, atau pembelajaran. Tiap unsur ini bisa merupakan target dari kecemasan. Kadang-kadang target ini diketahui oleh seseorang namun kadang-kadang tidak diketahui. Seringkali peserta didik merasa cemas bila menghadapi tes di kelas. Peserta didik tersebut cenderung sadar bahwa target kecemasannya adalah tes.

3) Tipe Karakteristik Ranah Afektif

Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting berdasarkan tujuannya, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

(a) Sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal.

Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu.

Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya. Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) sikap adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang.

Sikap peserta didik terhadap objek misalnya sikap terhadap sekolah atau terhadap mata pelajaran. Sikap peserta didik ini penting untuk ditingkatkan (Popham, 1999). Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, misalnya bahasa Inggris, harus lebih positif setelah peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dibanding sebelum mengikuti pembelajaran. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Untuk itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar peserta didik yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif.

(b) Minat

Menurut Getzel (1966), minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian.

Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990: 583), minat atau keinginan adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Hal penting pada minat adalah intensitasnya.

Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi. Penilaian minat dapat digunakan untuk:

- mengetahui minat peserta didik sehingga mudah untuk pengarahan dalam pembelajaran,
- mengetahui bakat dan minat peserta didik yang sebenarnya,
- pertimbangan penjurusan dan pelayanan individual peserta didik,
- menggambarkan keadaan langsung di lapangan/kelas,
- mengelompokkan peserta didik yang memiliki minat sama,
- acuan dalam menilai kemampuan peserta didik secara keseluruhan dan memilih metode yang tepat dalam penyampaian materi,
- mengetahui tingkat minat peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan pendidik,
- bahan pertimbangan menentukan program sekolah,
- meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

(c) Konsep Diri

Menurut Smith (1978), konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Target, arah, dan intensitas konsep diri pada dasarnya seperti ranah afektif yang lain.

- 1) Target konsep diri biasanya orang tetapi bisa juga institusi seperti sekolah. Arah konsep diri bisa positif atau negatif, dan intensitasnya bisa dinyatakan dalam suatu daerah kontinum, yaitu mulai dari rendah sampai tinggi.

- 2) Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karir peserta didik, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, dapat dipilih alternatif karir yang tepat bagi peserta didik. Selain itu informasi konsep diri penting bagi sekolah untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan tepat.
- 3) Penilaian konsep diri dapat dilakukan dengan penilaian diri. Kelebihan dari penilaian diri adalah sebagai berikut:
 - (1) Pendidik mampu mengenal kelebihan dan kekurangan peserta didik.
 - (2) Peserta didik mampu merefleksikan kompetensi yang sudah dicapai.
 - (3) Pernyataan yang dibuat sesuai dengan keinginan penanya, diantaranya sebagai berikut:
 - Memberikan motivasi diri dalam hal penilaian kegiatan peserta didik.
 - Peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - Dapat digunakan untuk acuan menyusun bahan ajar dan mengetahui standar input peserta didik.
 - Peserta didik dapat mengukur kemampuan untuk mengikuti pembelajaran.
 - Peserta didik dapat mengetahui ketuntasan belajarnya.
 - Melatih kejujuran dan kemandirian peserta didik.
 - Peserta didik mengetahui bagian yang harus diperbaiki.
 - Peserta didik memahami kemampuan dirinya.
 - Pendidik memperoleh masukan objektif tentang daya serap peserta didik.

- Mempermudah pendidik untuk melaksanakan remedial, hasilnya dapat untuk instropeksi pembelajaran yang dilakukan.
- Peserta didik belajar terbuka dengan orang lain. - Peserta didik mampu menilai dirinya.
- Peserta didik dapat mencari materi sendiri.
- Peserta didik dapat berkomunikasi dengan temannya.

(d) Nilai

Nilai menurut Rokeach (1968), merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap buruk. Selanjutnya dijelaskan bahwa sikap mengacu pada suatu organisasi sejumlah keyakinan sekitar objek spesifik atau situasi, sedangkan nilai mengacu pada keyakinan. Target nilai cenderung menjadi ide, target nilai dapat juga berupa sesuatu seperti sikap dan perilaku. Arah nilai dapat positif dan dapat negatif. Selanjutnya intensitas nilai dapat dikatakan tinggi atau rendah tergantung pada situasi dan nilai yang diacu.

Definisi lain tentang nilai disampaikan oleh Tyler (1973:7), yaitu nilai adalah suatu objek, aktivitas, atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap, dan kepuasan. Selanjutnya dijelaskan bahwa manusia belajar menilai suatu objek, aktivitas, dan ide sehingga objek ini menjadi pengatur penting minat, sikap, dan kepuasan. Oleh karenanya satuan pendidikan harus membantu peserta didik menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna dan signifikan bagi peserta didik untuk memperoleh kebahagiaan personal dan memberi kontribusi positif terhadap masyarakat.

(e) Moral

Piaget dan Kohlberg banyak membahas tentang perkembangan moral anak. Namun Kohlberg mengabaikan

masalah hubungan antara judgement moral dan tindakan moral. Ia hanya mempelajari prinsip moral seseorang melalui penafsiran respon verbal terhadap dilema hipotetikal atau dugaan, bukan pada bagaimana sesungguhnya seseorang bertindak.

Moral berkaitan dengan perasaan salah atau benar terhadap kebahagiaan orang lain atau perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri. Misalnya menipu orang lain, membohongi orang lain, atau melukai orang lain baik fisik maupun psikis.

Moral juga sering dikaitkan dengan keyakinan agama seseorang, yaitu keyakinan akan perbuatan yang berdosa dan berpahala. Jadi, moral berkaitan dengan prinsip, nilai, dan keyakinan seseorang.

Ranah afektif lain yang penting adalah:

- a) Kejujuran: peserta didik harus belajar menghargai kejujuran dalam berinteraksi dengan orang lain.
- b) Integritas: peserta didik harus mengikatkan diri pada kode nilai, misalnya moral dan artistik.
- c) Adil: peserta didik harus berpendapat bahwa semua orang mendapat perlakuan yang sama dalam memperoleh pendidikan.
- d) Kebebasan: peserta didik harus yakin bahwa negara yang demokratis memberi kebebasan yang bertanggung jawab secara maksimal kepada semua orang.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit.

Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:

- 1) Meniru, meliputi menyalin, mengikuti, mematuhi, menirukan, menunjukkan, dan mematuhi.
- 2) Manipulasi, meliputi membuat kembali, membangun, melaksanakan, menerapkan, mempersiapkan, menanggapi, dan lain-lain.
- 3) Presisi, meliputi melengkapi, menyempurnakan, mengkalibrasi, mengendalikan, memainkan, membuat, memosisikan.
- 4) Artikulasi, meliputi mengatasi, koordinat, mengintegrasikan, beradaptasi, mengembangkan, merumuskan, memodifikasi, dan mempolakan.
- 5) Naturalisasi meliputi mengelola, mencipta, menghasilkan karya, mengoperasikan, menyelesaikan.

Berdasarkan taksonomi Bloom di atas, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kemampuan tingkat rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatifitas. Dengan demikian, kegiatan peserta didik dalam menghafal termasuk kemampuan tingkat rendah.

Dilihat cara berpikir, maka kemampuan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi dua, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan melakukan generalisasi dengan menggabungkan, mengubah atau mengulang kembali keberadaan ide-ide tersebut. Sedangkan kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan memberikan rasionalisasi terhadap sesuatu dan mampu memberikan penilaian terhadap sesuatu tersebut.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam berpikir, bahkan hanya dapat menghafal, tidak terlepas dari kebiasaan guru dalam melakukan evaluasi atau penilaian yang hanya mengukur tingkat kemampuan yang rendah saja melalui paper and pencil test. Peserta didik tidak akan mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi jika tidak diberikan

kesempatan untuk mengem bangkannya dan tidak diarahkan untuk itu.

Item Penilaian Hasil Pembelajaran: Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Contoh: Jika dalam suatu pelajaran seorang pengajar menjelaskan tentang sistem fotosintesis pada tumbuhan, maka ada beberapa model penilaian yang harus dilakukan.

a. Item Penilaian Kognitif

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

- 1) Apakah yang dimaksud dengan fotosintesis?
- 2) Kapan fotosintesis dapat dilakukan?
- 3) Mengapa tumbuhan harus berfotosintesis?
- 4) Dimana tempat tumbuhan berfotosintesis?
- 5) Bagaimana proses fotosintesis pada tumbuhan?

b. Item Penilaian Afekif

No	Nama	Mengemukakan Pendapat	Kerjasama	Disiplin	Skor	Nilai
1						
2						
3						
4						
5						
Dst.						

c. Item Penilaian Psikomotor

No	Kelompok	Identifikasi Masalah	Hasil Pengamatan	Jumlah Skor	Nilai
1					
2					
Dst.					

Penilaian akhir dilakukan oleh pengajar dengan memperhatikan skor yang dimiliki oleh siswa.

Perbedaan Penilaian Hasil Pembelajaran yang didasarkan pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.

Dalam suatu pembelajaran berhitung, maka dapat dibedakan proses penilaian antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Ranah kognitif dalam berhitung dapat diartikan sebagai aktivitas kognitif dalam memahami hitungan secara tepat dan kritis. Aktivitas seperti ini sering disebut sebagai kemampuan membaca, atau lebih khusus disebut sebagai kemampuan kognisi.
- b. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan minat/motivasi siswa untuk membaca ; misalnya sikap positif terhadap kegiatan membaca atau sebaliknya, gemar membaca, malas membaca dan lain-lain.
- c. Ranah psikomotor berkaitan dengan aktivitas fisik siswa pada saat melakukan kegiatan berhitung. Aktivitas fisik pada saat berhitung. Mengidentifikasi Komponen Penilaian Proses Pembelajaran. Penilaian dilakukan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Aspek Penilaian Kognitif

Aspek penilaian kognitif terdiri dari:

- 1) Mengingat, misalnya: mengingat rumus, nama kota, dan lainnya.
- 2) Memahami, misalnya: menyimpulkan suatu paragraf.
- 3) Menerapkan, misalnya: menggunakan suatu informasi/ pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah.
- 4) Menganalisis, misalnya: menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi.

- 5) Mengevaluasi, misalnya: memberikan argumentasi tentang suatu permasalahan yang diangkat oleh guru.
- 6) Menciptakan, misalnya membuat suatu karya ilmiah berupa makalah, atau suatu karya kesenian.

b. Aspek Penilaian Afektif

Aspek penilaian afektif terdiri dari:

- 1) Menerima (*receiving*) termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar
- 2) Menanggapi (*responding*): reaksi yang diberikan: ketepatan reaksi, perasaan kepuasan dll
- 3) Menilai (*evaluating*): kesadaran menerima norma, sistem nilai dll
- 4) Mengorganisasi (*organization*): pengembangan norma dan nilai dalam organisasi sistem nilai
- 5) Membentuk watak (*Characterization*): sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku

c. Aspek Penilaian Psikomotorik

Aspek penilaian psikomotor terdiri dari: 1) Meniru (*perception*), 2) Menyusun (*manipulating*), 3) Melakukan dengan prosedur (*precision*), 4) Melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), 5) Melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Domain Kognitif

MENGINGAT (C1)	MEMAHAMI (C2)	MENERAPKAN (C3)	MENGANALISIS (C4)	MENGEVALUASI (C5)	MENCIPTAKAN (C6)
Mengetahui Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami ... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metode, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	Mengenali kesalahan Memberikan misalnya: fakta-fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	Menilai berdasarkan norma internal misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan Menuliskan	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat

Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan	Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dll	Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi	Menciptakan Mengabstraksi Mengategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan
--	---	---	---	--	--

Domain Afektif

MENERIMA	MERESPON	MENGHARGAI	MENGORGANISASIKAN	KARAKTERISASI MENURUT NILAI
Menunjukkan Misalnya: kesadaran, kemauan, perhatian. Mengakui, misalnya: perbedaan, kepentingan	Mematuhi mis.: peraturan, tuntutan, perintah. Berperan aktif, mis: di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, dalam organisasi, dalam kegiatan.	Menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati. Menghargai misal: karya seni, sumbangan ilmu, pendapt, gagasan dan saran	Membentuk sistem nilai. Menangkap relasi antar nilai. Bertanggung jawab. Mengintegrasikan nilai.	Menunjukkan mis.: kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran moral. Mempertimbangkan. Melibatkan diri.
A1	A2	A3	A4	A5
Menanyakan Memilih	Melaksanakan Membantu Menawarkan	Menunjukkan Melaksanakan	Merumuskan Berpegang pada Mengintegrasikan	Bertindak Menyatakan Memperhatikan Melayani

Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberi Menyatakan Menempatkan Dil.	diri Menyambut Menolong Mendatangi Melaporkan Menyumbangkan Menyesuaikan diri Berlatih Menampilkan Membawakan Mendiskusikan Menyatakan setuju Mempraktekkan Dll.	Menyatakan pendapat Mengambil prakarsa Mengikuti Memilih Ikut serta Menggabungkan diri Mengundang Mengusulkan Membedakan Membimbing Membenarkan Menolak Mengajak Dll.	Menghubungkan Mengaitkan Menyusun Mengubah Melengkapi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Mengatur Memperbandingkan Mempertahankan Memodifikasi Mengorganisasi Mengkoordinir Merangkai Dil.	Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan Dil.
--	---	---	---	--

Domain Psikomotorik

MENIRU	MANIPULASI	PRESISI	ARTIKULASI	NATURALISASI
P1	P2	P3	P4	P5
Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	Menyiapkan diri secara fisik	Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	Mengkaikan berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola	Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan	Membuat kembali Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mempraktekkan	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membangun Membuat

Mempersiapkan Menirukan Menunjukkan Dil	Mempertunjukkan Menggunakan Menerapkan Dil.	Memainkan Mengerjakan Membuat Mencoba Memposisikan dll	Merumuskan, Memodifikasi Memasang Membongkar Merangkaikan Menggabungkan Mempolakan Dil.	Menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksanakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan Dil.
--	---	--	---	--

2. Evaluasi Pembelajaran dalam Perspektif Sistem Pembelajaran

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya bahwa ruang lingkup evaluasi pembelajaran hendaknya bertitik tolak dari tujuan evaluasi pembelajaran itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar apa yang dievaluasi relevan dengan apa yang diharapkan.

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan, guru dan peserta didik serta sistem penilaian itu sendiri. Secara keseluruhan, ruang lingkup evaluasi pembelajaran adalah:

a. Program Pembelajaran

- 1) Tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar, yaitu target yang harus dikuasai peserta didik dalam setiap pokok bahasan/topik. Kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi tujuan pembelajaran umum atau kompetensi dasar ini adalah:
 - (a) Keterkaitannya dengan tujuan kurikuler atau standar kompetensi dari setiap bidang studi/mata pelajaran dan tujuan kelembagaan, kejelasan rumusan kompetensi dasar,
 - (b) Kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik, pengembangannya dalam bentuk hasil belajar dan indikator,
 - (c) Penggunaan kata kerja operasional dalam indikator, dan unsur-unsur penting dalam kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator.
- 2) Isi/materi pembelajaran, yaitu isi kurikulum yang berupa topik/pokok bahasan dan sub topik/sub pokok bahasan beserta rinciannya dalam setiap bidang studi atau mata pelajaran. Isi kurikulum tersebut memiliki tiga unsur, yaitu:

- (a) Logika (pengetahuan benar salah, berdasarkan prosedur keilmuan), etika (baikburuk), dan estetika (keindahan).
 - (b) Materi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi enam jenis, yaitu fakta, konsep/teori, prinsip, proses, nilai dan keterampilan.
 - (c) Kriteria yang digunakan, antara lain: kesesuaiannya dengan kompetensi dasar dan hasil belajar, ruang lingkup materi, urutan logis materi, kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, waktu yang tersedia dan sebagainya.
- 3) Metode pembelajaran, yaitu cara guru menyampaikan materi pelajaran, seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, pemecahan masalah, dan sebagainya. Kriteria yang digunakan, antara lain:
- (a) Kesesuaiannya dengan kompetensi dasar dan hasil belajar, kesesuaiannya dengan kondisi kelas/sekolah,
 - (b) Kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan peserta didik,
 - (c) Kemampuan guru dalam menggunakan metode, waktu, dan sebagainya.
- 4) Media pembelajaran, yaitu alat-alat yang membantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran. Media dapat dibagi tiga kelompok, yaitu:
- (a) Media audio,
 - (b) Media visual, dan media audio-visual.
- Kriteria yang digunakan sama seperti komponen metode.

- 5) Sumber belajar, yang meliputi : pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:
 - (a) Sumber belajar yang dirancang (resources by design) dan,
 - (b) Sumber belajar yang digunakan (resources by utilization). Kriteria yang digunakan sama seperti komponen metode.

- 6) Lingkungan, terutama lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Kriteria yang digunakan, antara lain:
 - (a) Hubungan antara peserta didik dengan teman sekelas/sekolah maupun di luar sekolah,
 - (b) Guru dan orang tua;
 - (c) Kondisi keluarga dan sebagainya.

- 7) Penilaian proses dan hasil belajar, baik yang menggunakan tes maupun non-tes. Kriteria yang digunakan, antara lain:
 - (a) Kesesuaiannya Dengan Kompetensi Dasar, Hasil Belajar, Dan Indikator;
 - (b) Kesesuaiannya Dengan Tujuan Dan Fungsi Penilaian, Unsur-Unsur Penting Dalam Penilaian, Aspek-aspek Yang Dinilai,
 - (c) Kesesuaiannya Dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik, Jenis Dan Alat Penilaian.

b. Proses Pelaksanaan

- 1) Kegiatan, yang meliputi:
 - (a) Jenis kegiatan,
 - (b) Prosedur pelaksanaan setiap jenis kegiatan,
 - (c) Sarana pendukung,
 - (d) Efektifitas dan efisiensi, dan sebagainya.

- 2) Guru, terutama dalam hal:
 - (a) Menyampaikan materi,
 - (b) Kesulitan-kesulitan guru, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif,
 - (c) Menyiapkan alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan, - Membimbing peserta didik,
 - (d) Menggunakan teknik penilaian, menerapkan disiplin kelas, dan sebagainya.

- 3) Peserta didik, terutama dalam hal:
 - (a) Peran serta peserta didik dalam kegiatan belajar dan bimbingan,
 - (b) Memahami jenis kegiatan,
 - (c) Mengerjakan tugas-tugas,
 - (d) Perhatian,
 - (e) Keaktifan,
 - (f) Motivasi,
 - (g) Sikap,
 - (h) Minat,
 - (i) Umpan balik,
 - (j) Kesempatan melaksanakan praktik dalam situasi yang nyata,
 - (k) Kesulitan belajar,
 - (l) Waktu belajar,
 - (m) Istirahat, dan sebagainya.

c. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran, baik untuk jangka pendek (sesuai dengan pencapaian indikator), jangka menengah (sesuai dengan target untuk setiap bidang studi/mata pelajaran), dan jangka panjang (setelah peserta didik terjun ke masyarakat).

3. Evaluasi Pembelajaran dalam Perspektif Penilaian Proses dan Hasil Belajar

a. Sikap peserta didik

Sikap peserta didik, meliputi:

- 1) Apakah sikap peserta didik sudah sesuai dengan apa yang diharapkan?
- 2) Bagaimanakah sikap peserta didik terhadap guru, mata pelajaran, orang tua, suasana madrasah, lingkungan, metoda dan media pembelajaran ?
- 3) Bagaimana sikap dan tanggung jawab peserta didik terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru di madrasah ?
- 4) Bagaimana sikap peserta didik terhadap tata tertib madrasah dan kepemimpinan kepala madrasah ?

b. Pengetahuan dan Pemahaman Peserta Didik

Pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan pelajaran:

- 1) Apakah peserta didik sudah mengetahui dan memahami tugas-tugasnya sebagai warga negara, warga masyarakat, warga madrasah, dan sebagainya ?
- 2) Apakah peserta didik sudah mengetahui dan memahami tentang materi yang telah diajarkan ?
- 3) Apakah peserta didik telah mengetahui dan mengerti hukum-hukum atau dalil-dalil dalam Al-Alquran dan Hadits ?

c. Kecerdasan Peserta Didik

Kecerdasan peserta didik meliputi:

- 1) Apakah peserta didik sampai taraf tertentu sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, khususnya dalam pelajaran ?

- 2) Bagaimana upaya guru meningkatkan kecerdasan peserta didik ?

d. Perkembangan Jasmani/Kesehatan

Perkembangan jasmani/kesehatan:

- 1) Apakah jasmani peserta didik sudah berkembang secara harmonis ?
- 2) Apakah peserta didik sudah mampu menggunakan anggota-anggota badannya dengan cekatan ?
- 3) Apakah peserta didik sudah memiliki kecakapan dasar dalam olahraga?
- 4) Apakah prestasi peserta didik dalam olahraga sudah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan ?
- 5) Apakah peserta didik sudah dapat membiasakan diri hidup sehat ?

e. Keterampilan

Keterampilan:

- 1) Apakah peserta didik sudah terampil membaca Al-Quran, menulis dengan huruf Arab, dan berhitung ?
- 2) Apakah peserta didik sudah terampil menggunakan tangannya untuk menggambar, olah raga, dan sebagainya ?

Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 terdapat empat komponen pokok, yaitu:

- 1) Kurikulum dan hasil belajar,
- 2) Penilaian berbasis kelas,
- 3) Kegiatan belajar-mengajar, dan pengelolaan kurikulum berbasis sekolah.

Dalam komponen kurikulum dan hasil belajar, setiap mata pelajaran terdapat tiga komponen penting, yaitu:

- Kompetensi dasar,
- Hasil belajar, dan
- Indikator pencapaian hasil belajar

1) Kompetensi dasar, merupakan pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak setelah peserta didik menyelesaikan suatu pokok bahasan atau topik mata pelajaran tertentu.

(a) Kompetensi menentukan apa yang harus dilakukan peserta didik untuk mengerti, menggunakan, meramalkan, menjelaskan, mengapresiasi atau menghargai.

(b) Kompetensi adalah gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik. Bagaimana cara menilai seorang peserta didik sudah meraih kompetensi tertentu secara tidak langsung digambarkan di dalam pernyataan tentang kompetensi.

Sedangkan rincian tentang apa yang diharapkan dari peserta didik digambarkan dalam hasil belajar dan indikator.

2) Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan peserta didik.

(a) Hasil belajar ini merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kerumitan (secara bergradasi).

- (b) Hasil belajar harus digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.

Perbedaan antara kompetensi dengan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan-patokan kinerja peserta didik yang dapat diukur.

3) Indikator hasil belajar

Dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. -

- (a) Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran.

- (b) Peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang sudah mereka kembangkan selama pembelajaran dan dalam menyelesaikan tugastugas yang sudah ditentukan.

- (c) Selama proses ini, guru dapat menilai apakah peserta didik telah mencapai suatu hasil belajar yang ditunjukkan dengan pencapaian beberapa indikator dari hasil belajar tersebut.

- (d) Apabila hasil belajar peserta didik dapat direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak, berarti peserta didik tersebut telah mencapai suatu kompetensi.

4. Evaluasi Pembelajaran Dalam Perspektif Penilaian Berbasis Kelas.

Sesuai dengan petunjuk pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2004), maka ruang lingkup penilaian berbasis kelas adalah sebagai berikut:

a. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran

Kompetensi dasar pada hakikatnya adalah, pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak setelah peserta didik menyelesaikan suatu aspek atau subjek mata pelajaran tertentu.

- 1) Kompetensi dasar ini merupakan standar kompetensi minimal mata pelajaran.
- 2) Kompetensi dasar merupakan bagian dari kompetensi tamatan.

Untuk mencapai kompetensi dasar, perlu adanya materi pembelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Bertitik tolak dari materi pelajaran inilah dikembangkan alat penilaian.

b. Kompetensi Rumpun Pelajaran

Rumpun pelajaran merupakan kumpulan dari mata pelajaran atau disiplin ilmu yang lebih spesifik. Dengan demikian, kompetensi rumpun pelajaran pada hakikatnya merupakan:

- pengetahuan,
- keterampilan,
- sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak yang seharusnya dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan rumpun pelajaran tersebut.

Misalnya, rumpun mata pelajaran Sains merupakan kumpulan dari disiplin ilmu Fisika, Kimia dan Biologi. Penilaian kompetensi rumpun pelajaran dilakukan dengan mengukur hasil belajar tamatan. Hasil belajar tamatan merupakan ukuran kompetensi rumpun pelajaran.

Hasil belajar mencerminkan keluasan dan kedalaman serta kerumitan kompetensi yang dirumuskan dalam:

- pengetahuan,
- perilaku,
- keterampilan,
- sikap dan nilai-nilai yang dapat diukur dengan menggunakan berbagai teknik penilaian.

Perbedaan hasil belajar dan kompetensi terletak pada batasan dan patokan-patokan kinerja peserta didik yang dapat diukur. Setiap hasil belajar memiliki seperangkat indikator. Untuk hal itu diperlukan menggunakan indikator sebagai acuan penilaian terhadap peserta didik, apakah hasil pembelajaran sudah tercapai sesuai dengan kinerja yang diharapkan.

Setiap rumpun pelajaran menentukan hasil belajar tamatan yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan alat penilaian pada setiap kelas.

c. Kompetensi Lintas Kurikulum

Kompetensi lintas kurikulum merupakan kompetensi yang harus dicapai melalui seluruh rumpun pelajaran dalam kurikulum. Kompetensi lintas kurikulum pada hakikatnya merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak, baik mencakup kecakapan belajar sepanjang hayat maupun kecakapan hidup yang harus dicapai oleh peserta didik melalui pengalaman belajar secara berkesinambungan.

Penilaian ketercapaian kompetensi lintas kurikulum ini dilakukan terhadap hasil belajar dari setiap rumpun pelajaran

dalam kurikulum. Kompetensi lintas kurikulum yang diharapkan dikuasai peserta didik adalah:

- 1) Menjalankan hak dan kewajiban secara bertanggungjawab terutama dalam menjamin perasaan aman dan menghargai sesama.
- 2) Menggunakan bahasa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.
- 3) Memilih, memadukan dan menerapkan konsep-konsep dan tekni-teknik numeric dan spasial, serta mencari dan menyusun pola, struktur dan hubungan.
- 4) Menemukan pemecahan masalah-masalah baru berupa prosedur maupun produk teknologi melalui penerapan dan penilaian pengetahuan, konsep, prinsip dan prosedur yang telah dipelajari, serta memilih, mengembangkan, memanfaatkan, mengevaluasi, dan mengelola teknologi komunikasi/ informasi.
- 5) Berpikir kritis dan bertindak secara sistematis dalam setiap pengambilan keputusan berdasarkan pemahaman dan penghargaan terhadap dunia fisik, makhluk hidup, dan teknologi.
- 6) Berwawasan kebangsaan dan global, terampil serta aktif berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dilandasi dengan pemahaman terhadap nilai-nilai dan konteks budaya, geografi dan sejarah.
- 7) Beradab, berbudaya, bersikap religius, bercitarasa seni, susila, kreatif dengan menampilkan dan menghargai karya artistik dan intelektual, serta meningkatkan kematangan pribadi.
- 8) Berpikir terarah/terfokus, berpikir lateral, memperhitungkan peluang dan potensi, serta luwes untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
- 9) Percaya diri dan komitmen dalam bekerja, baik secara mandiri maupun bekerjasama.

d. Kompetensi Tamatan

Kompetensi tamatan merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak setelah peserta didik menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu.

Kompetensi tamatan ini merupakan batas dan arah kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran suatu pelajaran tertentu. Untuk meluluskan tamatan diperlukan kompetensi lulusan. Kompetensi lulusan suatu jenjang madrasah dapat dijabarkan dari visi dan misi yang ditetapkan madrasah. Acuan untuk merumuskan kompetensi lulusan adalah struktur keilmuan mata pelajaran, perkembangan psikologi peserta didik, dan persyaratan yang ditentukan oleh pengguna lulusan (jenjang madrasah selanjutnya dan atau dunia kerja).

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh lulusan atau tamatan sekolah/madrasah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Berkenaan dengan aspek afektif, peserta didik memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran agama dan kepercayaan masing-masing yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, memiliki nilai-nilai etika dan estetika, serta mampu mengamalkan dan mengekspresikannya dalam kehidupan sehari-hari, memiliki nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan humaniora, serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, baik dalam lingkup nasional maupun global.
- 2) Berkenaan dengan aspek kognitif, peserta didik dapat menguasai ilmu, teknologi dan kemampuan akademik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 3) Berkenaan dengan aspek psikomotorik, peserta didik memiliki keterampilan berkomunikasi, keterampilan hidup, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan

lingkungan sosial, budaya dan lingkungan alam, baik lokal, regional, maupun global; memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang bermanfaat untuk melaksanakan tugas/kegiatan sehari-hari.

e. Pencapaian Keterampilan Hidup

Penguasaan berbagai kompetensi dasar, kompetensi lintas kurikulum, kompetensi rumpun pelajaran dan kompetensi tamatan melalui berbagai pengalaman belajar dapat memberikan efek positif dalam bentuk kecakapan hidup (life skills).

Kecakapan hidup yang dimiliki peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar ini, juga perlu dinilai sejauhmana kesesuaiannya dengan kebutuhan mereka untuk dapat bertahan dan berkembang dalam kehidupannya di lingkungan keluarga, madrasah dan masyarakat. Jenis-jenis kecakapan hidup yang perlu dinilai antara lain:

- 1) Keterampilan diri (keterampilan personal) yang meliputi : penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan YME, motivasi berprestasi, komitmen, percaya diri, dan mandiri.
- 2) Keterampilan berpikir rasional, yang meliputi : berpikir kritis dan logis, berpikir sistematis, terampil menyusun rencana secara sistematis, dan terampil memecahkan masalah secara sistematis.
- 3) Keterampilan sosial, yang meliputi : keterampilan berkomunikasi lisan dan tertulis; keterampilan bekerjasama, kolaborasi, lobi; keterampilan berpartisipasi; keterampilan mengelola konflik; dan keterampilan mempengaruhi orang lain.

Keterampilan akademik, yang meliputi:

- 1) Keterampilan merancang, melaksanakan, dan melaporkan hasil penelitian ilmiah;
- 2) Keterampilan membuat karya tulis ilmiah;

- 3) keterampilan mentransfer dan mengaplikasikan hasil-hasil penelitian untuk memecahkan masalah, baik berupa proses maupun produk.

Keterampilan vokasional, yang meliputi:

- 1) Keterampilan menemukan algoritma, model, prosedur untuk mengerjakan suatu tugas;
- 2) Keterampilan melaksanakan prosedur; dan keterampilan mencipta produk dengan menggunakan konsep, prinsip, bahan dan alat yang telah dipelajari.

B. 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.

Suharsimi Arikunto (2008:57-62), menyatakan bahwa suatu tes dapat dikatakan baik apabila memenuhi lima persyaratan, yaitu: validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas dan ekonomis.

1. Validitas

Alat ukur di katakan valid apabila alat ukur itu dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak di ukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Tes sebagai salah satu alat ukur hasil belajar dapat di katakan valid apabila tes itu dapat tepat mengukur hasil belajar yang hendak di ukur. Dengan tes yang valid akan menghasilkan data hasil belajar yang valid pula.

Contoh: Untuk mengukur tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, bukan di ukur melalui skor nilai yang di peroleh pada waktu ulangan, tetapi di lihat melalui:

- Kehadiran
- Terpusatnya perhatian

- Ketepatan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan guru dalam arti relevan pada permasalahannya.

Nilai yang di peroleh pada waktu ulangan, bukan menggambarkan partisipasi, tetapi menggambarkan prestasi belajar.

Ada beberapa macam validitas, yaitu validitas logis (logical validity), validitas isi (content validity), validitas konstruk (conconstruct validity), validitas ramalan (predicetive validity).

Untuk tes hasil belajar, aspek validitas yang paling penting adalah validitas isi. Yang dimaksud dengan validitas isi adalah ukuran yang menunjukan sejauh mana skor dalam tes berhubungan dengan penguasaan peserta tes dalam bidang studi yang di uji melalui perangkat tes tersebut.

Untuk mengetahui tingkat validitas isi tes, diperlukan adanya penilaian ahli yang menguasai bidang studi tersebut. Jadi bersifat analisis kualitatif. Orang yang tidak menguasai isi bidang studi yang di tes tentu saja tidak dapat melakukan penilaian tentang isi tes.

2. Realibilitas

Kata realibilitas dalam bahasa indonesia di ambil dari kata *reliability* dalam bahasa inggris , berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Seorang dikatakan dapat dipercaya jika orang tersebut selalu bicara ajek (konsisten), tidak berubah-ubah pembicaraannya dari waktu ke waktu.

Demikian halnya juga dengan tes. Tes tersebut di katakan dapat di percaya (reliable), anantara lain, dicirikan:

- 1) Jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila di teskan berkali-kali.
- 2) Jika kepada siswa di berikan tes yang sama yang pada waktu yang berlainan , maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan (rangking) yang sama atau ajek dalam kelompoknya. Ajek atau tetap tidak selalu harus

sama, tetapi mengikuti perubahan secara ajek. Jika keadaan A mula-mula berada lebih rendah di bandingkan dengan B, maka jika di adakan pengukuran ulang, si A tetap berada lebih rendah dari B. Itulah yang di katakan ajek atau tetap, yaitu tetap dalam kedudukan siswa di antara anggota kelompok yang lain. Jika dihubungkan dengan validitas maka validitas berhubungan dengan ketepatan sedangkan reliabilitas berhubungan dengan ketetapan atau keajekan.

3. Objektivitas

Objektif berarti tidak adanya unsur pribadi yang memengaruhinya. Lawan dari objektif adalah subjektif, artinya terdapat unsur pribadi yang masuk memengaruhi. Sebuah tes dikatakan memiliki objektivitas apabila dalam melaksanakan tes tidak ada faktor subjektif yang memengaruhi terutama dalam sistem skoringnya.

Ada dua faktor yang memengaruhi subjektivitas dari suatu tes, yaitu bentuk tes dan penilai.

- 1) Bentuk tes uraian akan memberi banyak kemungkinan kepada penilai untuk memberikan penilaian menurut caranya sendiri. Dengan demikian maka hasil dari seorang siswa yang mengerjakan soal dari sebuah tes akan memperoleh skor yang berbeda apabila dinilai oleh dua orang. Itulah sebabnya pada waktu sekarang ini ada kecenderungan penggunaan tes objektif di brerbagai bidang. Untuk menghindari masuknya unsur subjektivitas dari penilai, maka sistem skoringnya dapat di lakukan dengan sebaikbaiknya, antara lain dengan membuat pedoman skoring terlebih dahulu.
- 2) Subjektivitas dari penilai akan dapat masuk secara lebih leluasa terutama bentuk tes uraian. Faktor-faktor yang memengaruhi subjektivitas penilai antara lain : kesan penilai terhadap siswa (hallo effect), bentuk tulisan, gaya bahasa yang di gunakan peserta tes, waktu mengadakan

penilaiann, kelelahan dan sebagainya. Untuk menghindari atau mengurangi masuknya unsur subjektivitas dalam penilaian maka penilaian harus dilaksanakan:

- a) Secara kontinu (terus menerus) sehingga akan di peroleh gambaran yang lebih jelas tentang keadaan siswa. Tes yang di adakan secara on the spot dan hanya satu kali (*on shoot*) atau dua kali, tidak akan memberikan hasil yang objektif tentang keadaan siswa. Kalau misalnya ada seorang anak yang sebetulnya pandai, tetapi pada waktu guru mengadakan tes dia sedang dalam kondisi yang buruk. Hal ini tidak menggambarkan kemampuan anak yang sebenarnya.
- b) Secara komprehensif (menyeluruh) yaitu mencakup keseluruhan materi, mencakup berbagai aspek berpikir (ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi dan sebagainya), dan melalui berbagai cara yaitu tes tertulis, tes lisan, tes perbuatan, pengamatan dan sebagainya.

4. Praktikabilitas

Sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis, mudah pengadministrasian-nya. Tes yang praktis adalah tes yang meliputi:

- a. Mudah dilaksanakan, artinya tidak menuntut peralatan yang banyak dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mengerjakan terlebih dahulu bagian yang dianggap mudah oleh siswa.
- b. Mudah pemeriksaannya, artinya bahwa tes itu di lengkapi dengan kunci jawaban maupun pedoman skoringnya. Untuk soal bentuk objektif, pemeriksaan akan lebih mudah di lakukan jika dimkerjakan oleh siswa dalam lembar jawaban.

- c. Dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk sehingga dapat diberikan oleh orang lain.

5. Ekonomis

Yang di maksud ekonomis di sini adalah bahwa pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama.

C. Pendekatan Evaluasi Pembelajaran

Pendekatan merupakan suatu cara atau sudut pandang seseorang dalam mempelajari sesuatu. Zaenal Arifin (2009), membagi pendekatan evaluasi menjadi dua, yaitu pendekatan tradisional dan pendekatan sistem.

1. Pendekatan Tradisional

Merupakan pendekatan yang lebih mengedepankan komponen evaluasi produk daripada komponen proses, dalam pendekatan ini, peserta didik lebih dituntut untuk menguasai suatu jenis keahlian dan terkesan mengenyampingkan aspek keterampilan dan sikap.

2. Pendekatan Sistem

Zaenal Arifin (2009), menyatakan bahwa; "Sistem adalah totalitas dari berbagai komponen yang saling berhubungan dan ketergantungan". Pendekatan sistem berarti evaluasi di sini lebih mengedepankan kepada proses, sehingga komponen yang termasuk dari proses harus di evaluasi, baik itu dari konteks, input, proses, serta produk.

Dilihat dari penafsiran hasil evaluasi, pendekatan evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu *criterion-referenced evaluation* dan *norm-referenced evaluation*. Dalam literatur modern tentang penilaian, terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan untuk menafsirkan hasil evaluasi, yaitu Penilaian Acuan Patokan (*criterion-referenced evaluation*) dan Penilaian Acuan Norma (*norm-referenced evaluation*).

- a. Penilaian Acuan Patokan Pendekatan ini digunakan jika ingin mengetahui keberhasilan peserta didik dalam mencapai standar acuan patokan yang telah mutlak ditetapkan.
- b. Penilaian Acuan Norma Pendekatan ini membandingkan skor setiap peserta didik dengan skor peserta didik lainnya. Zaenal Arifin (2009), menyatakan “makna nilai dalam bentuk angka maupun kualifikasi memiliki sifat relatif”.





BAB IV

Prosedur Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

A. Perencanaan Evaluasi Pembelajaran

Membuat Perencanaan Evaluasi meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Menyusun Kisi-kisi (Layout/Blue-Print/Table of Specification)

Kisi-kisi adalah suatu format yang berisi komponen identitas dan komponen matriks untuk memetakan soal dari berbagai topik/ satuan bahasan sesuai dengan kompetensi dasarnya masing-masing. Fungsi adalah sebagai pedoman bagi guru untuk membuat soal menjadi tes. Adapun syarat-syarat kisi-kisi yang baik adalah:

- a) Mewakili isi kurikulum yang akan diujikan.
- b) Komponen-komponennya rinci, jelas, dan mudah dipahami.
- c) Soal-soalnya dapat dibuat sesuai dengan indikator dan bentuk soal yang ditetapkan.

Contoh kisi-kisi soal:

Nama Madrasah :

Program/Jurusan :

Mata Pelajaran :

Semester / Tahun :

Kurikulum Acuan :

Alokasi Waktu :

Jumlah Soal :

Standar Kompetensi :

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Soal *)	Nomor Urut Soal

*) Apabila bentuk soal yang digunakan hanya satu, sebaiknya dimasukkan ke komponen identitas. Untuk menyusun kisi-kisi ini, sebelumnya guru harus mempelajari silabus mata pelajaran, karena tidak mungkin kisi-kisi dibuat tanpa adanya silabus. Dalam silabus biasanya sudah terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan urutan materi yang telah disampaikan. Guru tinggal merumuskan indikator berdasarkan sub topik/sub pokok bahasan. Indikator adalah rumusan pernyataan yang menggunakan kata kerja operasional sesuai dengan materi yang akan diukur.

Ciri-ciri indikator adalah :

1. Mengandung satu kata kerja operasional yang dapat diukur (measurable) dan dapat diamati (observable)
2. Sesuai dengan materi yang hendak diukur.
3. Dapat dibuatkan soalnya sesuai dengan bentuk yang telah ditetapkan.

Contoh :

1. Menjelaskan peran orang tua dalam mendidik anaknya
2. Menyebutkan lima faktor yang mempengaruhi pendidikan dalam keluarga.
3. Membedakan antara halal dan haram.

Untuk itu, guru harus memperhatikan domain dan jenjang kemampuan yang akan diukur, seperti : recall, konperhensi, dan aplikasi.

Kemampuan recall berkenaan dengan aspek-aspek pengetahuan tentang istilah-istilah, definisi, fakta, konsep, metode dan prinsip-prinsip.

Sedangkan kemampuan konperhensi berkenaan dengan kemampuan antara lain : menjelaskan / menyimpulkan suatu informasi, menafsirkan fakta (grafik, diagram, tabel, dll), mentransferkan pernyataan dari suatu bentuk ke dalam bentuk yang lain, misalnya dari pernyataan verbal ke dalam bentuk rumus, memperkirakan akibat dari suatu situasi.

Kemampuan aplikasi meliputi kemampuan antara lain : menerapkan hukum-hukum, prinsip-prinsip atau teori-teori dalam suasana yang sesungguhnya, memecahkan masalah, membuat grafik, diagram, dll, mendemonstrasikan penggunaan suatu metode, prosedur, dll.

Setelah menyusun kisi-kisi, kemudian guru membuat soal yang sesuai dengan kisi-kisi, menyusun lembar jawaban siswa, membuat kunci jawaban, dan membuat pedoman pengolahan skor. Selanjutnya, melaksanakan uji-coba.

b. Uji Coba

Jika soal dan perangkatnya sudah disusun dengan baik, maka perlu diujicobakan terlebih dahulu di lapangan. Tujuannya untuk melihat soal-soal mana yang perlu diubah, diperbaiki, bahkan dibuang sama sekali. Soal yang baik adalah

soal yang sudah mengalami beberpa kali uji coba dan revisi, yang didasarkan atas analisis empiris dan rasional. Hal ini dimaksudkan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan setiap soal.

B. Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran

Pelaksanaan evaluasi artinya bagaimana cara melaksanakan suatu evaluasi, baik melalui tes (tertulis, lisan maupun perbuatan) maupun melalui non tes. Dalam pelaksanaan evaluasi, guru harus memperhatikan situasi dan kondisi tempat tes diadakan. Tempat ini harus terang dan enak dipandang serta tidak menakutkan, sehingga peserta didik tidak takut dan gugup. Suasana tes harus kondusif agar peserta didik nyaman dalam menjawab pertanyaan tes. Dalam pelaksanaan tes lisan, guru tidak boleh membentak dalam memberikan pertanyaan dan tidak boleh memberikan kata-kata yang merupakan kunci jawaban. Untuk itu, perlu disusun tata tertib pelaksanaan evaluasi.

C. Pengolahan Data Evaluasi Pembelajaran

Setelah semua data kita kumpulkan, baik data itu dari kita langsung yang mengadakan kegiatan evaluasi maupun dari orang lain yang mengevaluasi orang yang kita maksud, data tersebut harus diolah. Mengolah data berarti ingin memberikan nilai dan makna kepada peserta didik mengenai kualitas hasil pekerjaannya. Misalnya, jika seorang peserta didik mendapat nilai 65, kita belum dapat memberikan keputusan tentang peserta didik itu, apakah yang termasuk cerdas atau kurang apalagi memberikan keputusan mengenai aspek keseluruhan kepribadian. Dalam pengolahan data biasanya sering digunakan analisis statistik, terutama jika bertemu dengan data kuantitatif, yaitu data-data yang berbentuk angka-angka.

D. Penafsiran Hasil Evaluasi Pembelajaran

Penafsiran terhadap suatu hasil evaluasi harus didasarkan atas kriteria tertentu yang disebut norma. Bila penafsiran data itu tidak berdasarkan kriteria atau norma tertentu hanya berdasarkan pertimbangan pribadi dan kemanusiaan, maka termasuk kesalahan yang besar.

Ada dua jenis penafsiran data, yaitu penafsiran kelompok dan penafsiran individual. Penafsiran kelompok adalah penafsiran yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik kelompok berdasarkan data hasil evaluasi, antara lain prestasi kelompok, rata-rata kelompok, sikap kelompok, dan distribusi nilai kelompok. Sedangkan penafsiran individual adalah penafsiran yang hanya tertuju kepada individu saja. Misalnya, dalam kegiatan bimbingan dan penyuluhan atau situasi klinis lainnya.

Dalam mengadakan penafsiran data, baik secara kelompok maupun individual, guru harus menggunakan norma-norma yang standar, sehingga data yang diperoleh dapat dibandingkan dengan norma-norma tersebut. Berdasarkan norma ini kita dapat menafsirkan bahwa peserta didik mencapai tarap kesiapan yang memadai atau tidak, ada kemajuan yang berarti atau tidak, ada kesulitan atau tidak. Jika ingin menggambarkan pertumbuhan anak, penyebaran skor, dan perbandingan antar kelompok, maka kita perlu menggunakan garis (kurva), grafik, atau dalam beberapa hal diperlukan profil, dan bukan dengan daftar angka-angka. Daftar angka-angka biasanya digunakan untuk melukiskan posisi atau kedudukan anak.

E. Laporan Evaluasi Pembelajaran

Semua kegiatan dan hasil evaluasi harus dilaporkan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, seperti pimpinan/kepala sekolah, pemerintah, dan peserta didik itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang dicapai peserta didik dapat diketahui oleh berbagai pihak dan dapat

menentukan langkah selanjutnya. Di samping itu, laporan juga penting bagi peserta didik itu sendiri agar ia mengetahui kemampuan yang dimilikinya, dan atas dasar itu ia menentukan kemana arah yang harus ditempuhnya serta apa yang harus dilakukannya.



BAB V

Pengembangan Alat Evaluasi Jenis Tes dan Non Tes

A. Pengertian Tes

Secara umum tes diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan obyek ukur terhadap seperangkat konten dan materi tertentu. Menurut Sudijono tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Anastasi dan Urbina mengemukakan bahwa tes dapat juga diartikan sebagai alat ukur yang mempunyai standar objektif sehingga dapat dipergunakan secara meluas, serta betul-betul dapat digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikhis atau tingkah laku individ.

Cronbach berpendapat bahwa tes merupakan suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati atau mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik atau sistem kategorik. Bruce berpendapat tes dapat digunakan untuk mengukur banyaknya pengetahuan yang diperoleh individu dari suatu bahan yang terbatas pada tingkat tertentu.

Norman mengemukakan bahwa tes merupakan salah satu prosedur evaluasi yang komprehensif, sistematis dan obyektif

yang hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dalam proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dijelaskan bahwa tes merupakan alat ukur yang berbentuk pertanyaan atau latihan, dipergunakan untuk mengukur kemampuan yang ada pada seseorang atau sekelompok orang. Sebagai alat ukur dalam bentuk pertanyaan, maka tes harus dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan dan kemampuan obyek yang diukur. Sedangkan sebagai alat ukur berupa latihan, maka tes harus dapat mengungkap keterampilan dan bakat seseorang atau sekelompok orang.

Tes merupakan alat ukur yang standar dan obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dengan demikian berarti sudah dapat dipastikan akan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif tentang obyek yang hendak diukur baik berupa psikis maupun tingkah lakunya, sekaligus dapat membandingkan antara seseorang dengan orang lain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi atau tingkah laku tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan intruksional pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dalam proses pembelajaran, dan dapat pula menunjukkan kedudukan siswa yang bersangkutan dalam kelompoknya.

B. Fungsi Tes

Sebagai alat evaluasi hasil belajar, tes minimal mempunyai dua fungsi, yaitu:

- a. Untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi atau tingkat pencapaian terhadap seperangkat tujuan tertentu.
- b. Untuk menentukan kedudukan atau peringkat siswa dalam kelompok, tentang penguasaan materi atau pencapaian tujuan pembelajaran tertentu.

Fungsi (a) lebih dititikberatkan untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran, sedang fungsi (b) lebih dititik beratkan untuk mengukur keberhasilan belajar masing-masing individu peserta tes.

C. Ciri-ciri Tes yang Baik

Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memenuhi kriteria, yaitu memiliki validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas dan ekonomis.

1. Validitas

Sebuah alat pengukur dapat dikatakan valid apabila alat pengukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Demikian pula dalam alat-alat evaluasi. Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila tes itu tersebut betulbetul dapat mengukur hasil belajar. Jadi bukan sekedar mengukur daya ingatan atau kemampuan bahasa saja misalnya.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliable yang berarti dapat dipercaya. Sebuah tes dikatakan reliable apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan, keajegan, atau konsisten. Artinya, jika kepada para siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan (ranking) yang sama dalam kelompoknya.

Contoh:

Waktu tes Nama siswa	Pengetesan Pertama	Pengetesan Kedua	Ranking
Arfan	6	7	3a
Barra	5.5	6.6	4
Cindy	8	9	1
Dea	5	6	5
Eliza	6	7	3b
Fina	7	8	2

Ada beberapa cara untuk mencari reliabilitas suatu tes, antara lain :

(1). Teknik Berulang

Tehnik ini adalah dengan memberikan tes tersebut kepada sekelompok anak-anak dalam dua kesempatan yang berlainan. misalnya suatu tes diberikan pada kepada group A. selang 3 hari atau seminggu tes tes tersebut diberikan lagi kepada group A dengan syarat-syarat tertentu.

(2). Teknik Bentuk Paralel

Teknik ini dipergunakan dua buah tes yang sejenis (tetapi tidak identik), mengenai isinya; proses mental yang diukur, tingkat kesukaran jumlah item dan aspek-aspek lain.

(3). Teknik belah dua

Ada dua prosedur yang dapat digunakan dalam tes belah dua ini yaitu : 1) Prosedur ganjil-genap, artinya seluruh item yang bernomor ganjil dikumpulkan menjadi satu kelompok dan yang bernomor genap menjadi kelompok yang lain. 2) Prosedur secara random, misalnya dengan jalan lotre,

atau dengan jalan menggunakan tabel bilangan random.

3. Objektivitas

Sebuah tes dikatakan memiliki objektivitas apabila dalam melaksanakan tes itu tidak ada faktor subyektif yang mempengaruhi. Hal ini terutama pada sistem skoringnya, apabila dikaitkan dengan reliabilitas maka obyektivitas menekankan ketetapan pada sistem skoring, sedangkan reliabilitas menekankan ketetapan dalam hasil tes. Ada dua faktor yang mempengaruhi subjektivitas dari sesuatu tes yaitu bentuk tes dan penilaian.

4. Praktikabilitas

Sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes itu bersifat praktis, mudah untuk pengadministrasiannya. Tes yang praktis adalah tes yang:

- 1) Mudah dilaksanakannya; misalnya tidak menuntut peralatan yang banyak dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mengerjakan terlebih dahulu bagian yang dianggap mudah oleh siswa.
- 2) Mudah memeriksanya artinya bahwa tes itu dilengkapi dengan kunci jawaban maupun pedoman skoringnya. Untuk soal yang obyektif, pemeriksaan akan lebih mudah dilakukan jika dikerjakan oleh siswa dalam lembar jawaban.
- 3) Dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan/ diawali oleh orang lain.

5. Ekonomis

Yang dimaksud dengan ekonomis ialah bahwa pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan ongkos/biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama, baik untuk memproduksinya maupun untuk melaksanakan dan mengolah hasilnya.

Dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tes tersebut, sewajarnya dapat dihasilkan alat tes (soal-soal)

yang berkualitas yang memenuhi syarat-syarat dibawah ini :

- (1). Shahih (valid), yaitu mengukur yang harus diukur, sesuai dengan tujuan
- (2). Relevan, dalam arti yang diuji sesuai dengan tujuan yang diinginkan
- (3). Spesifik, soal yang hanya dapat dijawab oleh peserta didik yang betul-betul belajar dengan rajin
- (4). Tidak mengandung ketaksaan (tafsiran ganda). harus ada patokan; tugas ditulis konkret. Apa yang harus diminta; harus dijawab berapa lengkap
- (5). Representatif, soal mewakili materi ajar secara keseluruhan
- (6). Seimbang, dalam arti pokok-pokok yang penting diwakili, dan yang tidak penting tidak selalu perlu.

D. Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Untuk keperluan evaluasi diperlukan alat evaluasi yang bermacam-macam, seperti kuesioner, tes, skala, format observasi, dan lain-lain. Dari sekian banyak alat evaluasi, secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni alat tes dan non tes. Khusus untuk evaluasi hasil pembelajaran alat evaluasi yang paling banyak digunakan adalah tes. Oleh karena itu, pembahasan evaluasi hasil pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemberian nilai terhadap skor hasil tes, juga secara khusus akan membahas pengembangan tes untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas tes sebagai alat evaluasi.

E. Teknik Tes

1. Tes Menurut Tujuannya

Dilihat dari segi tujuannya dalam bidang pendidikan, tes dapat dibagi menjadi:

a) Tes Kecepatan (*Speed Test*)

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes dalam hal kecepatan berpikir atau keterampilan, baik yang bersifat spontanitas (logik) maupun hafalan dan pemahaman dalam mata pelajaran yang telah dipelajarinya. Waktu yang disediakan untuk menjawab atau menyelesaikan seluruh materi tes ini relatif singkat dibandingkan dengan tes lainnya, sebab yang lebih diutamakan adalah waktu yang minimal dan dapat mengerjakan tes itu sebanyak-banyaknya dengan baik dan benar, cepat dan tepat penyelesaiannya. Tes yang termasuk kategori tes kecepatan misalnya tes intelegensi, dan tes ketrampilan bongkar pasang suatu alat.

b) Tes Kemampuan (*Power Test*)

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi peserta tes dalam mengungkapkan kemampuannya (dalam bidang tertentu) dengan tidak dibatasi secara ketat oleh waktu yang disediakan. Kemampuan yang dievaluasi bisa berupa kognitif maupun psikomotorik. Soal-soal biasanya relatif sukar menyangkut berbagai konsep dan pemecahan masalah dan menuntut peserta tes untuk mencurahkan segala kemampuannya baik analisis, sintesis dan evaluasi.

c) Tes Hasil Belajar (*Achievement Test*)

Tes ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hal yang telah diperoleh dalam suatu kegiatan.

Tes Hasil Belajar (THB), baik itu tes harian (formatif) maupun tes akhir semester (sumatif) bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu kurun waktu tertentu.

d) Tes Kemajuan Belajar (Gains/Achievement Test)

Tes kemajuan belajar disebut juga dengan tes perolehan adalah tes untuk mengetahui kondisi awal peserta didik (testi) sebelum pembelajaran dan kondisi akhir setelah pembelajaran. Untuk mengetahui kondisi awal peserta didik digunakan pre-tes dan kondisi akhir digunakan post-tes.

e) Tes Diagnostik (Diagnostic Test)

Tes diagnostik adalah tes yang dilaksanakan untuk mendiagnosis atau mengidentifikasi kesukaran-kesukaran dalam belajar, mendeteksi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesukaran belajar, dan menetapkan cara mengatasi kesukaran atau kesulitan belajar tersebut.

f) Tes Formatif

Tes formatif adalah penggunaan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana kemajuan belajar yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu program pembelajaran tertentu.

g) Tes Sumatif

Istilah sumatif berasal dari kata “sum” yang berarti jumlah. Dengan demikian tes sumatif berarti tes yang ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa dalam sekumpulan materi pelajaran (pokok bahasan) yang telah dipelajari.

2. Bentuk Tes

Dilihat dari jawaban siswa yang dituntut dalam menjawab atau memecahkan persoalan yang dihadapinya, maka tes hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 jenis : a. Tes lisan (*oral test*), b. Tes tertulis (*written test*), dan c. Tes tindakan atau perbuatan (*performance test*). Penggunaan setiap jenis tes tersebut seyogyanya disesuaikan dengan kawasan (domain) perilaku siswa yang hendak diukur. Misalnya tes tertulis atau tes lisan dapat digunakan untuk mengukur kawasan kognitif, sedangkan kawasan psikomotorik cocok dan tepat apabila diukur dengan tes tindakan, dan kawasan afektif biasanya diukur dengan skala perilaku, seperti skala sikap.

1) Bentuk Soal Pilihan Ganda

Keunggulan dari bentuk soal pilihan ganda ini, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Pensekoran mudah, cepat, serta objektif
- b. Dapat mencakup ruang lingkup bahan/materi yang luas
- c. Mampu mengungkap tingkat kognitif rendah sampai tinggi.

Sementara, selain memiliki keunggulan, soal pilihan ganda juga memiliki kelemahan, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Menuliskan soalnya relatif lebih sulit dan lama
- b. Memberi peluang siswa untuk menebak jawaban
- c. Kurang mampu meningkatkan daya nalar siswa.

2) Bentuk Soal Uraian

Keunggulan dari bentuk soal uraian ini, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengukur kemampuan mengorganisasikan pikiran,
- b. Menganalisis masalah, dan mengemukakan gagasan secara rinci,
- c. Relatif mudah dan cepat menuliskan soalnya,
- d. Mengurangi faktor menebak dalam menjawab.

Sementara, selain memiliki keunggulan, soal uraian juga memiliki kelemahan, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah materi (PB/SPB) yang dapat diungkap terbatas
- b. Pengoreksian/scoring lebih sukar dan subjektif
- c. Tingkat reliabilitas soal relatif lebih rendah

F. Pengembangan Tes Bentuk Uraian

Tes bentuk uraian adalah tes yang pertanyaannya membutuhkan jawaban uraian, baik uraian secara bebas maupun uraian secara terbatas. Tes bentuk uraian ini, khususnya bentuk uraian bebas menuntut kemampuan murid untuk mengorganisasikan dan merumuskan jawaban dengan menggunakan kata-kata sendiri serta dapat mengukur kecakapan murid untuk berfikir tinggi yang biasanya dituangkan dalam bentuk pertanyaan yang menuntut:

- Memecahkan masalah
- Menganalisa masalah
- Membandingkan
- Menyatakan hubungan
- Menarik kesimpulan dan sebagainya (Sutomo, 1995:80).

Dilihat dari keluasan materi yang ditanyakan, maka tes bentuk uraian ini dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu uraian terbatas (*restricted respons items*) dan uraian bebas (*extended respons items*). Contoh untuk masing-masing jenis tes ini dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Tes uraian dalam bentuk bebas atau terbuka.

Contoh: Coba sebutkan manfaat belajar penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari dan berikan contohnya.

- b. Tes uraian dalam bentuk uraian terbatas.

Contoh: Bima akan memasukkan 21 kelereng merah dan 28 kelereng biru ke dalam kotak. Tiap kotak berisi kelereng merah yang sama banyak dan kelerengn biru yang sama banyak pula. Berapa banyak kotak yang diperlukan?. Berapa kelereng merah dan kelereng biru dalam setiap kotak?

Tes uraian sebagaimana dicontohkan di atas memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- Tes tersebut bentuk pertanyaan atau perintah yang menghendaki jawaban berupa uraian atau paparan kalimat yang pada umumnya cukup panjang.
- Bentuk pertanyaan atau perintah itu menuntuk kepada tester untuk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran, membanding-kan, membedakan, dan sebagainya.
- Jumlah soal butir uraiannya terbatas yaitu berkisar lima sampai dengan sepuluh butir.
- Pada umumnya butir-butir soal uraian diawali dengan kata-kata, "uraikan", "Mengapa", "Terangkan", "Jelaskan",

Untuk penyusunan jenis tes bentuk uraian ada beberapa langkah yang dapat dipedomani sebagai berikut:

1. Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian diusahakan agar soal tersebut dapat mencakup ide-ide pokok dari materi pelajaran yang telah diajarkan.
2. Untuk menghindari tumbuhnya perbuatan curang oleh tester misalnya, menyontek dan bertanya kepada tester yang lainya hendaknya sesuatu kalimat pada soal berlawanan dengan buku pelajaran.
3. Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian hendaknya diusahakan agar pertanyaan-pertanyaan itu jangan dibuat seragam melainkan bervariasi. Contohnya: Jelaskan perbedaan antara ...dengan .. dan kemukakan alasannya... mengapa..
4. Kalimat soal yang disusun hendaklah ringkas dan padat.
5. Sebelum tester mengerjakan soal hendaklah seorang tester mengemukakan cara mengerjakannya, contoh, "Jawaban soal harus ditulis di atas lembaran jawaban dan sesuai dengan urutan nomor."

Sebagaimana jenis tes lainnya, tes uraian juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya tes uraian diantaranya adalah:

- Bagi guru, menyusun tes tersebut sangat mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama.
- Si penjawab mempunyai kebebasan dalam menjawab dan mengeluarkan isi hati dan buah pikirannya.
- Melatih mengeluarkan pikiran dalam bentuk kalimat atau bahasa yang teratur.
- Lebih ekonomis, hemat karena tidak memerlukan kertas terlalu banyak untuk membuat soal tes, dapat didektekan atau ditulis dipapan tulis.

Sedangkan kelemahan tes uraian yakni:

- Tidak atau kurang dapat digunakan untuk mengetes pelajaran yang luas atau banyak sehingga kurang dapat menilai isi pengetahuan siswa yang sebenarnya.

- Kemungkinan jawaban dan keterangan sifatnya menyulitkan penjelasan pengetesan dalam mensekornya.
- Baik buruknya tulisan dan panjang pendeknya jawaban yang sama mudah menimbulkan evaluasi dan perskoran (scoring) yang kurang objektif.

G. Pengembangan Tes Objektif, Lisan Dan Tindakan

Tes objektif disebut objektif karena cara pemeriksaannya yang seragam terhadap semua murid yang mengikuti sebuah tes. Tes objektif juga dikenal dengan istilah tes jawaban pendek (*short answer test*), dan salah satu tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal (*items*) yang dapat dijawab oleh tester dengan jalan memilih salah satu (atau lebih), di antara beberapa kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada masing masing *items* atau dengan jalan menuliskan jawabannya berupa kata-kata atau simbol-simbol tertentu pada tempat-tempat yang disediakan untuk masing-masing butir yang bersangkutan.

Terdapat beberapa jenis tes bentuk objektif, misalnya: bentuk melengkapi (*completion test*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), bentuk pilihan benar-salah (*true false*). Lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

a) Melengkapi (*Completion test*).

Completion test adalah dikenal dengan istilah melengkapi atau menyempurnakan. Salah satu jenis objektif yang hampir mirip sekali dengan tes objektif *fill in*. Letak perbedaannya ialah pada tes objektif bentuk *fill in* bahan yang dites itu merupakan satu kesatuan. Sedangkan pada tes objektif bentuk *completion* tidak harus demikian. Contoh: Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar dan tepat. Faktor prima dari bilangan 15 adalah

Test completion memiliki kelebihan yakni :

- a. Test ini amat mudah dalam penyusunannya.
- b. Jika dibanding dengan tes objektif bentuk fill in, tes objektif ini lebih menghemat tempat (kertas).
- c. Karena bahan yang disajikan dalam tes ini cukup banyak dan beragam.
- d. Test ini juga dapat digunakan untuk mengukur berbagai taraf kompetensi dan tidak sekedar mengungkapkan taraf pengenalan atau hapalan saja.

Kekurangan tes completion yakni :

- a. Pada umumnya tester cenderung menggunakan tes model ini untuk mengungkapkan daya ingat atau aspek hapalan saja.
- b. Dapat terjadi bahwa butir-butir item dari tes model ini kurang relevan untuk disajikan.
- c. Karena pembuatannya mudah, maka tester sering kurang hati-hati dalam membuat soal-soal.

b) Test objektif bentuk *multiple choice test* (pilihan berganda)

Test multiple choice, tes pilihan ganda merupakan tes objektif dimana masing-masing tes disediakan lebih dari kemungkinan jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar atau yang paling benar.

Penyusunan tes dalam bentuk multiple choice yaitu:

- a. Hendaknya antara pernyataan dalam soal dengan alternatif jawaban terdapat kesesuaian.
- b. Kalimat pada tiap-tiap butir soal hendaknya dapat disusun dengan jelas.
- c. Sebaiknya soal hendaknya disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

- d. Setiap butir pertanyaan hendaknya hanya mengandung satu masalah, meskipun masalah itu agak kompleks.

Contoh :

Hasil penjumlahan $4 + 9$ adalah:

- a. 6
- b. 8
- c. 12
- d. 13

c) Test objektif bentuk *matching* (menjodohkan)

Test bentuk ini sering dikenal dengan istilah tes menjodohkan, tes mencari pandangan, tes menyesuaikan, tes mencocokkan. Ciri-ciri tes ini adalah :

- a. Test terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban.
- b. Tugas tes adalah mencari dan menetapkan jawaban-jawaban yang telah bersedia sehingga sesuai dengan atau cocok atau merupakan pasangan, atau merupakan “jodoh” dari pertanyaan.

Contoh sebagai berikut :

1. Sholat sunnah yang dilaksanakan pada tiap malam bulan Ramadhan.	A. Tarawih
2. Hukum dilaksanakannya Sholat wajib yang dilakukan 5 kali sehari.	B. Fardu Kifaiyah
3. Hukum melaksanakan sholat jenazah.	C. Wajib

Test bentuk matching memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari tes ini adalah:

1. Pembuatan mudah.
2. Dapat dinilai dengan mudah dan cepat dan objektif.
3. Apabilas tes jenis ini dibuat dengan baik, maka faktor merubah praktis dapat dihilangkan.
4. Test ini sangat berguna untuk menilai berbagai hal.

Kelemahan dari test matching yakni :

1. Matching test cenderung lebih banyak mengungkap aspek hapalan atau daya ingat.
2. Karena mudah disusun, maka tes jenis ini kurang baik acap kali dijadikan “pelarian” bagi pengajaran, yaitu kalau pengajar tidak sempat lagi untuk membuat tes bentuk lain.
3. Karena jawaban yang pendek, maka tes ini kurang baik untuk mengevaluasi pengertian dan kemampuan membuat tafsiran.

d) Test Objektif Bentuk fill in (isian)

Test objektif bentuk fill in ini biasanya berbentuk cerita atau karangan. Test objektif fill ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya ialah :

- a. Dengan menggunakan tes objektif bentuk fill in maka masalah yang diwujudkan tertuang secara keseluruhan dalam konteksnya.
- b. Cara penyusunannya mudah.

Adapun kekurangannya adalah:

1. Test objektif fill ini cenderung lebih banyak mengungkapkan aspek pengetahuan atau pengenalan saja.
2. Test ini juga sifatnya konfrensif, sebab hanya dapat mengungkapkan sebahagian saja dari bahan yang seharusnya ditekankan.

Cara penyusunan tes objektif bentuk fill in:

1. Agar tes ini dapat digunakan secara efisien sebaiknya jawaban yang harus diisikan ditulis pada lembar jawaban atau pada tempat yang terpisah.
2. Ungkapan cerita yang dijadikan bahan tes hendaknya disusun ringkas mungkin demi menghemat tempat atau kertas serta waktu penyesuaianya.
3. Apabila jenis mata pelajaran yang akan disajikan itu memungkinkan pengajaran atau pengujian soal juga dapat dituangkan dalam bentuk gambar.

e) Test objektif bentuk True False (benar salah)

Test ini juga sering dikenal dengan tes objektif bentuk “Ya-Tidak.”

Tes objektif bentuk true false adalah salah satu bentuk tes, dimana ada yang benar dan ada yang salah.

Contohnya adalah :

1. (B)-(S). Rasulullah dilahirkan bertepatan dengan tahun Gajah.
2. (B)-(S). Rasulullah dijuluki dengan “Al-Amin” karena beliau tidak pernah bohong.

Kelebihan dan kekurangan test true-false, kelebihanya ialah:

1. Pembuatan mudah dapat dipergunakan berulang kali.
2. Dapat mencakup bahan pelajaran yang luas.
3. Tidak terlalu banyak memakan kertas.
4. Bagi tester cara mengerjakannya mudah.

Adapun kekurangannya adalah:

1. Test objektif bentuk true false membuka peluang bagi tester untuk berspekulasi dalam memberikan jawaban.

2. Sifatnya awal terbatas dalam arti bahwa tes tersebut hanya dapat mengungkapkan daya ingat dan pergerakan kembali saja.
3. Dapat terjadi bahwa butir-butir soal tes objektif, jenis ini tidak dapat dijawab dengan dua kemungkinan saja yakni benar atau salah.

Adapun cara penyusunan test true false adalah:

1. Seyogianya membuat petunjuk yang jelas, bagaimana mengerjakan soal tes, agar anak tidak bingung.
2. Jangan membuat pernyataan yang masih dapat dipersoalkan antara benar dan salahnya, pernyataan sudah benar atau salah.
3. Setiap soal supaya mengandung satu pengertian saja, jangan membuat soal yang banyak mengandung pengertian.
4. Dalam membuat soal jangan ada kata-kata yang meragukan misalnya dengan kata “Kadang” “Barang kali”. Sekarang ini bentuk true false tidak diperlukan lagi untuk tes hasil belajar karena bentuk ini dianggap kurang tepat untuk mengukur tingkat kemajuan belajar anak.

Tes Tindakan (Performance Test)

Tes tindakan adalah tes yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan di bawah pengawasan penguji yang akan mengobservasi penampilannya dan membuat keputusan tentang kualitas hasil belajar yang dihasilkannya atau ditampikannya. Peserta didik bertindak sesuai dengan apa yang diperintahkan dan ditanyakan.

Tes tindakan dapat digunakan untuk menilai kualitas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakan oleh peserta didik, termasuk juga keterampilan dan ketepatan menyelesaikan suatu pekerjaan, kecepatan dan

kemampuan merencanakan suatu pekerjaan. Tindakan atau unjuk kerja yang dapat dinilai seperti: memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi/ deklamasi, menggunakan peralatan laboratorium, dan mengoperasikan suatu alat.

Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik menunjukkan unjuk kerja. Cara penilaian ini dianggap lebih otentik daripada tes tertulis karena apa yang dinilai lebih mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

Contoh tes tindakan: Coba tunjukkan di depan kelas bagaimana cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe jigsaw.

Tes jenis ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki kemampuan/ perilaku peserta didik, karena secara objektif kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh peserta didik dapat diamati dan diukur, sehingga menjadi dasar pertimbangan untuk praktik selanjutnya.

Sebagaimana jenis tes yang lain, tes tindakan pun mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tes tindakan adalah:

- (1) satu-satunya teknik tes yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar dalam bidang keterampilan, seperti keterampilan membaca al-Qur'an berdasarkan ilmu tajwid.
- (2) sangat baik digunakan untuk mencocokkan kesesuaian antara pengetahuan teori dengan keterampilan praktik, sehingga hasil penilaian menjadi lengkap.
- (3) dalam pelaksanaannya tidak memungkinkan peserta didik untuk saling menyontek.
- (4) guru dapat lebih mengenal karakteristik masing-masing peserta didik sebagai dasar tindak lanjut hasil penilaian, seperti pembelajaran remedial.

Adapun kelemahan/kekurangan tes tindakan adalah:

- (1) memakan waktu yang lama
- (2) dalam hal tertentu membutuhkan biaya yang besar
- (3) cepat membosankan
- (4) jika tes tindakan sudah menjadi sesuatu yang rutin, maka ia tidak mempunyai arti apa-apa lagi
- (5) memerlukan syarat-syarat pendukung yang lengkap, baik waktu, tenaga maupun biaya. Jika syarat-syarat tersebut tidak terpenuhi, maka hasil penilaian tidak dapat dipertanggungjawabkan dengan baik.

Contoh : Format Penilaian Tindakan Dalam Praktik Pelajaran

Nama Sekolah :

Mata Pelajaran :

Nama Peserta Didik :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Tujuan :

Pertunjuk: Berilah penilaian dengan menggunakan tanda cek (V) pada setiap aspek yang tertera di bawah ini sesuai dengan tingkat penguasaan peserta didik.

Keterangan nilai :

- SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup
 K = Kurang
 SK = Sangat Kurang

No.	Aspek-aspek yang diamati	SB	B	C	K	SK

H. Teknik Non-Tes

Teknik nontes sangat penting dalam mengevaluasi siswa pada ranah afektif dan psikomotor, berbeda dengan teknik tes yang lebih menekankan aspek kognitif. Ada beberapa macam teknik nontes, yakni: pengamatan (observation), wawancara (interview), kuesioner/angket (questionnaire), dan analisis dokumen yang bersifat unobtrusive.

a. Observasi

Secara garis besar terdapat dua rumusan tentang pengertian observasi, yaitu pengertian secara sempit dan luas. Dalam arti sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap apa yang diteliti, Dalam arti luas observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti (Susilo Rahardjo & Gudnanto, 2011).

Menurut Susilo Surya dan Natawidjaja (Susilo Rahardjo & Gudnanto, 2011: 48-49), membedakan observasi menjadi:

- (a) Observer (dalam hal ini pendidik yang sedang melakukan kegiatan observasi), melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan observee (yang diamati).
- (b) Non-Partisipatif, Evaluator/observer berada “di luar garis”, seolah-olah sebagai penonton belaka.
- (c) Eksperimental; Observasi yang dilakukan dalam situasi buatan. Pada observasi eksperimental, peserta didik dikenai perlakuan (treatment) atau suatu kondisi tertentu, maka diperlukan perencanaan dan persiapan yang benar-benar matang.

- (d) Non- Eksperimental; Observasi dilakukan dalam situasi yang wajar, pelaksanaannya jauh lebih sederhana.
- Sistematis, Observasi yang dilakukan dengan terlebih dahulu membuat perencanaan secara matang. Pada jenis ini, observasi dilaksanakan dengan berlandaskan pada kerangka kerja yang memuat faktor-faktor yang telah diatur kategorisasinya.
 - Non-sistematis, Observasi di mana observer atau evaluator dalam melakukan pengamatan dan pencatatan tidak dibatasi oleh kerangka kerja yang pasti, maka kegiatan observasi hanya dibatasi oleh tujuan dari observasi itu sendiri.

Contoh Pedoman Observasi

Mata Pelajaran: IPA

Konsep/Subkonsep: 1.1 Vegetatif Buatan

1.1.1 Mencangkok

Kelas: IV

Hari/tanggal: Senin, ... Oktober 2016

Jampel ke-: 1

Nama Siswa: Bella

NO	KEGIATAN/ASPEK YANG DINILAI	NILAI	KET
1	Langkah persiapan (penyiapan alat dan bahan)		
2	Cara mengelupas kulit bagian luar		
3	Cara mengelupas kulit bagian dalam		
4	Cara membersihkan getah/ lendir		
5	Cara menaburkan tanah		
6	Cara membungkus dan mengikat		
Jumlah			
Rata-rata			

Catatan : Pemberian nilai dapat menggunakan angka 1 – 10 atau A, B, C, D

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya-jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik. (Arifin, 2012)

Tujuan wawancara adalah:

1. Untuk memperoleh informasi secara langsung guna menjelaskan suatu situasi dan kondisi tertentu.
2. Untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah.
3. Untuk memperoleh data agar dapat mempengaruhi situasi atau orang tertentu.

Contoh Pedoman Wawancara

1) Wawancara Terbimbing (*guided interview*)

Nama Siswa:

Kelas:

Hari/ Tanggal:

Pokok Pembicaraan:

Mengungkap kebiasaan di rumah dan penggunaan waktu luang siswa

- 1). Apa yang kamu lakukan sepulang sekolah?
- 2). Apakah kamu suka olahraga, jenis olahraga apa? Adakah jadwal khusus untuk olahraga?
- 3). Dalam sepekan berapa kali kamu belajar kelompok? Mata pelajaran apa yang paling sering dibahas bersama?
- 4). Adakah kelompok belajar di tempat tinggalmu? Bagaimana peran kamu dalam kelompok tersebut?
- 5). Kapan dan bagaimana caramu belajar di rumah?

2) Wawancara bebas (*unguided interview*)

Nama Siswa:

Kelas:

Hari/Tgl:

Pokok Pembicaraan:

Mengungkap tanggapan siswa terhadap kebijakan kepala sekolah tentang Kegiatan Tadabur Alam (siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dikembangkan lebih jauh atas dasar jawaban sebelumnya, sampai diperoleh kesimpulan yang jelas atau dibatasi waktu)

c. Kuesioner (*Questionnaire*)

Ign Masidjo (1995: 70), menyatakan bahwa angket adalah suatu daftar pertanyaan tertulis yang terinci dan lengkap yang harus dijawab oleh responden tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Susilo Rahardjo & Gudnanto (2011: 92), berpendapat angket atau kuesioner adalah suatu tehnik atau cara memahami siswa dengan mengadakan komunikasi tertulis, dengan memberikan daftar pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden secara tertulis juga.

Pada pokoknya angket dibagi menjadi dua, berdasarkan cara menjawab pertanyaan dan bagaimana jawaban diberikan. Ditinjau dari cara menjawab pertanyaannya angket dapat dibagi dua. Yaitu angket terbuka dan tertutup (Ign. Masidjo, 1995). Sedangkan menurut Susilo Rahardjo & Gudnanto (2011: 95-97) dilihat dari bentuk pertanyaannya angket dibedakan menjadi tiga yaitu: angket terbuka, angket tertutup dan angket terbuka tertutup.

- (a) Angket terbuka, ialah angket yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Responden diberikan jawaban sebebaskan-bebasnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.
- (b) Angket tertutup, ialah angket yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan tertutup. Responden tinggal memilih jawaban-jawaban yang sudah disediakan.

- (c) Angket terbuka dan tertutup, ialah angket yang pertanyaan-pertanyaanya berupa gabungan dari pertanyaan terbuka dan tertutup, baik dalam suatu item, maupun dalam keseluruhan item. Pada umumnya angket ini banyak digunakan untuk kepentingan bimbingan dan konseling.

Contoh penggunaan kuesioner

Nama Siswa:

1. Pada waktu melihat sampah bertebaran di jalan, saya berusaha untuk membuang ke tempat sampah:
 - a). sangat sering
 - b). sering
 - c). kadang-kadang
 - d). jarang
 - e). tidak pernah
2. Saya mengerjakan PR:
 - a). selalu
 - b). sering
 - c). kadang-kadang
 - d). jarang
 - e). tidak pernah
3. Kalau tidak ada PR, saya tidak perlu belajar:
 - a). sangat setuju
 - b). setuju
 - c). ragu-ragu
 - d). tidak setuju
 - e). sangat tidak setuju



BAB VI

Penilaian Autentik (Evaluasi Pembelajaran Perspektif Kurikulum 2013)

A. Konsep Penilaian Autentik Pada Proses Dan Hasil Belajar Regulasi Pemerintah

Nurhadi mengemukakan dalam (Ratnawulan & Rusdiana, 2014) karakteristiknya penerapan kurikulum 2004 diiringi oleh sistem penilaian sebenarnya, yaitu penilaian berbasis kelas. Pendekatan penilaian itu disebut penilaian yang sebenarnya atau penilaian otentik (*authentic assesment*).

Penilaian otentik merupakan proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran telah dikuasai dan dicapai.

Hakikat penilaian pendidikan menurut Nurhadi dalam (Ratnawulan & Rusdiana, 2014) menurut konsep *authentic assesment* merupakan proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar

siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar dapat memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Apabila data yang dikumpulkan guru mengindikasikan bahwa siswa mengalami kemacetan dalam belajar, guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat. Karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan di sepanjang proses pembelajaran, asesmen tidak hanya dilakukan di akhir periode (semester) pembelajaran seperti pada kegiatan evaluasi hasil belajar (seperti EBTA/Ebtanas/UAN), tetapi dilakukan bersama dan secara terintegrasi (tidak terpisahkan) dari kegiatan pembelajaran.

Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penilaian bukanlah untuk mencari informasi tentang belajar siswa. Pembelajaran yang benar seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari (learning how to learn), bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi di akhir periode pembelajaran.

B. Mengetahui Penilaian Otentik

Asesmen autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Istilah asesmen merupakan sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel. Dalam kehidupan akademik keseharian, frasa asesmen autentik dan penilaian autentik sering dipertukarkan. Akan tetapi, frasa pengukuran atau pengujian autentik, tidak lazim digunakan. Secara konseptual asesmen autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. (Ratnawulan & Rusdiana, 2014)

a. Asesmen Otentik dan Tuntutan Kurikulum 2013

Asesmen autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Karena asesmen semacam ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring, dan lain-lain. Asesmen autentik cenderung fokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual, memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kompetensi mereka dalam pengaturan yang lebih autentik. Karenanya, asesmen autentik sangat relevan dengan pendekatan tematik terpadu dalam pembelajaran, khususnya jenjang sekolah dasar atau untuk mata pelajaran yang sesuai. Kata lain dari asesmen autentik adalah penilaian kinerja, portofolio, dan penilaian proyek.

Asesmen autentik adakalanya disebut penilaian responsif, suatu metode yang sangat populer untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik yang memiliki ciri-ciri khusus, mulai dari mereka yang mengalami kelainan tertentu, memiliki bakat dan minat khusus, hingga yang jenius. Asesmen autentik dapat juga diterapkan dalam bidang ilmu tertentu seperti seni atau ilmu pengetahuan pada umumnya, dengan orientasi utamanya pada proses atau hasil pembelajaran.

Asesmen autentik sering digambarkan sebagai penilaian atas perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan mereka berkembang untuk belajar bagaimana belajar tentang subjek. Asesmen autentik harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya. Atas dasar itu, guru dapat

mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk materi apa pula kegiatan remedial harus dilakukan.

b. Asesmen Autentik dan Belajar Autentik

Asesmen Autentik menicayakan proses belajar yang Autentik pula. Menurut Ormiston (1995), belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik dikaitkan dengan realitas di luar sekolah atau kehidupan pada umumnya. Asesmen semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Contoh asesmen autentik antara lain keterampilan kerja, kemampuan mengaplikasikan atau menunjukkan perolehan pengetahuan tertentu, simulasi dan bermain peran, portofolio, memilih kegiatan yang strategis, serta memamerkan dan menampilkan sesuatu.

Asesmen Autentik terdiri dari berbagai teknik penilaian. a. Pengukuran langsung keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan hasil jangka panjang pendidikan seperti kesuksesan di tempat kerja. b. Penilaian atas tugas-tugas yang memerlukan keterlibatan yang luas dan kinerja yang kompleks. c. Analisis proses yang digunakan untuk menghasilkan respon peserta didik atas perolehan sikap, keteampilan, dan pengetahuan yang ada.

Dengan demikian, asesmen autentik akan bermakna bagi guru untuk menentukan cara-cara terbaik agar semua siswa dapat mencapai hasil akhir, meski dengan satuan waktu yang berbeda. Konstruksi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dicapai melalui penyelesaian tugas di mana peserta didik telah memainkan peran aktif dan kreatif. Keterlibatan peserta

didik dalam melaksanakan tugas sangat bermakna bagi perkembangan pribadi mereka.

Untuk bisa melaksanakan pembelajaran autentik, guru harus memenuhi kriteria tertentu seperti disajikan berikut ini.

- a. Mengetahui bagaimana menilai kekuatan dan kelemahan peserta didik serta desain pembelajaran.
- b. Mengetahui bagaimana cara membimbing peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sebelumnya dengan cara mengajukan pertanyaan dan menyediakan sumberdaya memadai bagi peserta didik untuk melakukan akuisisi pengetahuan.
- c. Menjadi pengasuh proses pembelajaran, melihat informasi baru, dan mengasimilasikan pemahaman peserta didik.
- d. Menjadi kreatif tentang bagaimana proses belajar peserta didik dapat diperluas dengan menimba pengalaman dari dunia di luar tembok sekolah.

Asesmen autentik adalah komponen penting dari reformasi pendidikan sejak tahun 1990an. Wiggins (1993), menegaskan dalam (Ratnawulan & Rusdiana, 2014) bahwa metode penilaian tradisional untuk mengukur prestasi, seperti tes pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, dan lain-lain telah gagal mengetahui kinerja peserta didik yang sesungguhnya.

- a. Tes semacam ini telah gagal memperoleh gambaran yang utuh mengenai sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dikaitkan dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah atau masyarakat.
- b. Asesmen hasil belajar yang tradisional bahkan cenderung mereduksi makna kurikulum, karena

tidak menyentuh esensi nyata dari proses dan hasil belajar peserta didik.

- c. Ketika asesmen tradisional cenderung mereduksi makna kurikulum, tidak mampu menggambarkan kompetensi dasar, dan rendah daya prediksinya terhadap derajat sikap, keterampilan, dan kemampuan berpikir yang diartikulasikan dalam banyak mata pelajaran atau disiplin ilmu; ketika itu pula asesmen autentik memperoleh traksi yang cukup kuat.

Data asesmen autentik digunakan untuk berbagai tujuan seperti:

- a. Menentukan kelayakan akuntabilitas implementasi kurikulum
- b. Pembelajaran di kelas tertentu.

Data asesmen autentik dapat dianalisis dengan metode kualitatif, kuantitatif, maupun kuantitatif.

- a. Analisis kualitatif dari asesmen otentif berupa narasi atau deskripsi atas capaian hasil belajar peserta didik, misalnya, mengenai keunggulan dan kelemahan, motivasi, keberanian berpendapat, dan sebagainya.
- b. Analisis kuantitatif dari data asesmen autentik menerapkan rubrik skor atau daftar cek (checklist) untuk menilai tanggapan relatif peserta didik relatif terhadap kriteria dalam kisaran terbatas dari empat atau lebih tingkat kemahiran (misalnya: sangat mahir, mahir, sebagian mahir, dan tidak mahir).
- c. Rubrik penilaian dapat berupa analitik atau holistik. Analisis holistik memberikan skor keseluruhan kinerja peserta didik, seperti menilai kompetisi Olimpiade Sains Nasional.

C. Jenis-Jenis Penilaian Otentik

a. Penilaian Performansi (Performance Assessment)

Penilaian ini merupakan bentuk penilaian yang membangun respon siswa, misalnya dalam hal berbicara atau menulis. Respon siswa dapat diperoleh guru dengan melakukan observasi selama pembelajaran di kelas. Penilaian ini meminta siswa untuk menyelesaikan tugas yang kompleks dalam konteks pengetahuan, pembelajaran terkini, dan keahlian yang relevan untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan. Siswa dapat menggunakan bahan-bahan atau menunjukkan hasil aktifitas tangan dalam mengatasi masalah, contoh: laporan berbicara, menulis, proyek individu maupun grup, pameran, dan demonstrasi.

b. Ada beberapa cara berbeda untuk merekam hasil penilaian berbasis kinerja yaitu:

- 1) Daftar cek (checklist). Digunakan untuk mengetahui muncul atau tidaknya unsur-unsur tertentu dari indikator atau subindikator yang harus muncul dalam sebuah peristiwa atau tindakan.
- 2) Catatan anekdot/narasi (anecdotal/narative records). Digunakan dengan cara guru menulis laporan narasi tentang apa yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik selama melakukan tindakan. Dari laporan tersebut, guru dapat menentukan seberapa baik peserta didik memenuhi standar yang ditetapkan.
- 3) Skala penilaian (rating scale). Biasanya digunakan dengan menggunakan skala numerik berikut predikatnya. Misalnya: 5 = baik sekali, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = kurang sekali.

- 4) Memori atau ingatan (memory approach). Digunakan oleh guru dengan cara mengamati peserta didik ketika melakukan sesuatu, dengan tanpa membuat catatan.
- c. Penilaian proyek (project assessment) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang dilakukan oleh peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Dengan demikian, penilaian proyek bersentuhan dengan aspek pemahaman, mengaplikasikan, penyelidikan, dan lain-lain. Selama mengerjakan sebuah proyek pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuannya.

Karena itu, pada setiap penilaian proyek, setidaknya ada tiga hal yang memerlukan perhatian khusus dari guru.

- 1) Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.
- 2) Kesesuaian atau relevansi materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- 3) Orijinalitas atas keaslian sebuah proyek pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik. Penilaian proyek berfokus pada perencanaan, pengerjaan, dan produk proyek.

Dalam kaitan ini serial kegiatan yang harus dilakukan oleh guru meliputi penyusunan rancangan dan instrumen penilaian, pengumpulan data, analisis data, dan menyiapkan laporan.

- 1) Penilaian proyek dapat menggunakan instrumen daftar cek, skala penilaian, atau narasi.
- 2) Laporan penilaian dapat dituangkan dalam bentuk poster atau tertulis.
- 3) Produk akhir dari sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penilaian khusus.
- 4) Penilaian produk dari sebuah proyek dimaksudkan untuk menilai kualitas dan bentuk hasil akhir secara holistik dan analitik.
- 5) Penilaian produk dimaksud meliputi penilaian atas kemampuan peserta didik menghasilkan produk, seperti makanan, pakaian, hasil karya seni (gambar, lukisan, patung, dan lain-lain), barang-barang terbuat dari kayu, kertas, kulit, keramik, karet, plastik, dan karya logam.
- 6) Penilaian secara analitik merujuk pada semua kriteria yang harus dipenuhi untuk menghasilkan produk tertentu.
- 7) Penilaian secara holistik merujuk pada apresiasi atau kesan secara keseluruhan atas produk yang dihasilkan.

d. Portofolio (Portfolios)

Bentuk ini merupakan sistem pengumpulan hasil kerja siswa yang dianalisis untuk menunjukkan kemajuan belajar siswa dalam jangka waktu tertentu. Contoh penilaian portofolio, misalnya:

- 1) menulis,
- 2) membaca buku harian,
- 3) menggambar,
- 4) audio atau video,

5) komentar guru dan siswa tentang kemajuan yang telah dicapai siswa.

e. Penilaian Diri-Sendiri (Student Self-Assessment)

Penilaian ini merupakan kunci dalam penilaian otentik dan dalam pengaturan pembelajaran diri, “motivasi dan strategi untuk menyelesaikan permasalahan dengan tujuan spesifik”.

- 1) Penilaian diri-sendiri digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang di dalamnya merupakan integrasi dari kemampuan kognitif, motivasi, dan sikap terhadap pembelajaran. Dalam pengaturan diri pembelajar, murid membuat pilihan, memilih aktivitas pembelajaran, dan merencanakan bagaimana mereka menggunakan waktu dan sumber. Mereka memiliki kebebasan untuk memilih aktivitas yang menantang, mengambil resiko, meningkatkan kemahiran pembelajaran, dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.
- 2) Pada penilaian ini siswa memiliki kontrol pembelajarannya sendiri sehingga mereka dapat memutuskan untuk menggunakan sumber yang tersedia di dalam atau di luar kelas. Siswa dapat mengatur pembelajarannya sendiri dan bekerja sama dengan murid lain dalam bertukar ide, saling membantu, dan saling mendukung dengan sesama teman sebaya. Ketika siswa belajar, mereka membangun makna, meninjau kembali pemahamannya, dan berbagi makna dengan teman yang lain.
- 3) Siswa dapat menemukan makna dan pemahaman baru sehingga mereka dapat memonitor pengaturan diri demi kemajuan pembelajaran. Penilaian diri dan pengaturan diri

adalah inti pembelajaran dan menjadi bagian dari pembelajaran.

- 4) Penggunaan penilaian otentik secara tidak langsung akan merubah bahan-bahan pembelajaran. Sebagai contoh, kita tidak dapat menggunakan portofolio tanpa merubah filosofi pengajaran dan pusat pembelajarannya (pusatnya siswa). Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya mendapatkan masukan dari yang mereka pelajari tetapi juga bagaimana mereka menilainya.
- 5) Pelaksanaan penilaian otentik tidak lagi menggunakan format-format penilaian tradisional (multiple-choice, matching, true-false, dan paper and pencil test), tetapi menggunakan format yang memungkinkan siswa untuk menyelesaikan suatu tugas atau mendemonstrasikan suatu performansi dalam memecahkan suatu masalah.

f. Penilaian Tertulis

Meski konsepsi asesmen autentik muncul dari ketidakpuasan terhadap tes tertulis yang lazim dilaksanakan pada era sebelumnya, penilaian tertulis atas hasil pembelajaran tetap lazim dilakukan (Kemendikbud, 2013).

Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban dan mensuplai jawaban.

- 1) Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar-salah, ya-tidak, menjodohkan, dan sebab-akibat.
- 2) Mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, dan uraian.

- Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.
- Pada tes tertulis berbentuk esai, peserta didik berkesempatan memberikan jawabannya sendiri yang berbeda dengan teman-temannya, namun tetap terbuka memperoleh nilai yang sama. Misalnya, peserta didik tertentu melihat fenomena kemiskinan dari sisi pandang kebiasaan malas bekerja, rendahnya keterampilan, atau kelangkaan sumberdaya alam.

Masing-masing sisi pandang ini akan melahirkan jawaban berbeda, namun tetap terbuka memiliki kebenarannya yang sama, asalkan analisisnya benar.

- 1) Tes tertulis berbentuk esai biasanya menuntut dua jenis pola jawaban, yaitu jawaban terbuka (extended-response) atau jawaban terbatas (restricted-response). Hal ini sangat tergantung pada bobot soal yang diberikan oleh guru.
- 2) Tes semacam ini memberi kesempatan pada guru untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik pada tingkatan yang lebih tinggi atau kompleks.

BAB VII

Pendekatan Saintifik

A. Teori Pendekatan Saintifik

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru tentulah diperlukan. Akan tetapi bantuan tersebut harus diangsurkan dan semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasa peserta didik atau semakin tingginya kelas peserta.

Secara teoretik, pendekatan saintifik ini dapat dilacak pada teori-teori belajar populer seperti teori Piaget yang dikembangkan oleh Jean Piaget (1896-1980), teori belajar Bruner yang dikembangkan oleh Jerome S. Bruner (lahir 1915), dan teori belajar Vygotsky yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky (1896-1934)

Berdasarkan teori Piaget sebagaimana dikemukakan Nasution (2007: 7-8) bahwa perkembangan kognitif pada anak secara garis besar terbagi empat periode yaitu:

- (1) periode sensori motor (0 – 2 tahun);
- (2) periode praoperasional (2-7 tahun);
- (3) periode operasional konkrit (7-11 tahun);
- (4) periode operasi formal (11-15) tahun.

Teori Piaget berpandangan bahwa belajar berkaitan dengan pembentukan dan perkembangan skema (jamak skemata). Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya (Baldwin, 1967). Skema itu tidak pernah berubah, skemata seorang anak akan berkembang menjadi skemata orang dewasa. Proses terjadinya perubahan skemata disebut dengan adaptasi. Proses terbentuknya adaptasi tersebut bisa dilakukan dengan dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses kognitif, yang dalam hal ini seseorang mengintegrasikan stimulus yang dapat berupa persepsi, konsep, hukum, prinsip ataupun pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada didalam pikirannya. Akomodasi juga dapat berupa pembentukan skema baru yang dapat cocok dengan ciri-ciri rangsangan yang ada atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan ciri-ciri stimulus yang ada. Dalam pembelajaran diperlukan adanya penyeimbangan atau ekuilibrasi antara asimilasi dan akomodasi.

Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan, dalam beberapa hal mirip dengan teori Piaget.

Menurut Bruner perkembangan intelektual anak mengikuti tiga tahap representasi yang berurutan, yaitu:

- (1) enaktif, segala perhatian anak tergantung pada responnya;
- (2) ikonik, pola berpikir anak tergantung pada organisasi sensoriknya; dan
- (3) simbolik, anak telah memiliki pengertian yang utuh tentang sesuatu hal sehingga mampu dalam mengutarakan pendapatnya dengan bahasa.

Sebagai teori belajar penemuan, maka dalam proses pembelajaran, peserta didik sengaja dihadapkan pada permasalahan (boleh jadi membingungkan); dan melalui pengalamannya, mereka akan mencoba menyesuaikan atau

mengorganisasikan kembali struktur-struktur idenya dalam rangka dan untuk mencapai keseimbangan di dalam benaknya. Paling tidak, seperti dikemukakan Carin & Sund (1975 : 83), ada empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner ini. Pertama, individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan pikirannya. Kedua, dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, peserta didik akan memperoleh kepuasan intelektual. Ketiga, agar peserta didik dapat mempelajari teknik-teknik dalam melakukan penemuan, kepadanya diberi kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan melakukan penemuan niscaya akan memperkuat retensi ingatan. Keempat hal ini merupakan suatu proses kognitif yang diperlukan dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik.

Teori Vygotsky beranggapan bahwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajarinya, namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya (zone of proximal development), yaitu perkembangan kemampuan peserta didik sedikit di atas kemampuan yang sudah dimilikinya.

Mengenai zone of proximal development yang selalu disingkat ZPD, dimaksudkannya adalah: "... the distance between the actual developmental level as determined through independent problem solving and the level of potential development as determined through problem solving under adult guidance or in collaboration with more capable peers" (Taylor, 1993: 5).

Jadi, ZPD adalah jarak antara taraf perkembangan aktual, seperti yang nampak dalam pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial, seperti yang ditunjukkan dalam pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau dengan bekerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Dalam definisi di atas, taraf perkembangan aktual merupakan batas bawah ZPD, sedangkan taraf

perkembangan potensial merupakan batas atasnya. Vygotsky juga mencatat bahwa dua anak yang mempunyai taraf perkembangan aktual sama, dapat berbeda taraf perkembangan potensialnya. Hal itu berarti ZPD mereka masing-masing berlainan meskipun berada dalam situasi belajar yang sejenis (Jones & Thornton, 1993:20).

Vygotsky lebih lanjut menjelaskan bahwa proses belajar terjadi pada dua tahap: tahap pertama terjadi pada saat berkolaborasi dengan orang lain, dan tahap berikutnya dilakukan secara individual yang di dalamnya terjadi proses internalisasi. Selama proses interaksi terjadi, baik antara guru-siswa maupun antar siswa, kemampuan seperti saling menghargai, menguji kebenaran pernyataan pihak lain, bernegosiasi, dan saling mengadopsi pendapat dapat berkembang (Nur dan Wikandari, 2000:4).

Merujuk kepada teori-teori yang dikemukakan di atas dapat ditarik benang merah bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik, sekurangnya memiliki empat karakteristik pokok yaitu:

- a. Berpusat pada peserta didik;
- b. Melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip;
- c. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa; dan
- d. Dapat mengembangkan karakter peserta didik.

B. Pendekatan Saintifik dalam Proses Pembelajaran

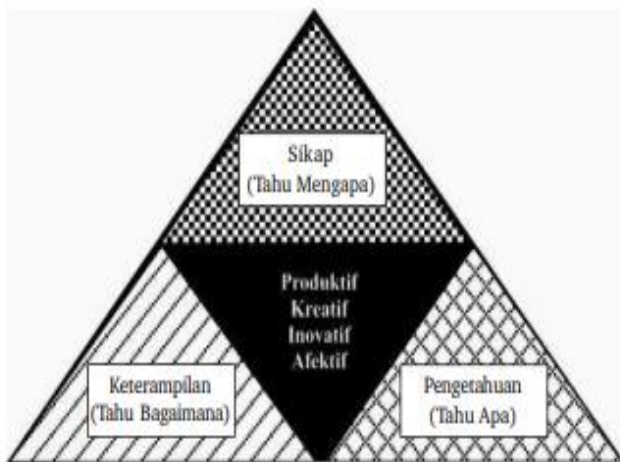
Agar menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran menuntut adanya perubahan setting dan bentuk pembelajaran tersendiri yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Terdapat sejumlah metode pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik yang sudah populer, seperti metode problem based learning;

project based learning; inkuiri, group investigation dan lain-lain. (Asrul et al., 2014)

Metode-metode tersebut pada umumnya menekankan pembelajaran peserta didik untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah atau pertanyaan dengan melakukan penyelidikan guna menemukan berbagai fakta melalui penginderaan, yang daripadanya dapat ditarik suatu kesimpulan yang disajikan dalam laporan penemuan, baik lisan maupun tulisan.

Oleh karena itu, tidak bisa tidak, semua guru tidak bisa lagi mencukupkan kegiatannya dengan cara-cara pembelajaran konvensional, melainkan dituntut dan wajib untuk dapat melaksanakan metode-metode tersebut secara baik dan benar, dan tentu saja harus menyenangkan.

Dalam Kurikulum 2013 seperti digambarkan dalam Depdikbud bahwa proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sebagai berikut:



Gambar 1. Saling Keterkaitan Antara Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan

Terlihat disini bahwa ranah sikap menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu mengapa.” Ranah keterampilan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu bagaimana”. Ranah pengetahuan menggamit transformasi substansi atau materi ajar agar peserta didik “tahu apa.” Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (soft skills) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (hard skills) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. (Asrul et al., 2014)

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagaimana dikonsepsikan oleh Kemendikbud (2013) meliputi komponen: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran dan materi tertentu, pada situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan tersebut tidak selalu tepat diterapkan secara prosedural, walaupun harus dipastikan akan tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah, dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah.

www.penerbitbukumurah.com

BAB VIII

Validitas Realiabilitas Tes

A. Pengertian Validitas dan Realiabilitas Tes

1. Validitas (Keshahihan)

Ary dkk (1982: 281) mengemukakan dalam (Ahmad, 2015) keshahihan menunjukkan pada sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang harus diukur. Croccher dan Algina berpandangan, keshahihan juga tidak sekedar mengukur apa yang hendak diukur, melainkan juga mengandung pengertian sejauh mana informasi yang diperoleh dari pengukuran dapat diinterpretasikan sebagai tingkat atau karakteristik yang diukur.

Fraenkel dan Wallen (1993: 138) mengemukakan dalam (Ahmad, 2015) bahwa keshahihan merupakan gagasan yang paling penting untuk dipertimbangkan apabila mempersiapkan atau menyeleksi penggunaan suatu instrumen. Tinggi redahnya keshahihan instrumen tergantung pada ketepatan dan kecermatan skala itu mampu mengukur atribut yang dirancang untuk diukur. Skala yang hanya mampu mengungkapkan sebagai atribut

yang seharusnya atau justru mengukur atribut lain, dikatakan sebagai skala yang tidak sah/tidak valid.

Kesahihan suatu instrumen harus menjawab persoalan sejauh mana butir-butir tes mencakup keseluruhan situasi yang ingin diukur oleh tes tersebut dan biasanya ditetapkan berdasarkan analisis rasional terhadap tes yang penilaiannya didasarkan pada pertimbangan subyektif dalam hal ini prosedur kesahihannya tidak melibatkan perhitungan statistik.

Terdapat dua macam tipe kesahihan isi yaitu face validity dan logical validity. Face validity tercapai apabila pemeriksaan terhadap butir-butir tes memberi kesimpulan bahwa tes tersebut mengukur aspek-aspek yang relevan. Dasar penyimpulannya lebih banyak didasarkan pada akal sehat. Logical validity atau sampling validity adalah tipe kesahihan yang menurut batasan seksama terhadap kawasan tingkah laku yang diukur dan suatu rancangan logis mencakup bagian-bagian kawasan tingkah laku tersebut.

Kesahihan isi menunjuk pada sejauh mana instrumen mencerminkan muatan yang dikehendaki. Pada dasarnya kesahihan muatan merupakan sebetuk penilaian atau keputusan, baik yang dilakukan sendiri atau bersama-sama orang lain untuk mempertimbangkan kerepresentatipan butir alat ukur dalam semesta muatan. Kesahihan yang berhubungan dengan kriteria menunjuk pada hubungan antara skor suatu instrumen pengukuran dengan suatu kriteria luar yang mandiri, dipercaya dapat mengukur tingkah laku atau ciri-ciri yang diselidiki kesahihan yang dikaitkan dengan kriteria

terdiri dari kesahihan prediksi dan kesahihan konkurensi.

Kesahihan prediksi berkaitan dengan korelasi antara skor tes dengan suatu kriteria yang akan terjadi dikemudian hari. Setelah subyek dikenai tes untuk mencari kesahihan prediksi subyek diberikan tenggang waktu tertentu sebelum skor kriteria diambil dari subyek yang sama. Misalnya untuk melihat kesahihan prediksi untuk masuk perguruan tinggi, maka skor kriterianya dapat diambil dari indeks prestasi yang dicapai setelah beberapa semester atau beberapa tahun kemudian. Seberapa jauh skor tes masuk perguruan tinggi ini berkaitan dengan keberhasilan perguruan tinggi seperti yang diukur indeks prestasi menunjukkan tingkat kesahihan tes tersebut yang dikaitkan dengan kriteria untuk meramalkan indeks prestasi. Sesuai dengan namanya kesahihan semacam ini lebih memberi penekanan pada kriteria dan bukan pada instrumen itu sendiri. Hal utama yang perlu diperhatikan adalah apa yang dapat diramalkan oleh instrumen tersebut bukan isi instrumen.

Kesahihan konkurensi berkenaan dengan korelasi antara skor tes dan suatu ukuran kriteria yang diperoleh pada waktu yang sama/pada waktu berdekatan. Koefisien korelasi antara antara suatu tes buatan dengan tes standar yang datanya diperoleh dalam waktu bersamaan atau berdekatan adalah salah satu contoh dari koefisien kesahihan konkurensi.

Berdasarkan karakteristik kegiatan interaksi sosial sebagai prilaku yang dimiliki individu, serta prosedur pengukuran yang dilakukan melalui pengembangan konsep, maka penentuan kesahihan

instrumen dilakukan dengan teknik kesahihan konstruk. Penentuan dengan teknik ini mencakup dua tahap utama yaitu :

- (1) tahap teoritik, dengan cara penilaian rancangan alat ukur oleh sejumlah penilai yang menguasai tentang masalah;
- (2) tahap empirik, berdasarkan data-data uji coba alat ukur kepada sejumlah responden.

Jika penelaahan terhadap penulisan butir-butir instrumen dan penilaian para pakar telah menunjukkan konsistensi, maka instrumen tersebut memiliki kesahihan konstruk yang baik.

Validitas menunjuk kepada sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang hendak diukur. Dalam dunia pendidikan kita mengenal bermacam-macam validitas tes. Validitas suatu tes dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu validitas isi, validitas konstruk, validitas konkuren, dan validitas prediksi yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Yang dimaksud validitas isi derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang akan diukur. Untuk mendapatkan validitas isi memerlukan dua aspek penting, yaitu valid isi dan valid samplingnya. Valid isi mencakup hal-hal yang berkaitan dengan apakah item-item itu menggambarkan pengukuran dalam cakupan yang ingin diukur. Sedangkan validitas sampling pada umumnya berkaitan dengan bagaimanakah baiknya satu sampel tes merepresentasikan total cakupan isi.
2. Validitas Konstruk; merupakan derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur sebuah konstruk sementara atau hypothetical construct. Konstruk secara definitif merupakan suatu sifat

yang tidak dapat diobservasi, tetapi kita dapat merasakan pengaruhnya melalui satu atau dua indra kita. Proses melakukan validitas konstruk dengan cara melibatkan hipotesis testing yang deduksi dari teori yang menyangkut dengan konstruk yang relevan.

3. Validitas konkuren; adalah derajat dimana skor dalam suatu tes dihubungkan dengan skor lain yang telah dibuat. Tes dengan validasi konkuren biasanya diadministrasikan dalam waktu yang sama atau kriteria valid yang sudah ada. Validitas konkuren ditentukan dengan membangun analisis hubungan atau perbedaan. Metode hubungan pada umumnya dilakukan dengan cara melibatkan antara skorskor pada tes dengan skor yang telah baku atau kriteria tes yang sudah ada. Hasil yang dicapai atau koefisien validitas yang muncul menunjukkan derajat hubungan validitas tes yang baru. Jika koefisien tinggi, berarti tes yang baru mempunyai validitas konkuren yang baik. Sebaliknya tes yang baru dikatakan mempunyai validitas konkuren jelek, jika koefisien yang dihasilkan rendah.
4. Validitas prediksi; adalah derajat yang menunjukkan suatu tes dapat memprediksi tentang bagaimana seseorang akan melakukan suatu prospek tugas atau pekerjaan yang direncanakan. Instrumen validitas prediksi mungkin bervariasi bentuknya tergantung kepada beberapa faktor misalnya; kurikulum yang digunakan, buku pegangan yang dipakai, intensitas mengajar dan letak geografi atau daerah sekolah. Validitas prediksi suatu tes pada umumnya ditentukan dengan membangun hubungan antara skor tes dan beberapa ukuran

keberhasilan dalam situasi tertentu yang digunakan untuk memprediksi keberhasilan, yang selanjutnya disebut sebagai prediktor. Sedangkan tingkah laku yang hendak diprediksi pada umumnya disebut criterion. Validitas ini disebut juga validitas empiris atau kriteria yang artinya validitas ditentukan berdasarkan kriteria, baik kriteria internal maupun kriteria eksternal. Validitas yang ditentukan berdasarkan kriteria internal disebut validitas internal sedangkan validitas yang ditentukan berdasarkan kriteria disebut validitas eksternal. Validitas eksternal dibagi lagi menjadi (a) validitas kongkuren dan (b) validitas prediktif.

Untuk menghitung koefisien korelasi antara skor butir dan skor total instrumen digunakan rumus statistik yang sesuai dengan jenis skor butir dari instrumen tersebut. Jika skor kontinum, maka untuk menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total digunakan koefisien korelasi product moment (r) yang menggunakan rumus:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Atau

$$r = \frac{\sum x_i y_i}{\sqrt{\sum x_i^2 \sum y_i^2}}$$

Keterangan :

- r = koefisien korelasi
- N = banyaknya data
- X = data X
- Y = data Y

rit = koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

$\sum xi$ = jumlah kuadrat deviasi skor Xi

$\sum xt$ = jumlah kuadrat deviasi skor dari Xt

2. Realiabilitas (Keterandalan)

Keterandalan menurut Sumadi Suryabrata dalam (Ahmad, 2015) adalah alat ukur menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hal ini ditunjukkan oleh taraf keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh para subyek yang diukur dengan alat yang sama, atau diukur dengan alat yang setara pada kondisi yang berbeda.

Masom dan Bramble (1989: 26) mengemukakan bahwa keterandalan adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur atau tes dapat dipercaya atau diandalkan, konsisten dan stabil. Bila suatu alat ukur dipakai dua kali untuk mengukur jejak yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten maka alat ukur tersebut dikatakan andal atau dengan kata lain hasil pengukuran itu diharapkan sama apabila pengukuran diulang.

Anastasi dan Urbina (1997: 84) juga berpendapat bahwa keterandalan menunjukkan konsistensi skor yang dicapai seseorang apabila tes tersebut diberikan kepadanya pada kesempatan yang berbeda atau dengan tes yang paralel (ekivalen) waktu yang berbeda.

Keterandalan dalam pandangan Kerlinger (1992: 709) dapat didekati melalui tiga rancangan, pertama terwakili oleh pertanyaan, apakah akan didapati hasil yang sama jika sekelompok obyek ukur yang sama

diukur berulang kali dengan alat ukur yang serupa. Pertanyaan ini menyiratkan definisi keterandalan yang berkaitan dengan stabilitas/kemantapan, keterpercayaan (dependability) dan keteramalan (predictability).

Ary, dan kawan-kawan (1982 : 302-308) berpendapat ada empat cara yang dilakukan untuk menentukan indeks keterandalan sebagai berikut:

- (1) dengan tes ulang. Cara ini adalah dengan memberikan tes yang serupa sebanyak dua kali kepada kelompok obyek ukur yang sama, kemudian kedua skor tes tersebut dikorelasikan. Koefisien korelasi yang diperoleh dengan prosedur ini disebut koefisien keterandalan tes ulang. Oleh karena koefisien keterandalan menunjukkan skor keajengan obyek ukur melawan waktu. Maka koefisien ini kadang-kadang disebut juga sebagai koefisien stabilitas;
- (2) dengan cara belah dua. Jenis ini dapat dilakukan dengan cara memberikan tes pada sekelompok obyek ukur yang sama butir-butir tes tersebut dibagi dua bagian yang sebanding. Kemudian kedua skor yang berasal dari dua bagian tersebut dikorelasikan. Apabila masing-masing kedudukan obyek ukur sangat serupa pada kedua bagian tes tersebut maka dapat dikatakan tes tersebut memiliki keterandalan yang tinggi. Masalah yang dihadapi teknik ini terletak pada sukarnya membagi tes itu menjadi dua bagian yang sebanding. Jika melalui suatu analisis butir tes dapat ditetapkan tingkat kesulitan masing-masing butir, maka berdasarkan tingkat kesulitan tersebut kedua bagian tes dapat dibagi menjadi dua bagian yang sebanding;

- (3) bentuk setara. Keterandalan jenis ini dapat diselidiki dengan cara memberikan dua bentuk tes yang setara pada obyek ukur yang sama dalam waktu yang sama (secara berurutan). Koefisien korelasi yang diperoleh dari kedua hasil tes itu disebut koefisien kesetaraan apabila obyek ukur diuji dengan satu bentuk tes pada satu kesempatan dan bentuk tes lainnya. Pada kesempatan kedua kemudian kedua skor tersebut dikorelasikan maka koefisien hasilnya disebut koefisien stabilitas dan kesetaraan;
- (4) dengan formula Kuder-Richardson (KR) atau disebut juga dengan metode kesamaan rasional. Prosedur ini dapat dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi setiap butir dalam suatu tes dengan butir-butir lainnya, serta dengan skor tes itu secara keseluruhan (skor total).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut terlihat bahwa keterandalan instrumen penelitian mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Keterandalan alat ukur berkaitan erat juga dengan masalah kesalahan pengukuran (error of measurement) yang mungkin terjadi pada suatu proses pengukuran.

Kesalahan pengukuran menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok yang sama. Sementara konsep keterandalan dalam arti keterandalan hasil ukur berkaitan erat dengan kesalahan dalam pengambilan sampel mengacu pada inkonsistensi hasil ukur apabila dilakukan pengulangan pengukuran pada kelompok yang berbeda. Dalam penelitian pengembangan yang

kaitannya dengan pengembangan instrumen adalah proses validasi dan reliabilitas melalui proses uji coba yang berulang-ulang sehingga dapat menghasilkan suatu alat ukur yang handal dan benar-benar dapat dipercaya.

Reliabilitas suatu alat pengukur adalah derajat keajegan/ konsistensi alat tersebut dalam mengukur apa saja yang diukurnya. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini berarti semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali.

Untuk mengetahui apakah tanggapan terhadap tes atau instrumen itu konsisten atau tidak dapat dilakukan dengan cara memberi tes yang sama secara berulang kali (dua kali) kepada obyek ukur atau responden yang sama. Pengukuran kedua kali merupakan syarat minimal untuk mengetahui apakah tanggapan obyek ukur terhadap tes tersebut konsisten atau tidak. Dalam pelaksanaan pengetesan dua kali ini dapat ditempuh berbagai cara yaitu kita melakukan pengetesan dua kali dengan tes sama terhadap obyek ukur yang sama, atau dengan melakukan pengetesan sekali dengan menggunakan dua tes yang itemnya setara.

Ada tiga mekanisme untuk memeriksa reliabilitas tanggapan responden terhadap tes yaitu:

- 1). Reliabilitas Tes-retes Reliabilitas tes-retes tidak lain adalah derajat yang menunjukkan konsistensi hasil sebuah tes dari waktu ke waktu. Tes retes menunjukkan variasi skor yang diperoleh dari penyelenggaraan satu tes yang

dilakukan dua kali atau lebih, sebagai akibat kesalahan pengukuran.

Reliabilitas tes-retes dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- (1). Selenggaraan tes pada satu grup yang sesuai dengan rencana.
 - (2). Setelah selang waktu tertentu, misalnya satu atau dua minggu, dilakukan kembali penyelenggaraan tes yang sama dengan grup yang sama.
- 2). Korelasikan hasil kedua tes tersebut. Jika koefisien korelasinya tinggi, berarti reliabilitas tes adalah bagus. Sebaliknya, jika korelasi rendah maka berarti bahwa tes tersebut mempunyai konsistensi rendah.
 - 3). Reliabilitas Bentuk Tes Ekuivalensi Sesuai dengan namanya, yaitu ekuivalen maka tes yang hendak diukur reliabilitasnya dibuat identik. Setiap tampilannya, kecuali substansi item yang ada dapat berbeda. Kedua tes tersebut sebaiknya mempunyai karakteristik sama. Karakteristik yang dimaksud, termasuk, misalnya : mengukur variabel yang sama, mempunyai jumlah item yang sama, struktur sama, mempunyai tingkat kesulitan sama, petunjuk, cara skoring, dan interpretasi yang sama. Reliabilitas ekuivalensi pada umumnya juga menggambarkan bentuk konsistensi alternatif, yang dapat menunjukkan variasi skor yang terjadi dari bentuk tes satu dengan bentuk lainnya.
 - 4). Reliabilitas belah dua Reliabilitas belah dua ini, termasuk reliabilitas yang mengukur konsistensi internal. Yang dimaksud dengan konsistensi internal ialah salah satu tipe reliabilitas yang didasarkan pada keajekan dalam tes. Reliabilitas

belah dua ini pelaksanaannya hanya memerlukan waktu satu kali.

Ada beberapa kemungkinan dengan cara ini. Termasuk perbedaan kondisi tes yang terjadi ketika menggunakan metode tes -retes dapat dihilangkan. Reliabilitas belah dua juga tepat ketika tes itu terlalu panjang. Langkah-langkah cara melakukan reliabilitas belah dua adalah:

- lakukan pengtesan item-item yang telah dibuat kepada subjek sasaran
- bagi tes yang ada menjadi dua atas dasar jumlah item yang paling umum dengan membagi ganjil dan genap pada kelompok tersebut

- hitung skor subjek pada kedua belah kelompok penerima item genap dan item ganjil
- korelasikan kedua faktor tersebut, menggunakan formula korelasi yang relevan dengan teknik pengukuran.

Jika hasil koefisien korelasi tinggi maka tes mempunyai reliabilitas baik. Formula koreksi yang digunakan adalah menggunakan korelasi Sperman-Brown yang dapat dilihat seperti berikut:

$$r_{\text{total tes}} = \frac{2x_{\text{belahdua}}}{1 + r_{\text{belahdua}}}$$

Contoh penggunaan rumus adalah dari hasil tes diketahui koefisien reliabilitas yang terdiri atas 50 item adalah 0,80. Harga ini menjadi dasar korelasi antara 25 item ganjil dan 25 genap. Jika formula Sperman-Brown digunakan maka

$$r_{\text{total tes}} = \frac{2x(0,80)}{1 + 0,80} = \frac{1,60}{1,80} = 0,89$$

Jadi, $r_{\text{total tes}}$ setelah dikoreksi adalah 0,89

BAB IX

Taksonomi Bloom

A. Tokoh Benyamin S. Bloom

Taksonomi berasal dari bahasa Yunani "*taxis*" yang berarti pengaturan dan *nomos* yang berarti ilmu pengetahuan. Taksonomi merupakan suatu tipe sistem klasifikasi yang berdasarkan data penelitian ilmiah mengenai hal-hal yang digolongkan-golongkan dalam sistematika itu. (Khaidaroh Shofiya, 2018) Pakar pendidikan Amerika Serikat yaitu Benjamin S. Bloom, M.D. Englehart, E. Frust, W.H. Hill, Daniel R. Krathwohl dan dikung pula oleh Ralph E. Tylor, mengembangkan suatu metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang disebut taxonomy. Mereka berpendapat bahwa taksonomi tujuan pendidikan harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain yaitu domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotorik. (Anas SudIjono, 2011)

Menurut (Susan C. Burwash, Roberta Snover, 2016) Bloom mengemukakan tiga taksonomi dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Peserta didik diharapkan mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan jenjang kemampuan dalam taksonomi tersebut. Yang paling banyak digunakan taksonomi ini adalah yang kognitif. Di

dalam taksonomi asli (awal kelahirannya), evaluasi disajikan sebagai puncak pembelajaran. Anderson dkk kemudian merevisi taksonomi kognitif pada tahun 2000. Dalam revisi taksonomi, peserta didik bergerak dari mengingat dan memahami informasi, pengalaman belajar yang membutuhkan penerapan, analisis, evaluasi, dan, akhirnya, menciptakan. Taksonomi Bloom tetap merupakan kerangka kerja yang berpengaruh untuk desain kurikulum. Tingkat taksonomi membuktikan juga tidak secara eksplisit diakui, di Dewan Akreditasi salah satu Pendidikan Terapi Okupasi (ACOTE) standar untuk terapi okupasi Amerika. Kurikulum di lembaga tersebut meminta siswa memiliki keterampilan dalam mengevaluasi dan menciptakan bukan hanya mengingat atau memahami informasi.

Taksonomi Bloom adalah metode untuk pengklasifikasian tujuan pendidikan, yang mana Benjamin S. Bloom, M.D. Englehart, E. Furst, W.H. Hill, Daniel R. Krathwohl dan Ralph E. Tylor merupakan pencetus metode tersebut. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya berpendapat bahwa Taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada ketiga jenis domain yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (a) ranah proses berpikir (cognitive domain), (b) ranah nilai atau sikap (affective domain), dan (c) ranah keterampilan (psychomotor domain). Dari ketiga domain di atas, peneliti mengkhususkan pembahasan pada satu ranah tujuan pendidikan yaitu proses berpikir (cognitive domain).

Taksonomi tujuan pendidikan yang disusun Bloom dkk. merupakan sebuah kerangka untuk mengklasifikasikan pernyataan-pernyataan tentang apa yang diharapkan agar dipelajari siswa. Pada awalnya kerangka tersebut disusun bermaksud memfasilitasi pertukaran soal-soal tes antar fakultas pada berbagai universitas untuk menciptakan bank soal, masing-masing mengukur tujuan pendidikan yang sama.

Benjamin S. Bloom, *Associate Director of the Board of Examinations of the University of Chicago*, memprakarsai sebuah ide, berharap ide tersebut akan meringankan pekerjaan dalam menyiapkan ujian pengetahuan umum tahunan. Untuk membantu usahanya, Bloom merangkul ahli-ahli pengukuran dari seluruh Amerika, kebanyakan dari mereka sering menghadapi permasalahan yang sama. Kelompok ini bertemu sekitar dua kali dalam setahun yang dimulai tahun 1949 untuk memantau perkembangan, membuat revisi, dan merencanakan langkah-langkah selanjutnya. (Yulianti, 2016) Di awal tahun 1950-an, Bloom dan kawan-kawan mengemukakan bahwa persentase terbanyak butir soal evaluasi hasil belajar yang banyak disusun di sekolah hanya meminta siswa untuk mengutarakan hapalan mereka. Hapalan tersebut sebenarnya merupakan taraf terendah kemampuan berpikir. Tegasnya, masih ada taraf lain yang lebih tinggi. Draft terakhir dari kelompok Bloom ini diterbitkan pada tahun 1956 dengan judul "*Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*" (Bloom, Engelhart, Furst, Hill, dan Krathwohl, 1956). Selanjutnya ini dikenal dengan *The Original Taxonomy*. (Yulianti, 2016)

Pada tahun 2001, Anderson, dkk merevisi Taksonomi Bloom menjadi taksonomi Bloom Dua Dimensi, yang terdiri dari dimensi proses kognitif (*proses kognitif dimension*) dan dimensi pengetahuan, (*knowledge dimension*). Dimensi proses kognitif terdiri dari enam level yang berupa kata kerja yaitu mengingat (remember), memahami (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate) dan menciptakan (create).

Sedangkan pada dimensi pengetahuan, terdiri dari empat level yang berupa kata benda yaitu pengetahuan faktual (factual knowledge), pengetahuan konseptual (conceptual knowledge), pengetahuan prosedural (procedural knowledge),

dan pengetahuan metakognitif (metacognitive knowledge). (Lorin W. Anderson; David R. Krathwohl & Prihantoro, 2015)

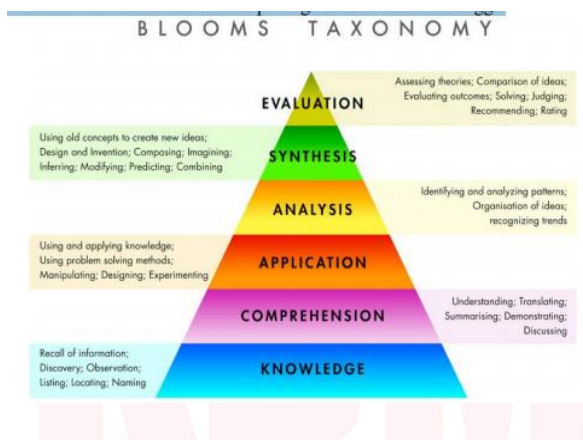
Jika keberhasilan peserta didik diukur berdasarkan ranah kognitif, maka akan berhubungan pula dengan domain afektif dan psikomotorik. Taksonomi Bloom bukan hanya seputar hasil akhir pembelajaran, tetapi juga proses mencapai keberhasilan, yang bisa disebut juga dengan proses kognisi. Ranah kognitif pada revisi taksonomi Bloom menghendaki adanya proses berfikir mulai dari yang sederhana sampai ke tingkat paling tinggi yakni menciptakan. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan bukan hanya diberikan materi yang sampai pada hafalan saja, tetapi berproses sampai ia bisa menemukan pengetahuan baru sesuai dengan tingkat perkembangannya. Taksonomi Bloom bermaksud mempermudah guru membuat klasifikasi apa saja yang harus dipelajari anak didiknya dalam waktu tertentu. (Ruwaida, 2019)

B. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom menggolongkan ranah kognitif pada pengetahuan sederhana atau kesadaran terhadap fakta-fakta sebagai tingkatan yang paling rendah, dan penilaian (evaluasi) yang lebih kompleks dan abstrak sebagai tingkatan yang paling tinggi. Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi. Ranah Kognitif taksonomi Bloom sering berfungsi sebagai kerangka kerja untuk mengkategorikan tujuan pendidikan, merancang penilaian, dan kurikulum. Taksonomi Bloom diawal kelahirannya secara berurutan meliputi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi.

Bloom mengklasifikasikan ranah kognitif ke dalam enam level terendah sampai dengan level tertinggi. Keenam level

tersebut adalah sebagai berikut: pengetahuan/ingatan (knowledge) (C1), pemahaman (comprehension) (C2), penerapan (application) (C3), analisis (analysis) (C4), sintesis (synthesis) (C5), dan penilaian (evaluation) (C6). Berdasarkan keenam level tersebut dapat digambarkan sebuah tangga. (Yohanes & Sutriyono, 2018)



Penjelasan mengenai indikator taksonomi Bloom yang terdiri dari enam aspek di atas dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Pengetahuan (Knowledge)

Pengetahuan merupakan ingatan tentang materi atau bahan yang sudah pernah dipelajari yang telah disampaikan guru. Kemampuan dalam tahap ini menuntut siswa untuk mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti. Indikator dari pengetahuan adalah siswa dapat menyebutkan, menunjukkan, mengenal, mengingat kembali, menyebutkan definisi, memilih, dan menyatakan. Pengetahuan adalah level paling rendah dari Taksonomi Bloom karena siswa hanya mampu untuk mengingat saja dari yang didapatnya.

2. Pemahaman (Comprehension)

Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap arti suatu materi atau informasi yang dipelajari atau yang disampaikan guru. Kemampuan siswa lebih tinggi setelah melewati tingkatan hafalan pada tingkatan awal. Kemampuan dalam tahap ini siswa sudah mampu memahami dan mencerna makna yang terkandung dari pesan yang sudah dihafalkan sebelumnya.

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga kategori sebagai berikut: 1) Menerjemahkan adalah sebagai perubahan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik, pengalihan konsep yang berupa kata-kata ke dalam gambar atau grafik, 2) Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami serta siswa diharapkan mampu untuk menafsirkan kembali data, 3) Mengekstrapolasi adalah kemampuan siswa untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan pola dan intelektual yang lebih tinggi.

3. Penerapan (Application)

Penerapan merupakan kemampuan menerapkan informasi atau materi yang telah dipelajari ke dalam suatu keadaan baru dan konkret dengan hanya mendapat sedikit pengarahan. Penerapan yang dimaksud siswa dapat menggunakan suatu aturan, konsep, metode dan teori guna memecahkan masalah. Pada tahap ini siswa mampu menerapkan pesan yang bersifat teoritis tersebut dalam aktivitas dan permasalahan yang baru dan lebih konkret.

4. Analisis (Analysis)

Analisis merupakan kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, sehingga lebih mudah dipahami. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu: 1) Analisis Unsur artinya

diiperlukan kemampuan merumuskan asumsi-asumsi dan mengidentifikasi unusu-unsur penting dan dapat membedakan antara fakta dan nilai, 2) Analisis Hubungan artinya analisi yang menuntut kemampuan siswa dalam mengenal unsur-unsur dan pola hubungannya, 3) Analisis Prinsip-Prinsip yang Terorganisasi artinya analisis hubungan yang menuntut kemampuan siswa dalam menganalisis pokok-pokok yang melandasi tatanan suatu organisasi.

5. Sintesis (Synthesis)

Sintesis adalah kemampuan untuk menyatukan bagian-bagian atau komponen menjadi suatu bentuk yang lengkap dan unik. Pada tahap ini siswa mampu mengkombinasikan beberapa permasalahan menjadi satu rangkaian yang utuh, sehingga terbukti bahwa pesan yang didapat memiliki keterkaitan antara satu pesan dengan pesan yang lain.

6. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah kemampuan menentukan nilai suatu materi, pernyataan, laporan, cerita, atau lainnya untuk tujuan tertentu. Penilaian dilakukan berdasarkan pada satu kriteria yang baku dan jelas. Tingkatan terakhir dari pemahaman adalah tingkatan evaluasi. Pada tahap ini siswa mampu memberikan penilaian, argumen, atau tanggapan dari pesan yang telah dipahami sehingga siswa memiliki pandangan tersendiri dari pesan tersebut.

Menurut taksonomi Bloom, berfikir meliputi berbagai bentuk keterampilan, seperti berpikir kritis, sistemik, dan kreatif. Dalam taksonomi ini, keterampilan yang melibatkan analisis, evaluasi, dan sintesis (penciptaan pengetahuan baru) dianggap sebagai tingkat yang lebih tinggi yang melibatkan pembelajaran keterampilan penilaian yang kompleks seperti pemikiran kritis dan pemecahan masalah dan sisanya

keterampilan pengetahuan, pemahaman, aplikasi didefinisikan sebagai keterampilan berfikir tingkat rendah.(Chan Swee Heng, 2015)

Keenam jenjang berfikir ini kemudian menjadi tolak ukur pencapaian tujuan belajar, juga bisa dikatakan proses penanaman materi kepada peserta didik hendaknya berpedoman pada jenjang berfikir tersebut, sehingga peserta didik bukan hanya sampai pada jenjang hafalan, tetapi mencapai kemampuan belajar mencipta.

C. Ranah Afektif

Taksonomi untuk wilayah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwolhl dkk dalam buku yang berjudul "*Taxonomi of Educational Objective: Affective Domain*". Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri belajar afektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran di sekolah, motivasi yang tinggi untuk mengetahui lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru dan lain-lain. Ranah afektif ini oleh Krathwolhl dibagi menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang yaitu: (1) Recieving; (2) Responding; (3) Valuing; (4) Organizing; (5) Characterizing by Value or Value Complex. (Anas Sudljono, 2011)

Lima jenjang ranah afektif ini akan terlihat pada saat peserta didik mulai mengikuti pelajaran dan sesudah mengikuti pelajaran. Ketika peserta didik memiliki antusias yang tinggi terhadap pelajaran, merespon pembelajaran dengan baik, bahkan mampu memberi nilai, menginternalisasi nilai dan mengorganisasikannya, maka disitulah nilai atau rasa sudah tertanam pada diri peserta didik, dan ini juga beriringan dengan proses kognisi pada saat pembelajaran berlangsung.

a) **Ranah Psikomotorik**

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (skill) atau disebut kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman tertentu. Anita Harrow mengelola taksonomi ranah psikomotor menurut derajat koordinasi yang meliputi koordinasi ketidaksengajaan dan kemampuan dilatihkan. Taksonomi ini dimulai dari gerak refleks yang sederhana pada tingkatan rendah ke gerakan saraf otot yang lebih kompleks pada tingkatan tertinggi. (Anas Sudlono, 2011)

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Kecakapan psikomotor ialah segala amal jasmaniah yang konkrit dan mudah diamati baik kuantitasnya maupun kualitasnya karena sifatnya yang terbuka. Namun, di samping kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan kognitif ia juga banyak terikat oleh kecakapan afektif. Jadi kecakapan psikomotor siswa merupakan manifestasi wawasan pengetahuan dan kesadaran serta sikap mentalnya. (Muhibbin Syah, 2005)

b) **Revisi Taksonomi Bloom**

Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan pada tahun 1956 oleh Benjamin S. Bloom. Seiring perkembangan teori pendidikan, Krathwohl (2001) dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. (Effendi, 2017)

Belajar kognitif mempunyai dua aktivitas yaitu mengingat dan berfikir-kam dalam aktivitas mental berfikir, menjadi jelas bahwa manusia berhadapan dengan obyek-obyek yang diwakili dalam kesadaran. Dalam bentuk berfikir, obyek hadir dalam bentuk suatu representasi. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif

ketika orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari masa lampau. Terdapat dua bentuk mengingat yang paling menarik perhatian, yaitu mengenal kembali (rekognisi) dan mengingat kembali (reproduksi). Fungsi kognitif mencakup taraf inteligensi dan daya kreativitas; bakat khusus; organisasi kognitif; taraf kemampuan berbahasa; daya fantasi; gaya belajar; teknik-teknik study. (Ahmad Fauzi, n.d.)

Perubahan ini dilakukan dengan memberi versi baru pada ranah kognitif yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan kognitif (Anderson, 2010). Selanjutnya ada empat kategori dalam dimensi pengetahuan kognitif yaitu :

- a. Pengetahuan faktual (factual knowledge), adalah pengetahuan dasar yang harus diketahui peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami suatu masalah atau memecahkan masalah tersebut. terjadinya sebuah peristiwa. Fakta-fakta yang spesifik adalah fakta-fakta yang dapat disendirikan sebagai elemen-elemen yang terpisah dan berdiri sendiri. Setiap bidang kajian mengandung peristiwa, lokasi, orang, tanggal, dan detail-detail lain yang mempresentasikan pengetahuan penting tentang bidang itu. (Khaidaroh Shofiya, 2018)
- b. Pengetahuan konseptual (conceptual knowledge), adalah pengetahuan-pengetahuan dasar yang saling berhubungan dan dengan struktur yang lebih besar sehingga dapat digunakan secara bersama-sama dan mencakup pengetahuan tentang kategori. (Khaidaroh Shofiya, 2018)
- c. Pengetahuan prosedural (procedural knowledge), adalah pengetahuan mengenai bagaimana untuk melakukan sesuatu; metode untuk mencari sesuatu, suatu pengetahuan yang mengutamakan kemampuan, algoritma, teknik dan metode. Apabila pengetahuan faktual dan pengetahuan konseptual mewakili

pertanyaan-pertanyaan “apa”, pengetahuan prosedural bergulat dengan pertanyaan-pertanyaan “bagaimana”. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

- d. Pengetahuan metakognisi (metacognitive knowledge) adalah pengetahuan yang melibatkan pengetahuan kognitif secara umum. Metakognisi juga dapat diartikan sebagai suatu kesadaran tentang kognitif diri sendiri, bagaimana kognitif dalam diri kita itu bisa berjalan serta bagaimana kita mengaturnya. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

Sedangkan pada dimensi proses kognitif juga dibagi menjadi enam tingkatan yaitu: Mengingat (remembering), memahami (understanding), mengaplikasikan (applying), menganalisis (analyzing), Mengevaluasi (evaluating), dan mengkreasi (creating). Enam tingkatan inilah yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6. Roestiyah mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (performance) anak didik yang diharapkan setelah mempelajari bahan pelajaran tertentu. (Dewi Salma Prawiradilaga, 2008)

- a. Remembering (Mengingat), adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat (remembering) merupakan jenjang penilaian paling rendah pada ranah kognitif. Pada tingkat ini peserta didik dituntut untuk mampu mengenali, menggambarkan dan menyebutkan bahan-bahan yang baru saja dipelajari. Kata kerja operasional yang biasanya digunakan dalam merumuskan indikator remembering antara lain menyebutkan, mendefinisikan, menerangkan, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, membuat garis besar, menyatakan kembali dan menamakan.

- b. Understand (Memahami), adalah kemampuan merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mampu mengkomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan maupun grafik. Peserta didik mengerti ketika mereka mampu menentukan hubungan antara pengetahuan yang baru diperoleh dengan pengetahuan mereka yang lalu. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menduga, membandingkan, dan menjelaskan. Kemampuan menjelaskan pengetahuan atau informasi yang telah dipelajari dengan kata-katanya sendiri. Memahami pengertian, terjemahan, interpolasi dan interpretasi perintah atau masalah dengan penafsiran peserta didik itu sendiri. Kata kerja operasional pada jenjang understanding antara lain mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, mengategorikan, merinci, menguraikan, membedakan, mendiskusikan, menerangkan, mengemukakan, merangkum dan menjabarkan. (Khaidaroh Shofiya, 2018)
- c. Mengaplikasikan (Apply), adalah kemampuan menggunakan atau menerapkan prosedur dalam keadaan tertentu. Peserta didik memerlukan latihan soal sehingga peserta didik terlatih untuk mengetahui prosedur apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Kategori menerapkan (Apply) terdiri dari proses kognitif kemampuan melaksanakan dan kemampuan menerapkan (Implementing).

Kemampuan untuk menggunakan dan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan informasi yang telah dipelajari ke dalam konteks lain. Kata kerja operasional untuk menyusun indikator kemampuan penerapan kemampuan ini antara lain mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengalkulasi, memodifikasi, mengklarifikasi, menghitung,

menggunakan, mengoperasikan, melaksanakan, memproses, dan menyusun. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

- d. Analyze (Menganalisis). Menganalisis meliputi kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain atau bagian tersebut dengan keseluruhannya. Analisis menekankan pada kemampuan merinci sesuatu unsur pokok menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian tersebut. Menganalisis sebagai perluasan dari memahami.

Kategori Apply terdiri kemampuan membedakan (Differentiating), mengorganisasi (Organizing) dan memberi simbol (Attributing). Kemampuan untuk mengolah informasi untuk memahami sesuatu dan mencari hubungan. Memisahkan materi atau konsep ke dalam bagian-bagian untuk diorganisasikan kembali menjadi struktur yang mudah dipahami. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

- e. Menilai (Evaluate), didefinisikan sebagai kemampuan melakukan judgement berdasar pada kriteria dan standar tertentu. Kriteria sering digunakan adalah menentukan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi, sedangkan standar digunakan dalam menentukan kuantitas maupun kualitas.

Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasar kriteria tertentu. Adanya kemampuan ini dinyatakan dengan memberikan penilaian terhadap sesuatu. Kategori menilai terdiri dari Checking (mengecek) dan Critiquing (mengkritik). Kemampuan peserta didik untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai atau ide yang mencakup kemampuan untuk membuat suatu pendapat mengenai sesuatu dan bertanggung jawab atas pendapatnya. Kata kerja

operasional yang biasa digunakan dalam menyusun indikator kemampuan ini adalah membandingkan, menilai, mengkritik, menimbang, memutuskan, menafsirkan, memerinci, memvalidasi, mengetes, mendukung dan memilih. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

- f. Mencipta (Creating). Create didefinisikan sebagai menggeneralisasi ide baru, produk atau cara pandang yang baru dari sesuatu kejadian. Create di sini diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam satu kesatuan yang menyeluruh sehingga terbentuklah dalam satu bentuk yang koheren atau fungsional.

Peserta didik dikatakan mampu Create jika dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa elemen atau bagian ke dalam bentuk atau stuktur yang belum pernah diterangkan oleh guru sebelumnya. Proses Create umumnya berhubungan dengan pengalaman belajar peserta didik yang sebelumnya. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Proses Create berisikan tiga proses kognitif yaitu :

- 1) Merumuskan Merumuskan melibatkan proses menggambarkan masalah dan membuat pilihan atau hipotesis yang memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Contoh: tujuan pendidikan dan asesmennya yaitu dalam merumuskan peserta didik diberi deskripsi tentang suatu masalah dan diharuskan mencari solusinya.
- 2) Merencanakan Merencanakan melibatkan proses penyelesaian masalah yang sesuai dengan ciri-ciri atau kriteria masalahnya. Contoh: dalam pembelajaran .
- 3) Memproduksi Memproduksi melibatkan proses melaksanakan rencana untuk menyelesaikan masalah

yang memenuhi spesifikasi tertentu. Tujuannya agar peserta didik mampu mengembangkan pikirannya sekreatif mungkin. (Khaidaroh Shofiya, 2018)

Kategorisasi ini dianggap hierarkis, dengan pengetahuan yang paling tidak kompleks pada hierarki menjadi yang paling kompleks. Tiga tingkat terbawah yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, terkadang disebut sebagai keterampilan belajar tingkat rendah, dan tiga teratas sebagai keterampilan tingkat tinggi dalam kemampuan belajar.

Kinerja keterampilan tingkat rendah dari hierarki biasanya merupakan prasyarat untuk kinerja di level yang lebih tinggi. Namun, guru secara umum tampaknya lebih memilih keduanya, baik kelompok keterampilan tingkat rendah atau kelompok keterampilan tingkat tinggi. (Victor Wang, n.d.) Create ini bisa diterapkan dalam pelajaran apapun dan pada jenjang pendidikan dasar sampai pada jenjang tinggi, hanya bentuk pemrosesannya saja yang berbeda.

Tingkat taksonomi yang lebih rendah sesuai dengan hasil perilakunya yakni menghafal dan mengingat fakta sedangkan tingkat taksonomi yang lebih tinggi sesuai dengan hasil pembelajaran yang lebih kompleks yang memfasilitasi pemikiran kritis dan pemecahan masalah pengetahuan abstrak. Taksonomi Bloom ini menurut Akio dan Leon, digunakan pada setiap silabus untuk merincikan kegiatan pelajaran, persyaratan, dan tugas. (Akio Yamanaka dan Leon Yufeng Wu, 2014)



BAB X

Evaluasi Berbasis Online (Daring)

A. Evaluasi Platform Quizizz



Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi Quizizz mempunyai tampilan yang sangat menarik dan mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring dapat membuat siswa

lebih tertarik dan memotivasi kerja otak siswa. (Salsabila, 2020) Penggunaan quizizz sebagai platform latihan soal siswa. Quizizz adalah suatu platform pembelajaran yang berbasis daring dan bersifat menyenangkan. (Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H. & S., 2019)

Penggunaan quizizz dalam pembelajaran adalah implementasi dari model *blended learning*. Beberapa penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap pembelajaran yaitu penggunaan moodle (Muhtar, S. N., Kariadinata et al., 2017). Quizizz juga digunakan sebagai alat dalam penilaian formatif (Aini, 2019a). (Goksun, O. D dan Gursoy, 2019) menyatakan bahwa guru dan siswa dapat membuat akun masing-masing untuk menggunakan quizizz dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz sebagai bentuk latihan soal merupakan inovasi yang sesuai dengan karakteristik siswa zaman ini. Beberapa kelas di sekolah dasar berisi siswa yang termasuk generasi milineal yang sangat dekat dengan teknologi. (Kurniawan & Huda, 2020)

Quizizz merupakan aplikasi dalam perangkat pembelajaran berbasis *game*, yang membawa suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Hendrastomo & Januarti, 2019, p. 1). Quizizz memberikan data statistik tentang kinerja siswa dan guru dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk Excel untuk mengevaluasi kinerja siswa (Zhao, 2019). Aplikasi quizizz bersifat mobile friendly sehingga dapat di akses dengan smartphone yang menggunakan aplikasi iOS dan android. Quizizz dapat diakses melalui <https://Quizizz.com> atau dapat diunduh melalui google playstore maupun appstore.(Usman, 2020)

Purba mengemukakan bahwa aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan guru dalam mengevaluasi daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajar dikarenakan Quizizz menjadi aplikasi pembelajaran berbasis game yang sarat

aktivitas multi permainan sehingga menjadikan latihan soal-soal menjadi interaktif dan menyenangkan. (Purba, 2019)

Menurut Gagne dan Briggs dalam (Martins Yamin, 2007), faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah: 1) memberikan daya tarik perhatian kepada peserta didik, 2) menjelaskan tujuan instruksional konsep yang dipelajari, memberi petunjuk kepada peserta didik, memberi stimulus seperti masalah, topik dan konsep, memberi umpan balik, melakukan tes dan membuat game.

Dengan demikian, dapat disimpulkan Quizizz adalah salah satu game learning yang dapat mengevaluasi pembelajaran melalui soal-soal latihan dari setiap materi yang telah diajarkan dengan sistem pembelajaran online. Meskipun jarak jauh, aplikasi Quizizz dapat dikontrol oleh guru melalui user akun registrasi peserta didik, pembatasan akun google, pemberian batasan waktu, pengacakan soal dan jawaban, serta harus menggunakan email institusi.

1. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Dalam penggunaan quizizz, tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari penggunaan Quizizz yakni sebagai berikut:

- a. Sifatnya naratif dan fleksibel, serta media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik bosan. (Salsabila et al., 2020)
- b. Game bersifat edukasi, yang terdapat unsur bunyi, video, animasi, grafik dan gambar sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat materi yang dibahas (Citra & Rosy, 2020, p. 263)
- c. Memungkinkan peserta didik untuk termotivasi dalam belajar dan saling bersaing, serta meningkatkan konsentrasi peserta didik untuk fokus menjawab soal-soal ('Amanah et al., 2020, p. 120)

- d. Dapat digunakan baik pada pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran jarak jauh. Karena guru dapat memilih fitur "*home work*" saat ingin menggunakan pada saat pembelajaran jarak jauh, dan memilih fitur "*live*" saat menggunakannya di dalam kelas.
- e. Penggunaan *quizizz* sangat dekat dengan generasi milenial. Karena generasi milenial sangat dekat dengan teknologi.
- f. *User friendly*, sehingga dapat digunakan pada semua jenjang, baik tingkat sekolah dasar, menengah, atas, juga perguruan tinggi.
- g. Terdapat data statistik hasil kinerja peserta didik yang dapat menjadi bahan evaluasi lebih lanjut (Aini, 2019, p. 3)
- h. Setiap peserta didik menjawab soal dengan benar, maka akan menambah score atau poin dan diketahui ranking yang dicapai dan akan terus naik apabila menjawab soal dengan benar dan waktu yang cepat.
- i. Soal yang sudah dibuat dan dimainkan, tetap dapat digunakan kembali sewaktu-waktu.
- j. Soal dapat berupa pilihan ganda, essay, serta pilihan benar dan salah.
- k. Terdapat beragam fitur *reward* apabila jawaban benar, dan dapat diaktifkan sewaktu-waktu sebagai bantuan dalam menjawab soal selanjutnya.
- l. Di akhir permainan, akan terdapat tampilan "review question" untuk melihat kembali soal-soal serta jawaban yang dipilih.

Adapun kekurangan pembelajaran menggunakan Quizizz ialah tergantung jaringan internet di tempat pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020), selain itu pula diperlukan perangkat elektronik seperti PC atau *smartphone*, peserta didik tidak dapat memilih soal yang lebih mudah terlebih dahulu, serta

soal yang sudah dijawab tidak dapat diulang kembali. Selain itu, dalam menjawab soal, peserta didik akan berpacu dengan waktu, sehingga seringkali peserta didik merasa panik dan tegang serta tidak jarang pula terburu-buru dalam memilih jawaban dan tidak teliti dalam membaca soal serta jawaban.

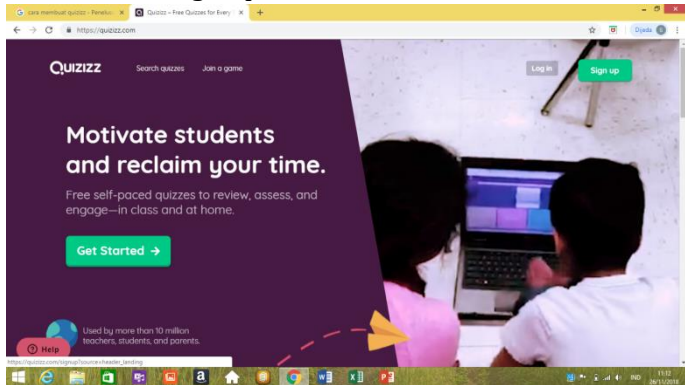
2. Pemanfaatan Quizizz

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis TIK. Terdapat berbagai manfaat dalam penggunaan Quizizz yaitu (Salsabila, 2020):

- a. Sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.
- b. Sebagai media evaluasi pembelajaran.
- c. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran.
- d. Meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa.
- e. Suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan menantang peserta didik, serta mengurangi rasa jenuh peserta didik dalam pembelajaran daring.

3. Tutorial Pengoperasian Quizizz

- a. Ketik pada search engine google “quizizz.com”. Apabila telah muncul tampilan seperti gambar di bawah, pilih tombol berwarna hijau dengan bertuliskan “Sign up”.

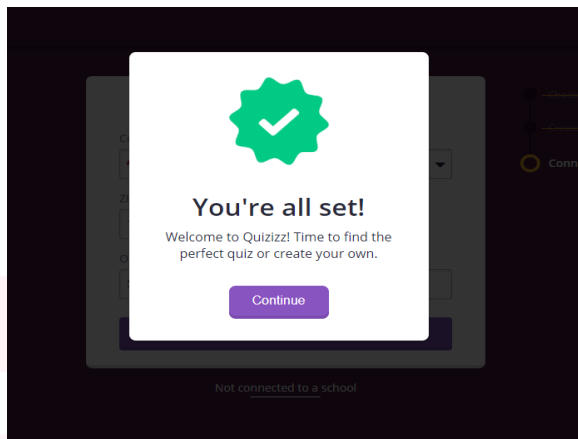


- b. Apabila belum mendaftar, maka daftarkan melalui email.
- c. Pilih profesi yang dibutuhkan dalam penggunaan quizizz. Apabila guru maka dapat memilih “a teacher”.

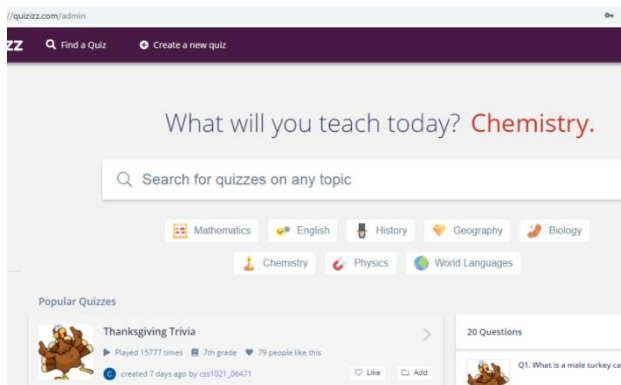


- d. Lengkapi nama, serta password untuk akun quizizz.

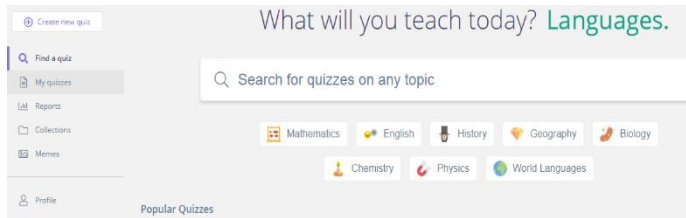
- e. Lengkapi semua kolom yang harus diisi sebagai identitas dalam penggunaan akun quizizz sampai terdapat gambar di bawah ini, yang artinya sudah bisa bergabung di aplikasi tersebut.



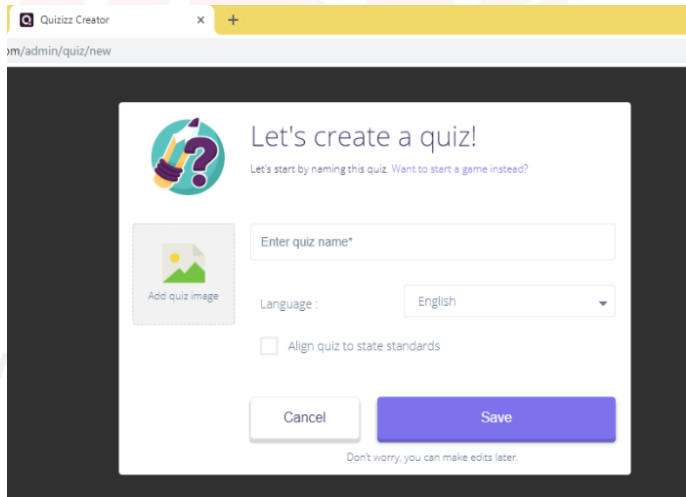
- f. Usai mendaftarkan email kepada akun quizizz, maka dapat mengunjungi kembali quizizz.com, dan pilih tombol log in.
- g. Setelah berhasil log in, akan muncul beranda quizizz seperti gambar di bawah.



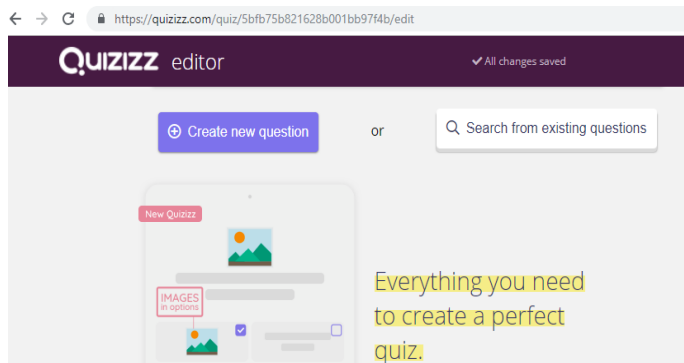
- h. Apabila ingin membuat soal pada akun quizizz, pilih “My Quizzes” yang terdapat di tepi kiri layar.



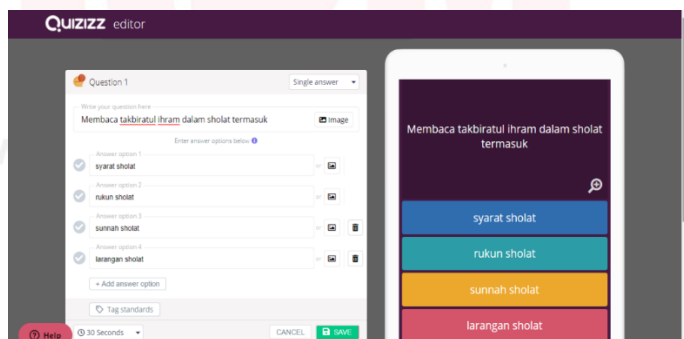
- i. Maka akan muncul tampilan seperti berikut. Isi nama kuis, pilih bahasa yang akan digunakan, lalu klik *save*.



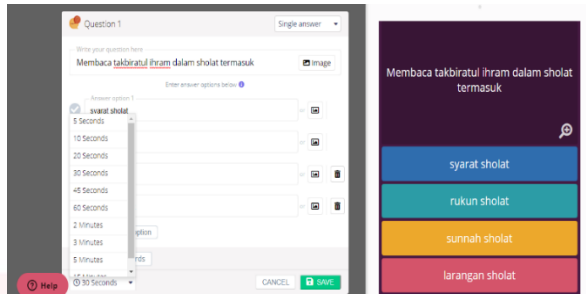
- j. Bila sudah disimpan, maka dapat langsung membuat pertanyaan dengan memilih tombol bertuliskan *“Create new question”*



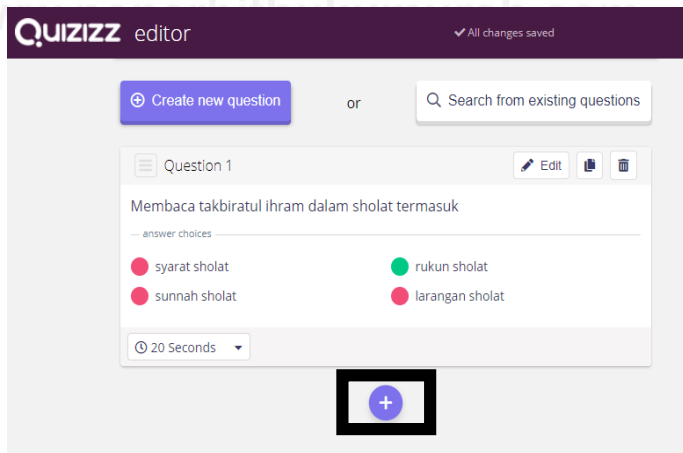
- k. Akan muncul kolom pertanyaan yang dapat dibuat, begitu juga dengan kolom jawaban.



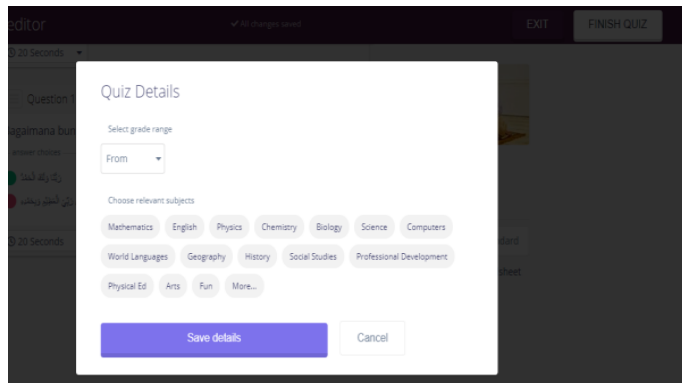
- l. Dalam pembuatan soal, apabila waktu peserta didik terbatas dalam menjawab soal tersebut, guru dapat mengatur waktu yang terletak di bagian kiri bawah layar.



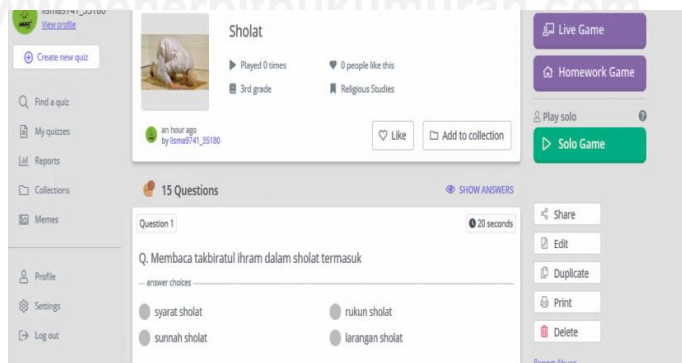
- m. Jika waktu sudah diatur, selanjutnya dapat memilih ceklis pada jawaban yang benar, sampai berwarna hijau. Dan menyimpan soal tersebut dengan klik tombol "save".
- n. Apabila ingin menambahkan soal nomor dua dan seterusnya, cukup klik tombol "+" seperti contoh pada gambar berikut.



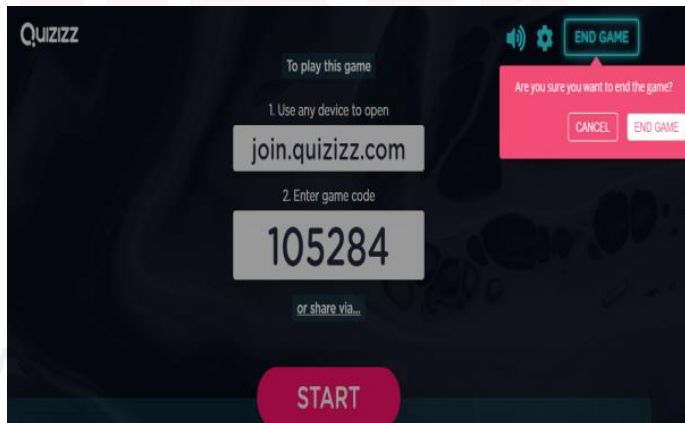
- o. Jika sudah membuat soal hingga nomor yang diinginkan, klik tombol “Finish quiz” di sisi kanan atas layar. Setelahnya, akan muncul gambar seperti berikut. Di sini, dapat memilih soal yang dibuat tercakup dalam mata pelajaran apa.



- p. Setelah memilih mata pelajaran, klik save detail. Sehingga tampilan quizizz menjadi seperti gambar berikut.



- q. Jika ingin langsung mengujikan soal kepada peserta didik, dapat memilih tombol “*Live Game*” pada layar sebelah kanan atas.
- r. Usai memilih live game, klik “*Proceed*”.
- s. Akan muncul kode game yang dapat diberikan kepada peserta didik agar *join game* yang akan dimulai. Tunggu beberapa saat hingga semua partisipan masuk ke dalam game, dan pilih “*Start*” apabila ingin memulai game.
- t. Apabila telah usai game dimainkan, untuk menghentikannya, dapat memilih tombol “*End Game*” pada layar sebelah kanan atas.



B. Evaluasi Platform Kahoot

Kahoot!



Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi joint project antara *Norwegian University of Technology and Science* dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik.

Ewa Zarykca-Piskorz (2018) menyatakan bahwa "*Kahoot, an online application that is free and accessible for the teachers of all subjects and can be used at various levels*" "*Kahoot, sebuah aplikasi online gratis dan mudah diakses untuk guru semua mata pelajaran dan dapat digunakan oleh berbagai jenjang*"

Kahoot diciptakan untuk membuat pembelajaran menjadi luar biasa dan membuka potensi dari dalam setiap pelajar dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Platform pembelajaran berbasis permainan memudahkan pendidik untuk membuat, berbagi, dan memainkan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit bagi peserta didik. Dengan demikian, kahoot merupakan suatu Aplikasi online interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa platform. Platform tersebut digunakan untuk smembuat suatu pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. (Rahmawati et al., 2019)

Media pembelajaran *game-based learning* Kahoot mampu memberikan pengalaman pembelajaran dengan meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. *Digital Game Based Learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam game dengan tujuan melibatkan peserta didik (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Aplikasi Kahoot sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik. (M. Correia and R. Santos, 2017)

1) Pemanfaatan Kahoot

Kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat evaluasi diantaranya sebagai *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial dan pengayaan. Menurut Guardia et al., (2019) kahoot adalah alat *gamification* untuk melihat kemampuan siswa melalui soal-soal, berupa platform online untuk melakukan tes pilihan ganda.

Kahoot dapat ditemukan dan diakses melalui alamat website <https://kahoot.com/> maupun di aplikasi seluler pada android ataupun iPhone. Kahoot adalah aplikasi permainan yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan kuis online di kelas.

Satu dari tujuan utama permainan ini adalah untuk memotivasi siswa menjadi pemenang di setiap permainan yang dimainkannya sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan guru dan mendorong siswa untuk mencari materi yang diberikan oleh guru di luar kelas. Aplikasi Kahoot adalah game pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Kahoot dirancang untuk diakses di kelas dan lingkungan belajar. Aplikasi Kahoot dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak terbatas pada usia berapapun.

2) Kekurangan dan keunggulan kahoot

Kahoot memiliki kekurangan dalam pemakaiannya, yakni terdapat batasan 120 karakter dalam penulisan soal dan kolom jawaban 75 karakter, pilihan jawaban hanya dapat diekspresikan dalam bentuk kalimat atau tidak dapat menggunakan gambar, pilihan jawaban hanya terdapat 4 opsi (a, b, c, dan d), fitur kahoot yang bagus dan lebih lengkap harus berbayar, bergantung pada koneksi internet (Jannah & Pahlevi, 2020, p. 118)

Kelebihan kahoot menjadikan siswa sebagai masyarakat digital, yaitu melalui penggunaan elemen gamifikasi khususnya melalui aplikasi Kahoot. Kahoot juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari siswa, menilai pemahaman belajar siswa, dan membuat jajak pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Dalam segi kreativitas, kahoot memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tapi juga membuat pertanyaan mereka sendiri.

Keunggulan aplikasi kahoot diantaranya adalah sebagai berikut (Daryanes & Ririen, 2020):

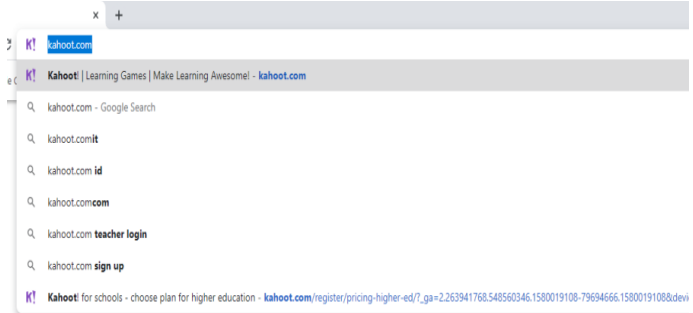
- a) Menyajikan pilihan jawaban dengan warna warni dan yang terhubung langsung pada smartphone setiap mahasiswa untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Pilihan jawaban dalam Kahoot diwakilkan dengan gambar dan warna.
- b) Setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih mahasiswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus siswa terhadap soal yang diberikan.
- c) Setiap setelah menjawab soal, aplikasi kahoot langsung memperlihatkan siapakan mahasiswa yang

menjawab paling cepat dan tepat. Hal tersebut dapat mendorong motivasi siswa untuk menjawab lebih cepat dan tepat.

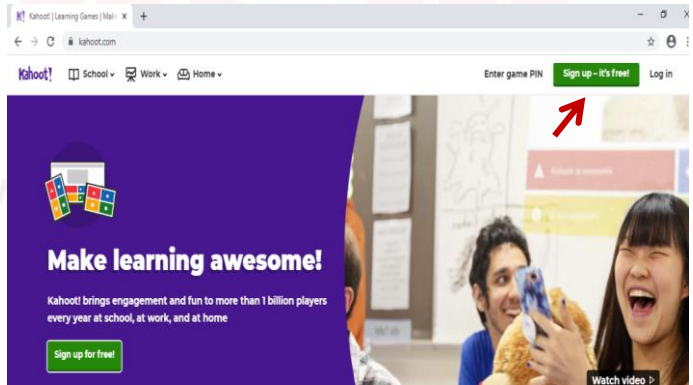
- d) Hasil skor tiap mahasiswa, tersedia pada pilihan menu “reports”. Pada menu “reports” telah tersedia analisis jawaban semua mahasiswa per nomor soal, sehingga dosen dengan mudah dapat menganalisis nilai mahasiswa.
 - e) Fitur kuis di Kahoot menyediakan banyak pilihan yang tersedia dalam empat pilihan. Kuis tidak hanya dalam bentuk tulisan pertanyaan tetapi dapat dimasukkan gambar, video, dan lagu untuk mendukung daya berpikir siswa memecahkan kuis.
 - f) Mempermudah pendidik dalam mengevaluasi pembelajaran.
 - g) Tidak memerlukan install aplikasi, karena dibuat software berbasis web sehingga dapat diakses tanpa hardware ataupun software.
 - h) Selain dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dapat pula dijadikan sebagai media penilaian, pemberian tugas bagi peserta didik di rumah, serta sebagai media hiburan dalam pembelajaran.
- 3) Pengoperasian Kahoot

Bagi pendidik, tata cara penggunaan untuk membuat soal dan menjalankan permainan pada kahoot yakni sebagai berikut:

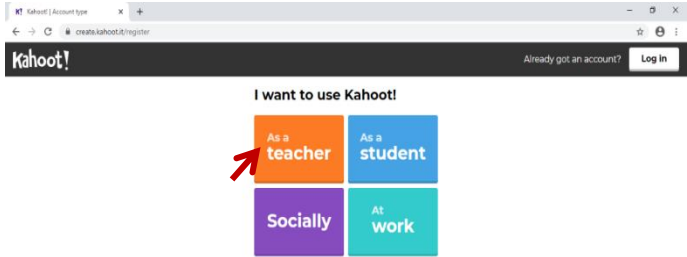
- a) Ketik “kahoot” pada search engine Google, atau langsung mengetik “kahoot.com” pada kolom search bar di Google.



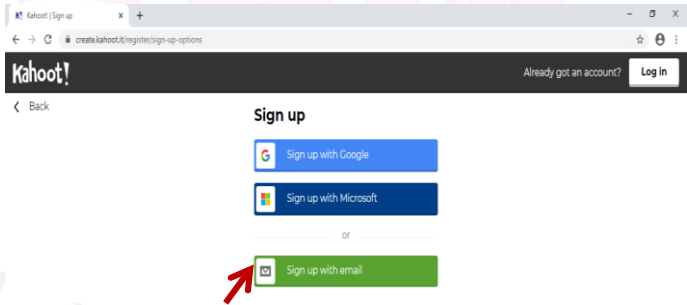
- b) Log in menggunakan akun kahoot yang telah terdaftar. Namun apabila belum mendaftar, bisa memilih “sign up for free”.



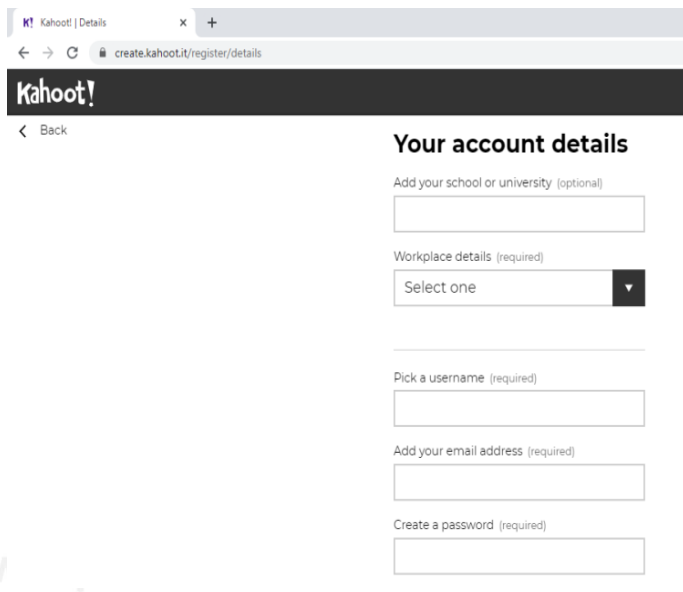
- c) Setelah melakukan *sign up-it's free!* akan muncul tampilan “*I want to use kahoot!*” maka pilih “*As a teacher*” jika masuk sebagai guru.



- d) Pilih *sign up* dengan menggunakan email untuk mendaftar akun *kahoot!*



- e) Isi form dengan lengkap mulai dari nama sekolah/universitas, tempat kerja, nama inisial, alamat email dan kata sandi. Setelah semua terisi maka berikan tanda centang terhadap tiga pernyataan dan klik *Join Kahoot!*

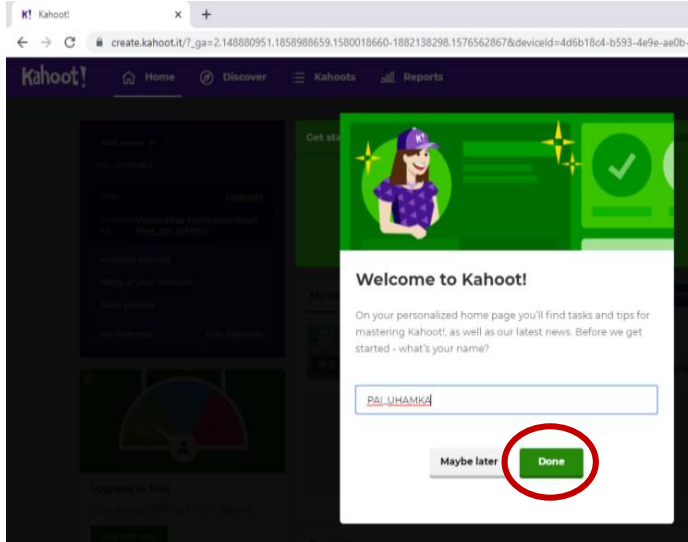


The image shows a web browser window with the URL `create.kahoot.it/register/details`. The page title is "Kahoot! Details". The main heading is "Your account details". The form contains the following fields:

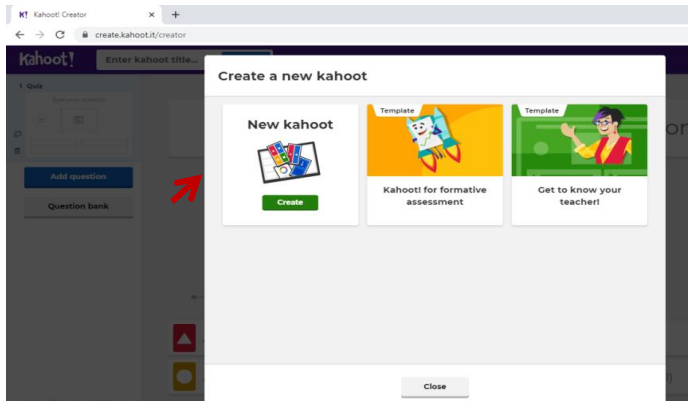
- Add your school or university (optional)**: A text input field.
- Workplace details (required)**: A dropdown menu with "Select one" and a downward arrow.
- Pick a username (required)**: A text input field.
- Add your email address (required)**: A text input field.
- Create a password (required)**: A text input field.

There is a "Back" link with a left arrow icon. A faint "WV" watermark is visible on the left side of the page.

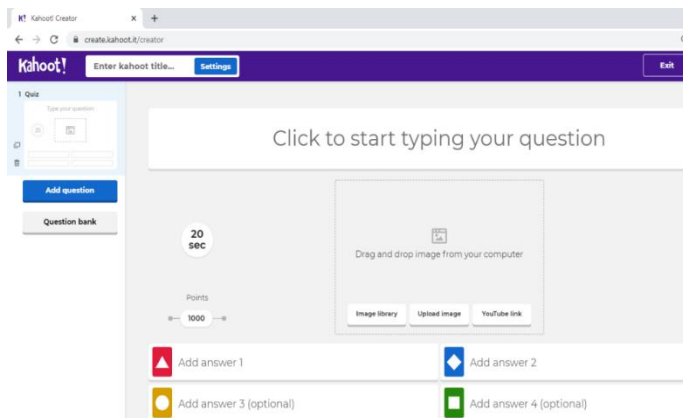
- f) Lalu setelah *Join Kahoot!* maka akan muncul pemberitahuan yang menandakan bahwa anda sudah bisa menggunakan *kahoot!* dan isi nama anda kemudian klik done.



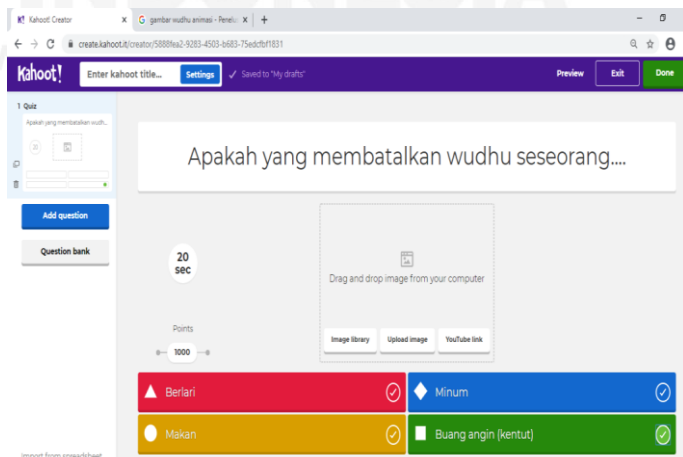
- g) Klik *Create Kahoot* untuk memulai membuat kuis, kemudian akan muncul tampilan membuat *kahoot!* baru lalu anda klik *Create*.



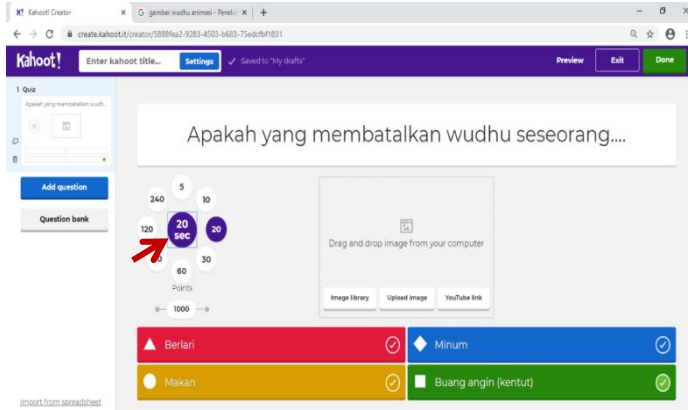
- h) Setelah memilih *Create*, sudah dapat membuat soal dengan cara mengisinya di *Click to start typing your question* dan cara membuat jawaban silakan mengisi di bagian simbol-simbol yang tertera tulisan *add answer*.



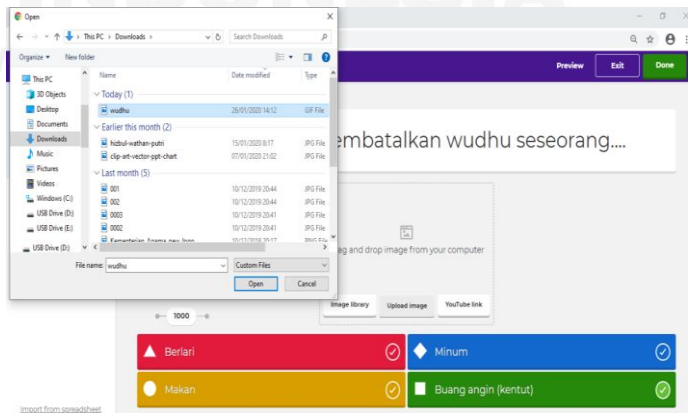
- i) Setelah soal dan jawaban selesai di buat, silahkan klik tanda centang untuk membuat kunci jawaban.



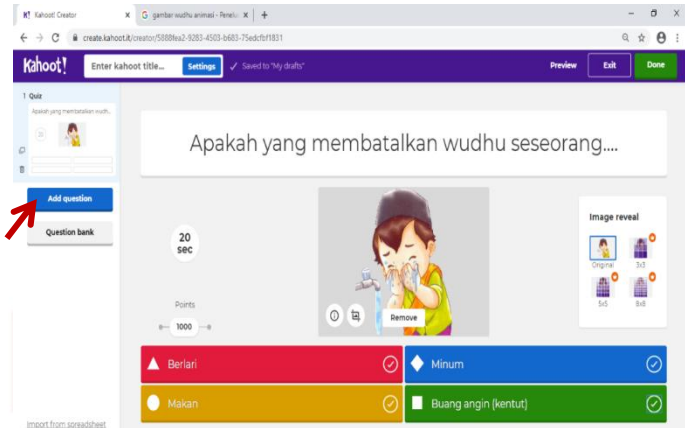
- j) Pendidik dapat mengatur berapa lama waktu untuk menjawab soal tersebut dan besar skor yang didapat berdasarkan tingkat kesukaran soal.



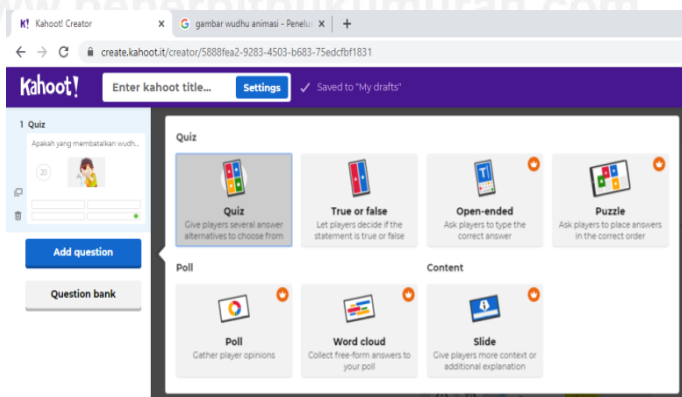
- k) Setiap pertanyaan dapat ditambahkan gambar, grafik, ataupun video agar memberi kesan yang menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami pertanyaan.



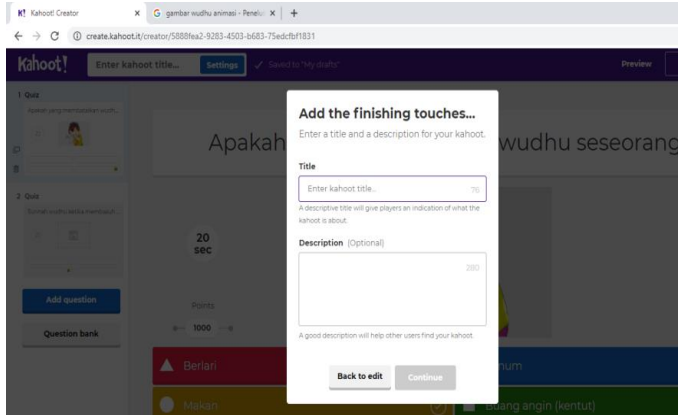
- l) Jika telah selesai membuat pertanyaan pertama, dapat memilih “add question” untuk menambahkan soal berikutnya.



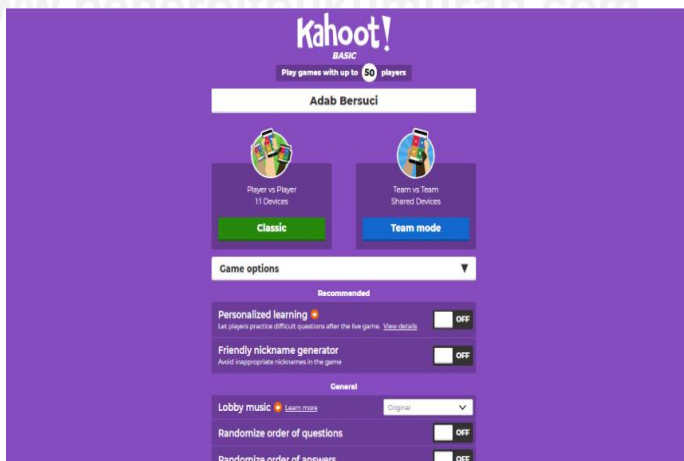
- m) Muncul tampilan dari *Add question* kemudian klik *Quiz* jika menginginkan bentuk soal yang sama dengan soal sebelumnya. Jika tidak anda bisa memilih opsi bentuk kuis salah satunya yakni bisa dengan menggunakan fitur *True or False*.



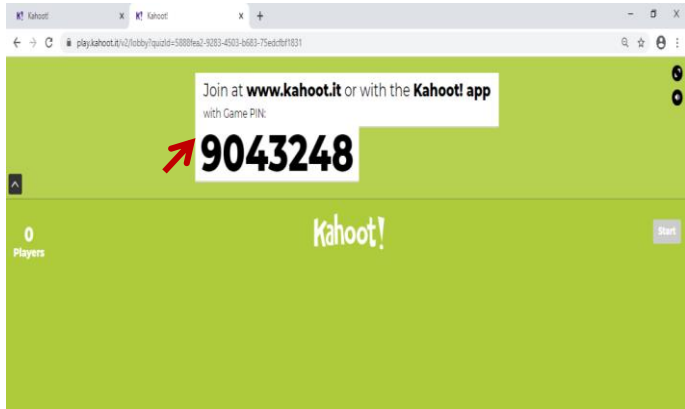
- n) Jika semua soal dan jawaban telah selesai di buat, anda klik *Done* kemudian isi judul dan deskripsi kuis. Lalu klik *Continue*.



- o) Setelah semua selesai dilakukan, maka soal yang telah dibuat akan muncul di menu utama *kahoot*. Jika ingin memulai kuis maka klik *play*. Kemudian akan muncul pilihan permainan *classic* secara individu atau *team mode* secara beregu. Lalu klik *classic*.



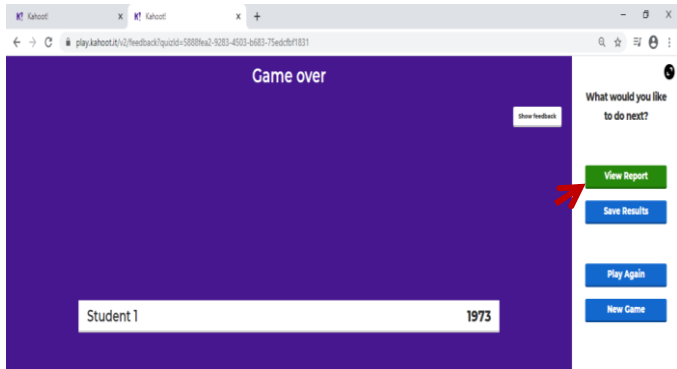
- p) Setelah mengklik *classic* maka akan muncul *game pin* untuk join *kahoot!*. Pin tersebut dapat diberikan kepada peserta didik agar dapat bergabung dengan soal yang telah dibuat.



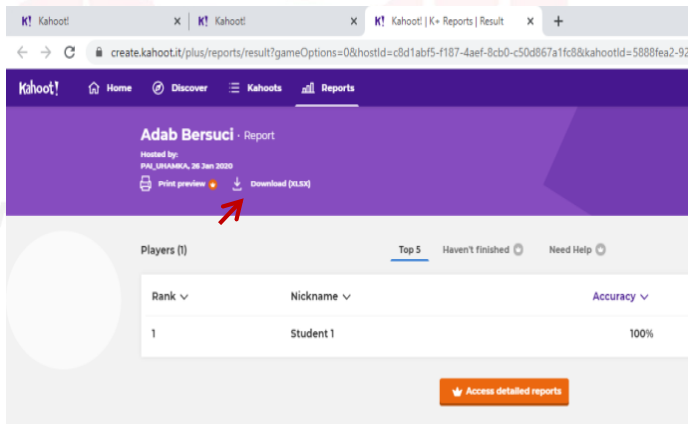
- q) Setelah kuis diselesaikan akan muncul skor dari setiap siswa. Kemudian klik *Get feedback* untuk menganalisis butir soal.



- r) Kemudian klik *View Report* untuk menganalisis butir soal.



- s) Untuk menyimpan hasil kuis, klik pada bagian *download*.



Adapun tata cara pengoperasian kahoot untuk peserta didik cukup mudah, ialah sebagai berikut:

- a) Setelah masuk ke halaman kahoot.com, peserta didik tidak perlu masuk dengan menggunakan akun kahoot ataupun gmail, cukup dengan memasukkan PIN yang diberikan oleh guru untuk dapat mengakses kahoot.

- b) Ketikkan nama asli atau panggilan dan tunggu hingga nama muncul di layar guru
- c) Peserta didik bisa langsung memainkan kuis dan menjawab.

C. Evaluasi Platform Google Form

Google Form merupakan salah satu komponen layanan Google Docs. Google Form adalah salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. Aplikasi ini berada dalam penyimpanan Google Drive bersama aplikasi lainnya. (Wulandari et al., 2019) Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan professional yang senang membuat quiz, form dan survey online.

Google form dirancang untuk mempermudah interaksi bagi guru dan peserta didik dalam dunia maya, khususnya dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara daring.

Fitur dari Google Form dapat di bagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti: read only (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen). Selain itu, Google docs juga dapat menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti Microsoft Office, karena kita tahu bahwa membajak program itu adalah tidak baik.

Untuk dapat menggunakan Google Form maka kita disyaratkan untuk memiliki akun universal Google, yaitu dengan mendaftar di <http://account.google.com/login>. Dengan memiliki akun tersebut maka kita akan bisa menggunakan berbagai produk Google yang dirilis secara gratis, seperti Gmail sebagai alat untuk berkomunikasi dengan email, Drive sebagai alat penyimpanan online, Youtube sebagai alat berbagi

dan menyimpan video, site sebagai alat untuk membuat website sederhana, blogger sebagai alat untuk membuat blog, Google Play sebagai alat untuk berbagi aplikasi, Google Plus sebagai alat untuk sharing artikel dan lain sebagainya.

1. Fungsi Google Form

Adapun fungsi Google Form untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan tugas latihan/ ulangan online melalui laman website
- b) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website
- c) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman website
- d) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah
- e) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Aplikasi Google Form berbasis web, memungkinkan setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan internet. Dengan menggunakan google form maka seorang guru atau pegawai tidak memerlukan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisisionernya. Waktu yang diperlukannya juga hanya sedikit dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis dan angketnya. Dengan demikian, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mengumpulkan pendapat sekelompok orang yang berjauhan dan sulit dikumpulkan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui halaman internet, mengumpulkan data-data, membuat kuis mendadak, dan banyak lagi. (Husein, 2016)

2. Keunggulan Google Form

Adapun berbagai keunggulan pembuatan penilaian kinerja tenaga pendidik pada proses pembelajaran menggunakan Google Form adalah sebagai berikut: (Husein, 2016)

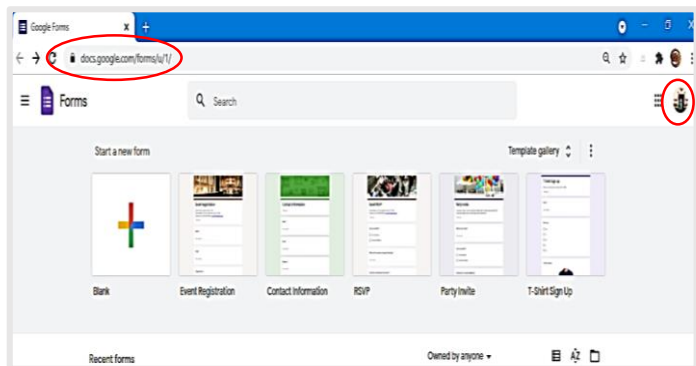
- a) Tampilan Form yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam survey tersebut. Aplikasi ini juga memiliki banyak template yang membuat kuis dan kuesioner online tersebut semakin menarik dan berwarna.
- b) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarik-turun, skala linear, dan lain-lain. Anda juga dapat menambahkan gambar dan video YouTube ke dalam kuis anda.
- c) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera di mana pun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuis online dan kuis online menggunakan laptop atau handphone yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat link formnya kepada para responden sasaran atau menempelkannya di sebuah halaman website. Para respondennya dapat memberikan tanggapannya dimanapun dan kapanpun dengan mengklik alamat web atau link yang dibagikan pembuat kuis tersebut menggunakan komputer atau handphone yang terhubung ke internet. Semua tanggapan dan jawaban orang lain akan secara otomatis ditampung, disusun, dianalisa dan disimpan oleh aplikasi Google Form dengan cepat dan aman.

- d) Formulirnya responsive. Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional dan indah.
- e) Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis. Tanggapan survei anda dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan. Pengguna juga dapat melangkah lebih jauh bersama hasil data dengan melihat semuanya di Spreadsheet, yakni aplikasi semacam Ms. Office Excel.
- f) Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuisisioner dan Quiz menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna.

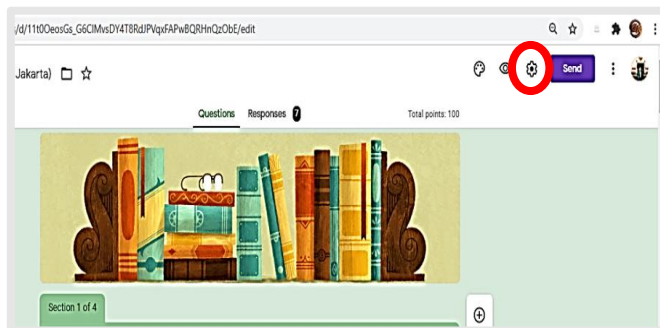
3. Tutorial Pengoperasian Google Form

Adapun langkah-langkah dalam pengoperasian google form ialah sebagai berikut:

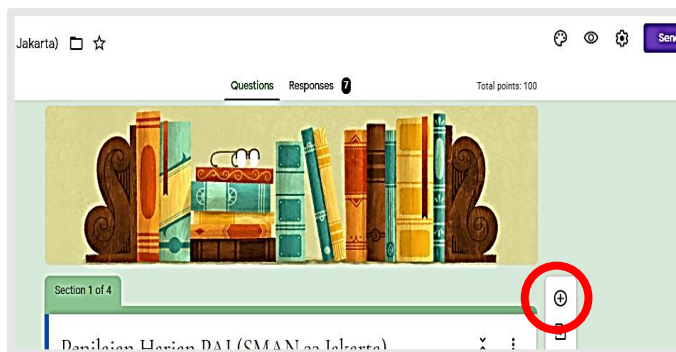
- a. Buka halaman docs.google.com, atau menggunakan fitur *search engine* dengan mengetikkan “*gform*”. Pastikan akun google form terhubung dengan akun google mail yang ingin digunakan, seperti pada gambar berikut dengan memperhatikan bulatan berwarna merah.



- b. Klik tanda + (blank) untuk membuat formulir atau kuis online terbaru.
- c. Setelah muncul tampilan seperti gambar di bawah, pilih tombol setting di bagian kanan atas.



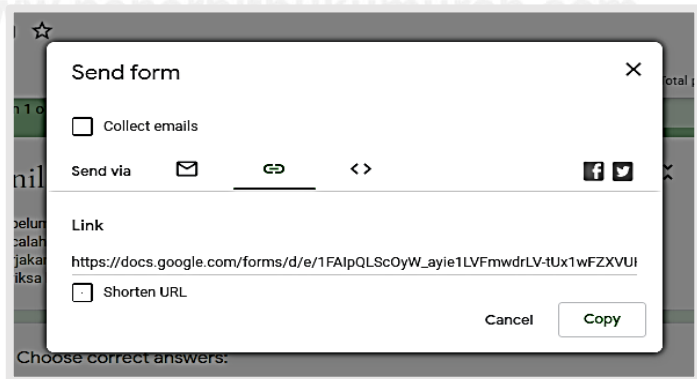
- d. Pilih “quizzes” untuk mengubah format google form menjadi kuis agar lebih mudah dalam penilaian. Pada tool setting tersebut, dapat mengatur pengoreksian jawaban benar atau salah, memunculkan poin untuk dilihat oleh peserta didik atau tidak, dan lainnya. Jika sudah selesai, pilih save untuk menyimpan.
- e. Baru dapat memulai dengan menunjukkan judul form, keterangan, dan lain sebagainya.
- f. Untuk menambah pertanyaan, dapat memilih tombol + seperti pada gambar berikut.



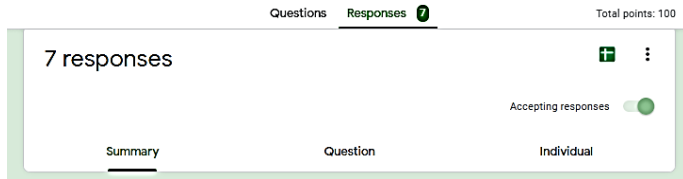
- g. Pilih kategori pertanyaan yang akan dibuat, apakah berupa jawaban singkat, pilihan ganda, dan lainnya.



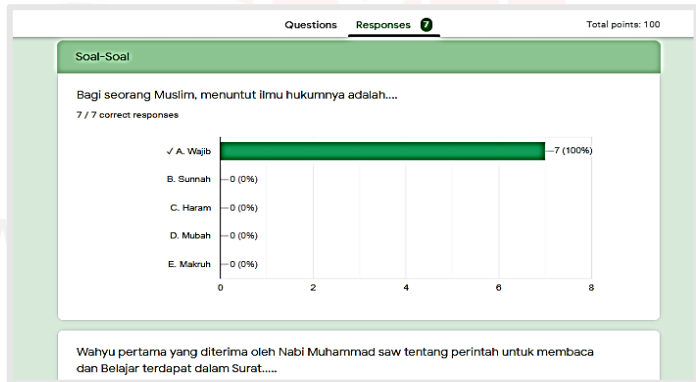
- h. Buat pertanyaan hingga nomor terakhir. Setelah pertanyaan selesai dibuat, koreksi kembali, pastikan semua telah sesuai.
- i. Distribusikan kuis dengan memilih tombol “send”, dan klik bagian tombol link. Untuk memperpendek URL, bisa dengan mencentang kolom “shorten URL”. Terakhir klik “copy”, dan link siap dibagikan.



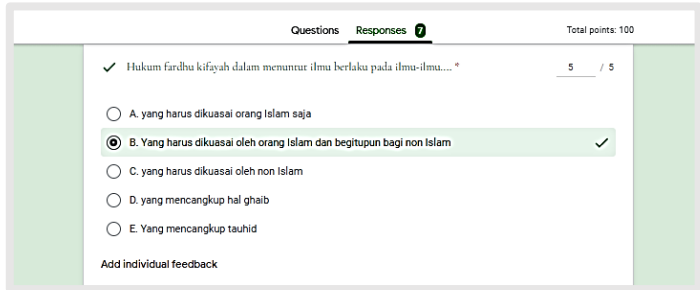
- j. Jika peserta didik sudah mengisi kuis tersebut, maka untuk dapat melihatnya bisa klik “responses” seperti pada gambar di bawah.



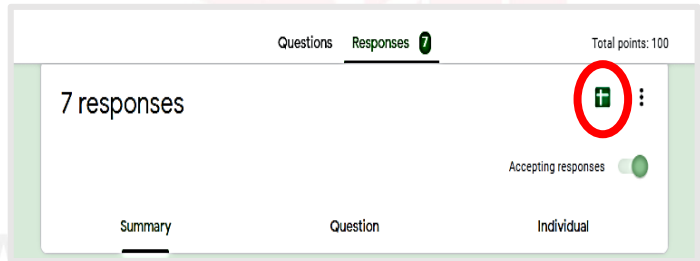
- k. Setelah terlihat hasilnya maka bisa memilih beberapa bagian model paparan hasil: Summary (dari keseluruhan), Question (dari tiap pertanyaan), Individual (dari hasil perindividu).
- l. Berikut merupakan tampilan hasil jawaban responden pada “summary”.



- m. Di bawah merupakan tampilan hasil jawaban responden pada “individual”.



- n. Untuk lebih memudahkan dalam membaca data, maka bisa dengan memilih logo excel di pojok kanan atas.



- o. Maka tampilan lebih mudah untuk dibaca, karena seluruh responden beserta jawabannya langsung terlihat.

1	Timestamp	Score	Nama Lengkap	Kelas	No. Absen	F	G
2	11/25/2020 22:16:39	100 / 100	Maman	XI MIPA 1		30 A. Wajib	D. Al-’Alaqq ayat 1-5
3	11/25/2020 22:46:51	90 / 100	Achmad Ramdhani	XI MIPA 1	02	A. Wajib	D. Al-’Alaqq ayat 1-5
4	11/25/2020 5:47:31	90 / 100	Mustika	X IPS 1		58 A. Wajib	D. Al-’Alaqq ayat 1-5
5	11/27/2020 17:19:23	40 / 100	Aura fajjar	X MIPA.1		94 A. Wajib	C. Al-Baqarah ayat 1-5
6	11/28/2020 15:34:59	80 / 100	Rizsy Fatahliah	X IPS 2		74 A. Wajib	B. Al-Falaq ayat 1-5
7	11/29/2020 21:25:36	90 / 100	mus	XII IPS 1		58 A. Wajib	D. Al-’Alaqq ayat 1-5
8	11/29/2020 21:43:45	85 / 100	Nasya Farah	X IPS 1		31 A. Wajib	D. Al-’Alaqq ayat 1-5
9							
10							

D. Evaluasi Platform Google Classroom

Google Classroom merupakan aplikasi layanan pembelajaran yang bisa diakses secara gratis untuk keperluan akademik dan organisasi nirlaba. Siapa pun dapat mengakses fitur Google Classroom selama memiliki akun google. Google Classroom sendiri dapat diakses kapanpun dan dimanapun baik menggunakan handphone atau komputer. (Ni, 2020)

Google Classroom adalah salah satu platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk keperluan sekolah. Tujuan dibuatnya google classroom adalah agar mempermudah pembelajaran dengan cara menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas tanpa menggunakan kertas. (Widiatsih et al., 2020)

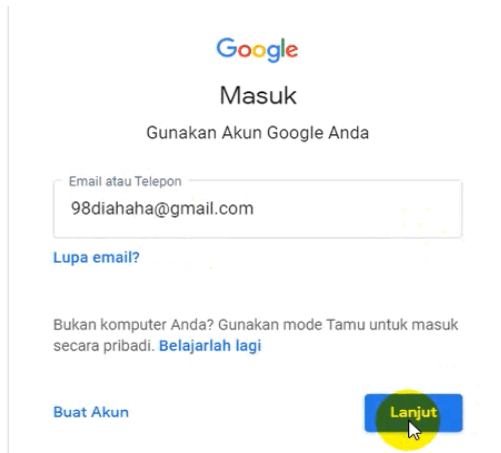
Beberapa fitur utama dari Google Classroom diantaranya sebagai berikut: (Setiawan & Wicaksono, 2020)

1. Assignment (*task*). Tugas disimpan dan diberi peringkat dalam serangkaian aplikasi produktivitas Google, memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa.
2. Rating (*measurement*). Google Classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru dapat memilih untuk melampirkan file ke tugas yang di mana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan satu salinan.
3. *Communication*. Guru dapat memasang buletin di jalan aliran, dan mahasiswa dapat memberikan komentar itu memungkinkan pertukaran verbal dua arah antara guru dan siswa.

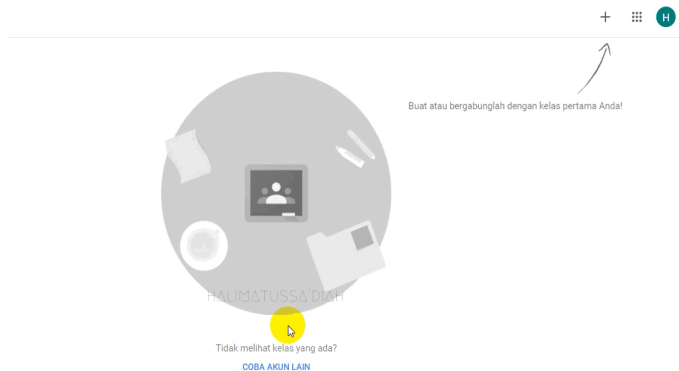
Adapun dalam penggunaan google classroom, terdapat beberapa tutorial saat digunakan sebagai guru, antara lain sebagai berikut:

1. Cara Membuat Kelas

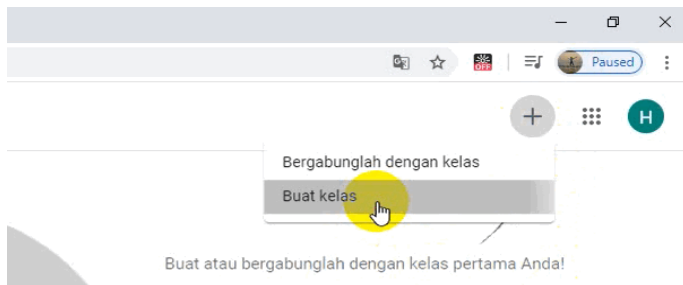
- a. Buka halaman awal Google, ketik keyword “*google classroom*”. Jika diminta untuk masuk ke akun google, log in terlebih dahulu dengan akun yang diinginkan. Pastikan sampai akun benar-benar masuk.



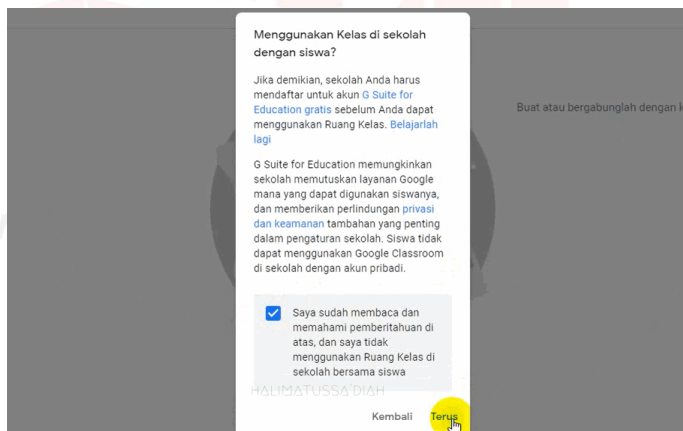
- b. Setelah muncul tampilan awal *google classroom* seperti gambar di bawah, pilih tombol + yang terdapat di sebelah kanan atas.



- c. Saat tombol + diklik, pilih “buat kelas” untuk membuat room atau kelas baru.



- d. Baca dengan teliti mengenai persyaratan dalam penggunaan *google classroom* kemudian centang untuk membuat persetujuan lalu klik “terus”.



- e. Isi sesuai dengan keinginan seperti nama kelas, dan subjek untuk menunjukkan mata pelajaran. Lalu klik “create”.

Buat kelas

Nama kelas (wajib)
X IPA 1

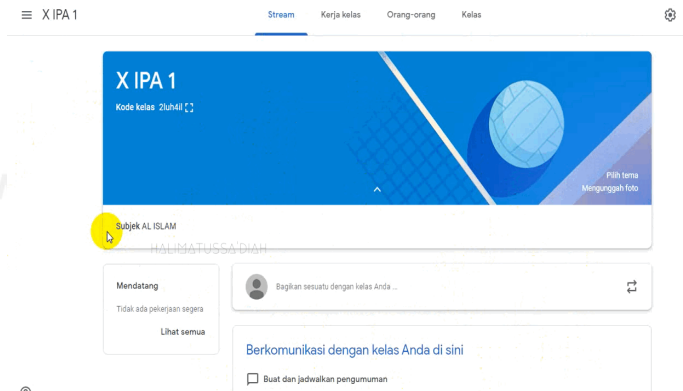
Bagian

Subyek
AL ISLAM

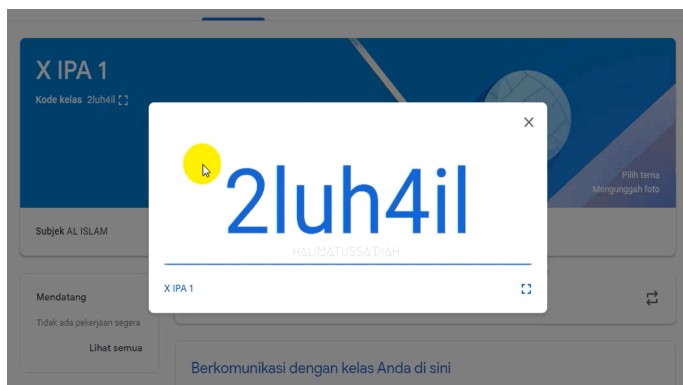
Kamar

Membatalkan **Create**

- f. Berikut merupakan tampilan awal setelah kelas dibuat.

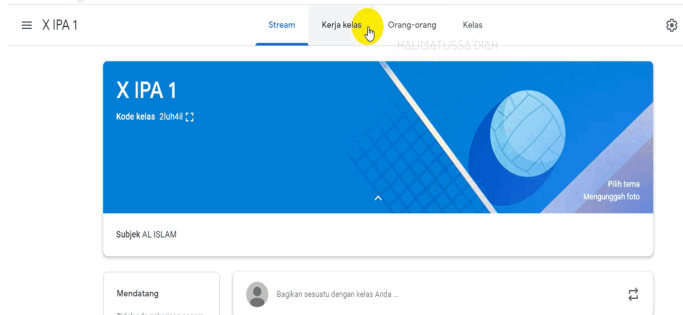


- g. Jika kelas sudah terbuat adalah membagikan kode kelas kepada peserta didik agar mereka bisa bergabung ke dalam kelas tersebut seperti gambar berikut.

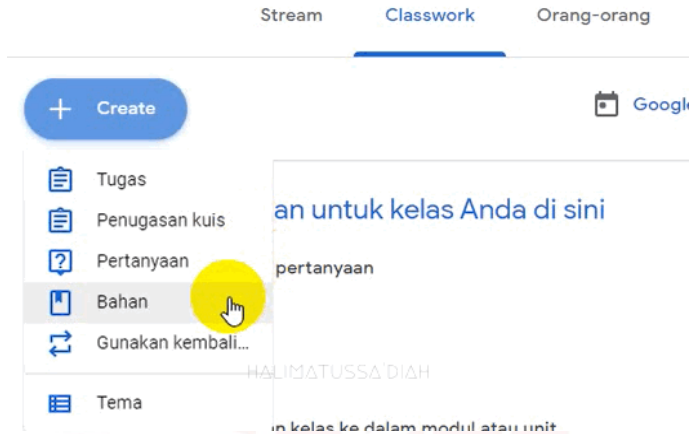


2. Cara Memasukkan Materi

- a. Pada beranda kelas, klik menu “kerja kelas” atau “class work”.



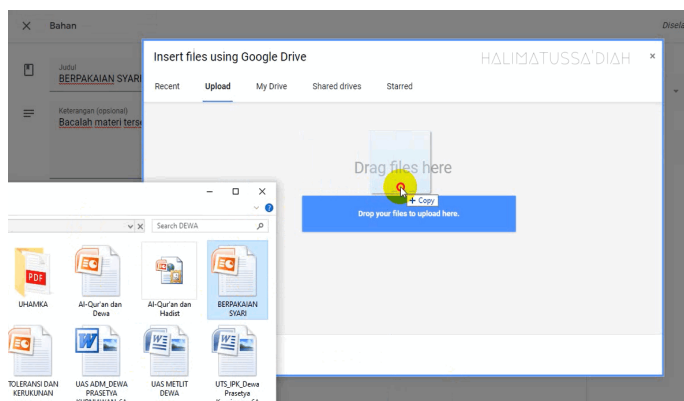
- b. Klik “create” kemudian pilih fitur yang akan digunakan memasukkan bahan materi, sehingga perlu memilih “bahan”.



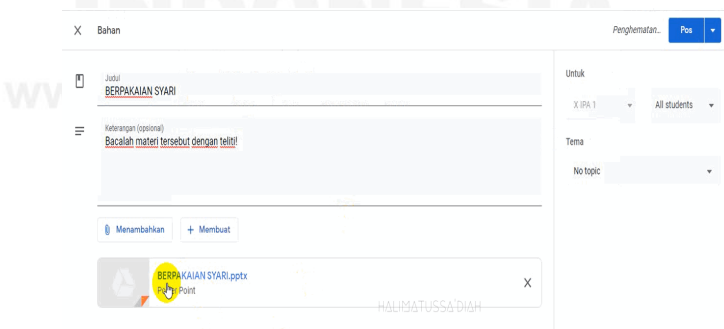
- c. Masukkan judul dan keterangan sesuai keinginan. Kemudian masukkan bahan materi yang dapat diambil dari google drive, tautan, unggah file, atau youtube.



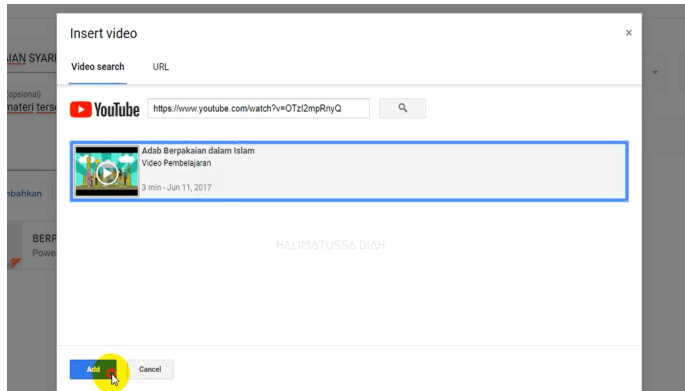
- d. Siapkan file yang akan diunggah kemudian tarik file ke dalam kotak yang sudah disediakan.



- e. Pastikan file yang akan diunggah sudah benar dan isinya sesuai dengan judul materi, kemudian klik “upload”. Jika file telah terunggah, maka tampilan akan seperti gambar berikut.



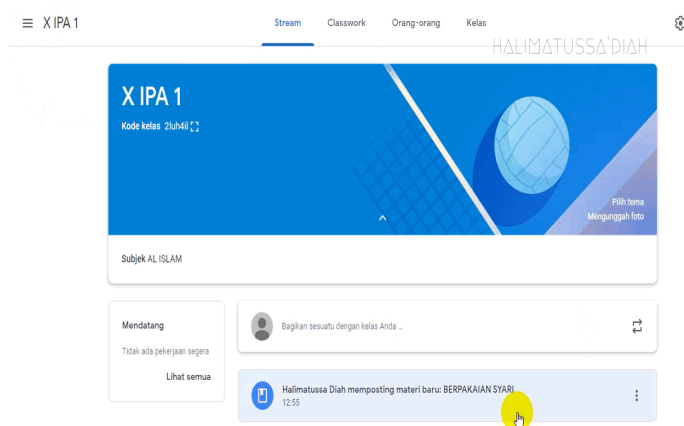
- f. Untuk penguatan materi, bisa menambahkan bahan lainnya, seperti melalui Youtube. Klik “menambahkan” lalu salin link Youtube yang sesuai dengan bahan materi. Lalu pilih “add”.



- g. Selanjutnya, ganti tema dengan nama BAB yang sedang dipelajari saat itu, agar lebih memudahkan penyortiran bahan materi maupun tugas-tugas. Jika sudah, klik “pos”.

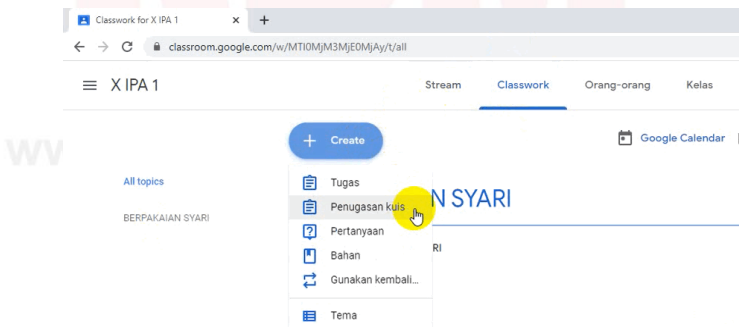


- h. Jika telah selesai, akan muncul tampilan seperti pada gambar di bawah.



3. Cara Membuat Kuis

- a. Untuk pembuatan kuis, pilih opsi “penugasan kuis”.



- b. Tulis judul dan intruksi sesuai keinginan. Selanjutnya, klik “kuis kosong” untuk proses pembuatan kuis. Disini pembuatan kuis menggunakan fitur dari google formulir.

× Tugas

Judul
BERPAKAIAN SYARI

Instruksi (opsional)
Jawablah soal-soal berikut dengan tepat!

Menambahkan + Membuat HALIMATUSSA'DIAH

Kuis Kosong
Formulir Google
Kuis Kosong

- c. Ketik soal-soal yang diinginkan, dalam form ini, kuis dapat disesuaikan, bisa dengan pilihan ganda, jawaban singkat, ataupun yang lainnya. Jika soal sudah dibuat, kemudian klik “kunci jawaban” untuk memilih jawaban yang tepat.

Blank Quiz All changes saved in Drive Kirim

Pertanyaan Tanggapan Total poin: 0

Secara etimologi (bahasa) aurat berasal dari kata awira yang berarti ...

Pilihan ganda

sesuatu yang hina X

sesuatu yang transparan X

sesuatu yang indah dan bagus X

sesuatu yang tersembunyi dan tertutup X

sesuatu yang menjadikan malu apabila dilihat X

Tambahkan opsi atau tambahkan "Lainnya"

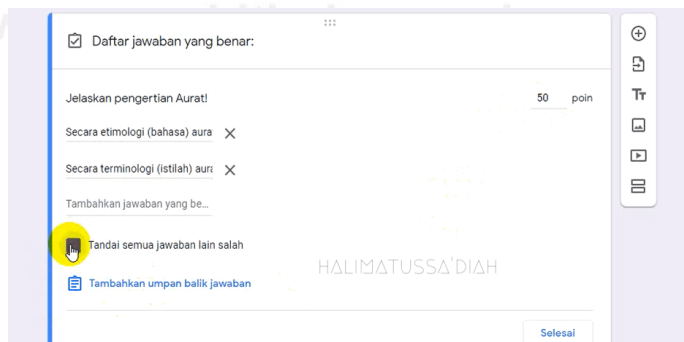
Kunci jawaban (0 poin)

Diperlukan

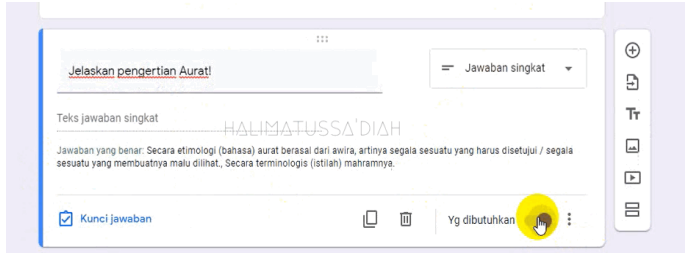
- d. Klik jawaban yang benar kemudian isi poin sesuai dengan keinginan anda, lalu klik “selesai”.



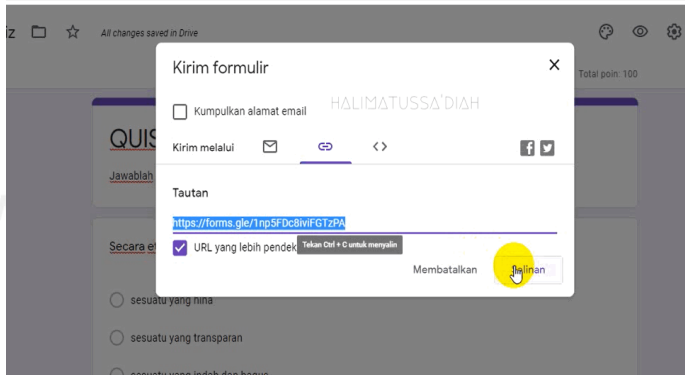
- e. Untuk menambahkan soal berikutnya, cukup klik tanda “+”.
- f. Ada banyak pilihan opsi pembuatan kuis, pilih sesuai dengan keinginan anda. Contohnya, jawaban singkat. Ketik soal kemudian jawaban yang benar. Jika mengaktifkan fitur “tandai semua jawaban salah”, jawaban yang diisi oleh peserta didik selain jawaban yang tertera, akan salah. Jangan lupa masukkan poin sesuai dengan keinginan, lalu klik “selesai”.



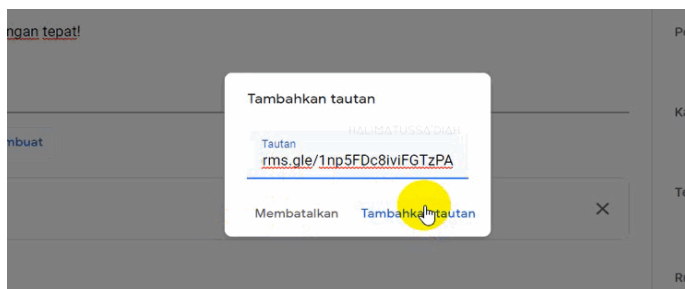
- g. Pada semua soal, aktifkan fitur “yang dibutuhkan” sebagai tanda bahwa soal tersebut wajib dijawab dan tidak bisa tanpa isian.



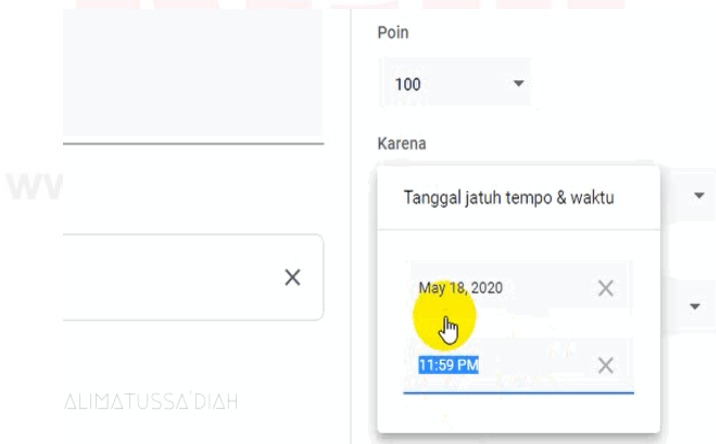
- h. Jika sudah selesai membuat soal dan menambahkan kunci jawaban serta poinnya, kemudian klik “kirim”. Pilih opsi gambar rantai kemudian salin tautan untuk dibagikan link kuis tersebut kepada peserta didik.



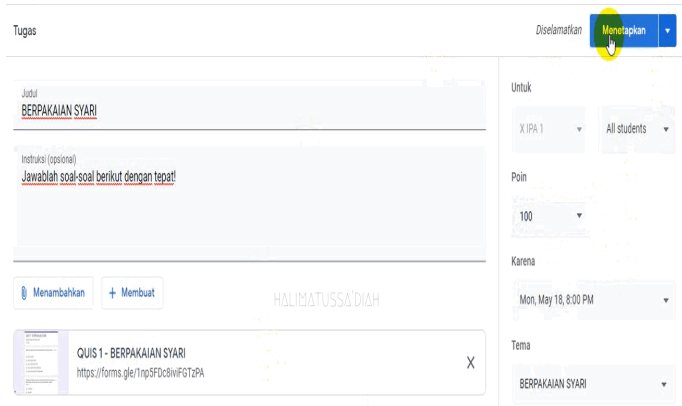
- i. Pindah ke tab classroom, klik “menambahkan” kemudian pilih “tautan”. Tempel hasil salinan dari link formulir kuis sebelumnya, kemudian klik “tambahkan tautan”.



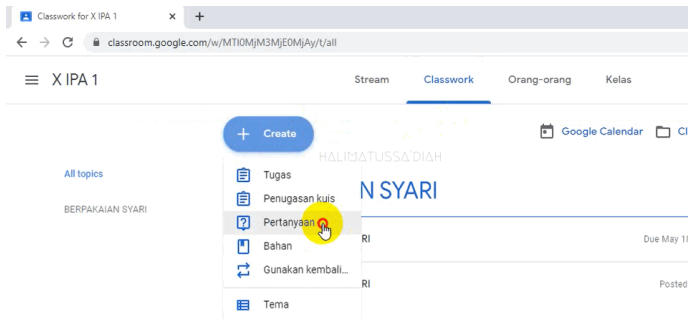
- j. Jangan lupa untuk mengaktifkan dan mengatur fitur tanggal dan waktu jatuh tempo sebagai akhir pengerjaan serta pengumpulan kuis tersebut.



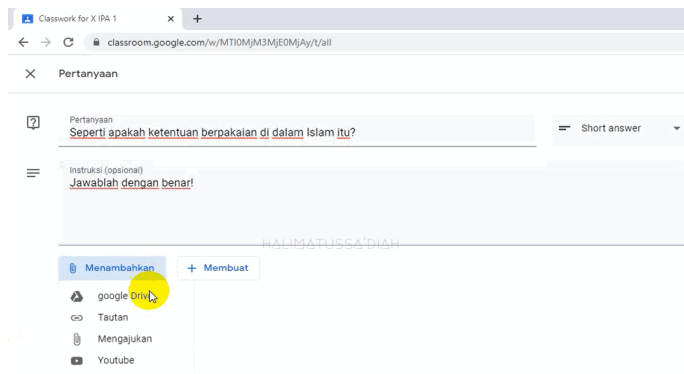
- k. Isi tema dengan BAB yang sesuai dengan kuiz tersebut. Jika semua sudah selesai, klik “menetapkan”.



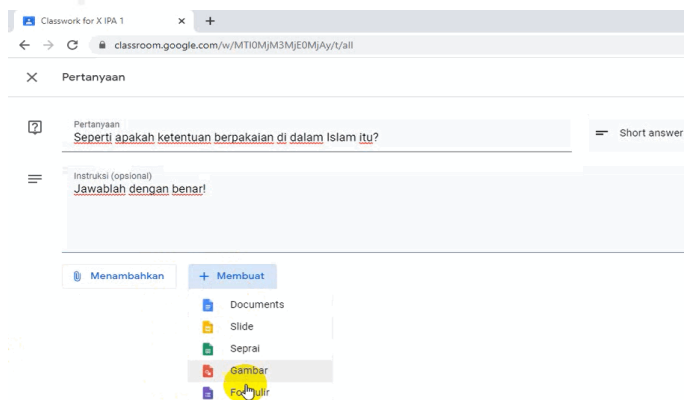
- l. Pada beranda kelas, peserta didik dapat membuka kuiz yang telah dibuat.
4. Cara Membuat Pertanyaan Singkat
- a. Pada tab menu “classwork” klik “create” kemudian pilih “pertanyaan” untuk membuat pertanyaan pertanyaan singkat.



- b. Ketik pertanyaan beserta instruksinya. Contoh di sini hanya menampilkan pertanyaan saja. Pada opsi ini, tidak ada jawaban mutlak, karna nantinya akan diperiksa dan dipertimbangkan poinnya oleh guru secara khusus.



- c. Pada opsi pertanyaan, sama seperti opsi lainnya, adanya fitur “menambahkan” dan “membuat” yang gunanya untuk memperkuat pertanyaan tersebut.



- d. Jangan lupa untuk memasukkan tanggal dan waktu jatuh tempo dalam menjawab pertanyaan tersebut.

Short answer

Untuk
X IPA 1 All students

Poin
100

Karena
Tanggal jatuh tempo & waktu

May 13, 2020 X

08:00 PM X

- e. Pilih tema sesuai dengan BAB yang ada di pertanyaan tersebut. Kemudian centang kedua atau salah satunya atau tidak keduanya untuk menentukan peserta didik dapat saling membalas dan mengedit jawaban atau tidak.

Short answer

Untuk
X IPA 1 All students

Poin
100

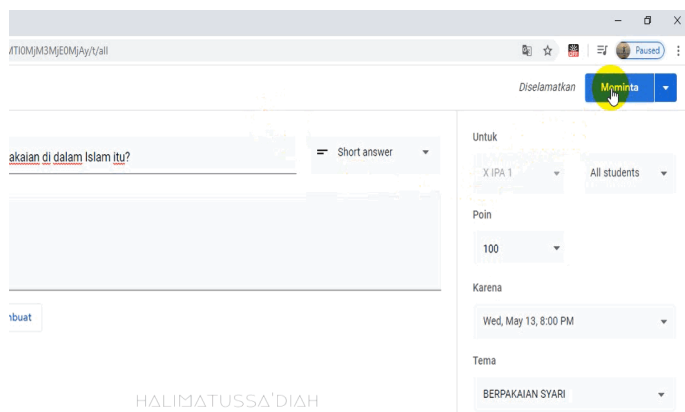
Karena
Wed, May 13, 8:00 PM

Tema
BERPAKAIAN SYARI

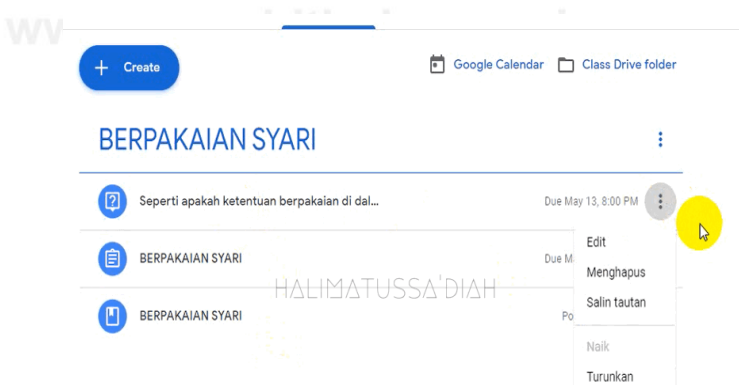
Siswa dapat saling membalas

Siswa dapat mengedit jawaban

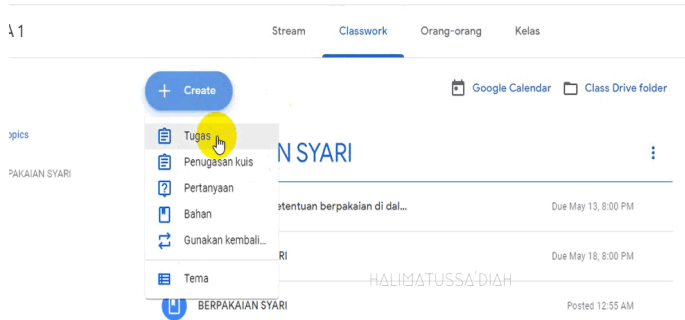
- f. Jika sudah selesai semua, klik “meminta”.



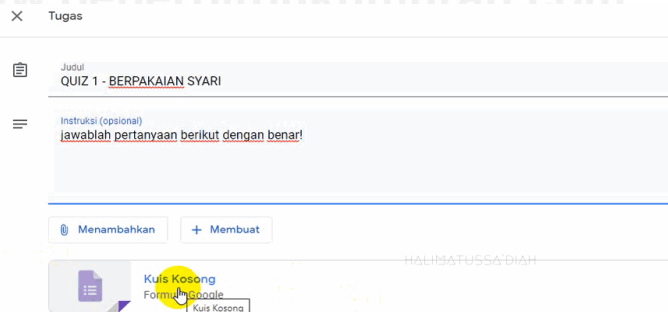
- g. Di semua opsi terdapat titik tiga seperti gambar disamping yang berisikan fitur “edit, menghapus, salin tautan, naik, dan turunkan” dengan maksud semua postingan yang sudah ditampilkan dapat diubah atau diatur kembali oleh guru dengan mengklik gambar titik tiga tersebut.



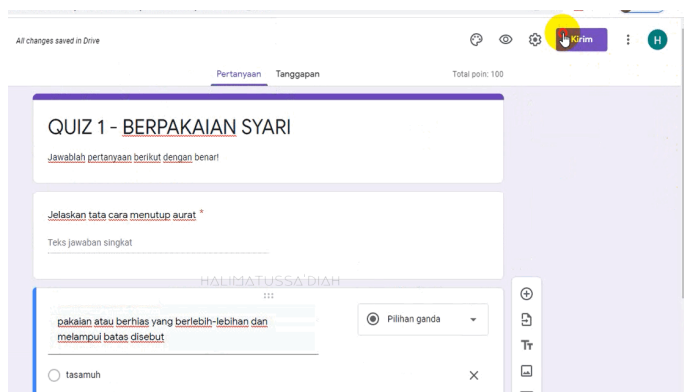
- h. Pertanyaan singkat sudah terposting dan peserta didik siap untuk mengumpulkan.
5. Cara Membuat Tugas
- a. Untuk membuat “tugas”, langkah-langkahnya sama saja dengan “penugasan kuis”.



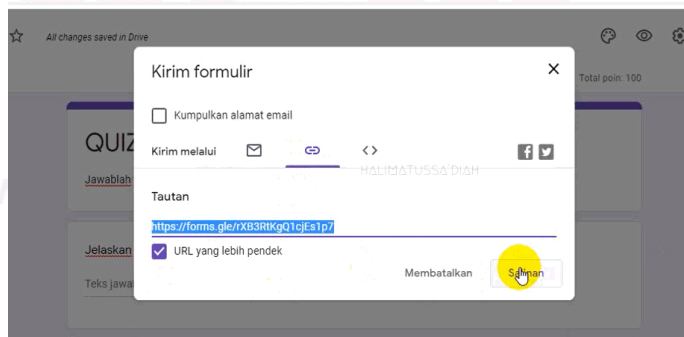
- b. Isi judul dan instruksi, kemudian klik “kuis kosong” atau pilih dari opsi menambahkan dan membuat. Contoh di sini membuat tugas dengan google formulir, jadi klik “kuis kosong”.



- c. Ketik soal beserta kunci jawaban dan poinnya. Jika sudah, klik “kirim”.



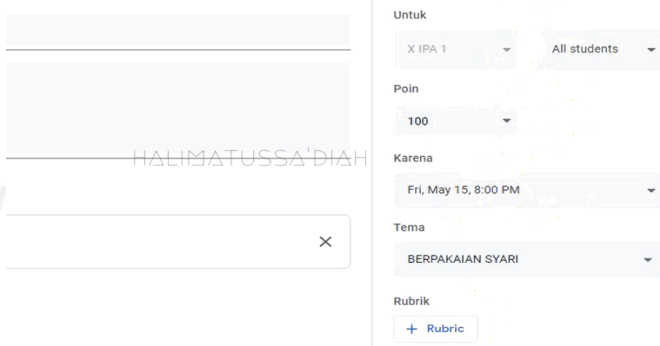
- d. Pilih tab gambar rantai, kemudian salin tautan tersebut.



- e. Kembali ke tab classroom, pilih opsi “menambahkan” kemudian klik “tautan” kemudian tempel salinan link dari form tugas yang sebelumnya sudah di buat.



- f. Isi tema sesuai dengan tugas dan BAB nya. Kemudian tentukan tanggal dan waktu jatuh temponya.

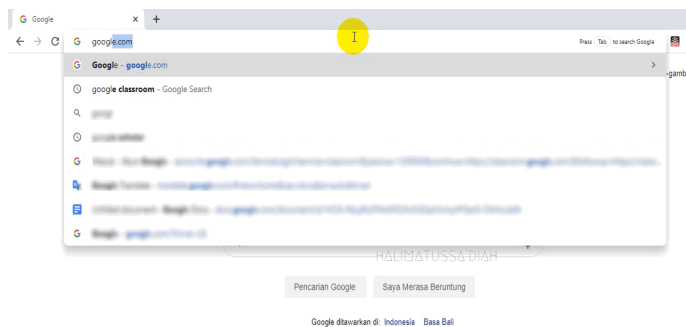


- g. Jika sudah semua, klik “menetapkan”. Lalu tugas telah terposting di beranda kelas.

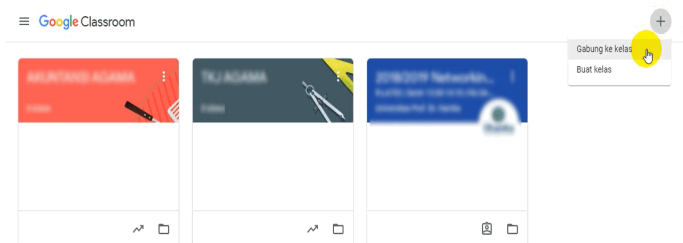
Apabila digunakan sebagai peserta didik, penggunaan google classroom dengan menggunakan PC (*Personal Computer*) ialah sebagai berikut:

1. Cara Bergabung Kelas

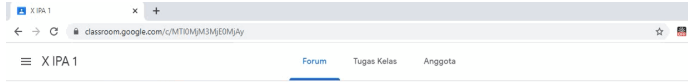
- a. Buka google lalu login menggunakan akun yang akan dipakai untuk bergabung ke dalam kelas.
- b. Setelah login, ketik “google classroom” di kolom pencarian google.



- c. Jika sudah masuk ke dalam google classroom, selanjutnya klik tanda “+” kemudian pilih “gabung ke kelas”. Masukkan kode kelas yang sudah diberikan oleh guru.

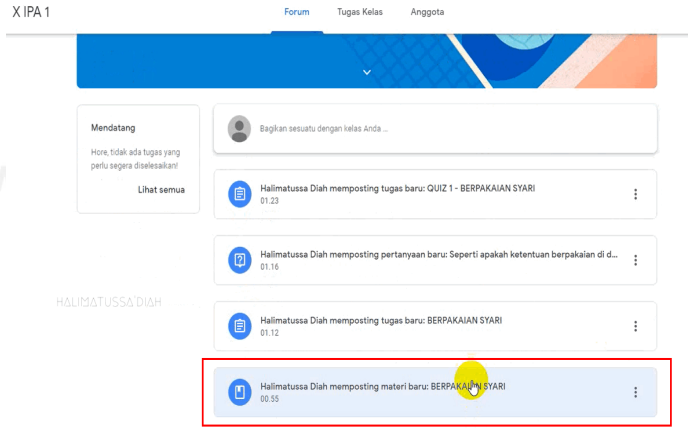


- d. Berikut merupakan tampilan awal kelas setelah bergabung, pastikan kelas yang anda masuki tidak salah.

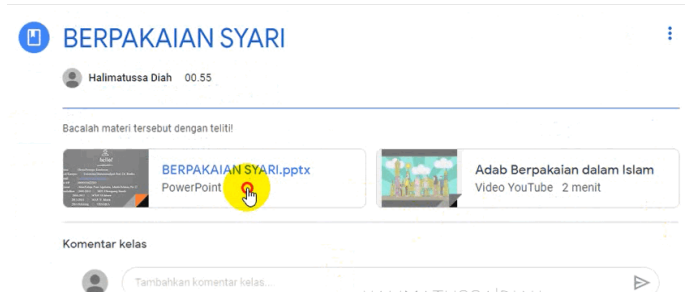


2. Cara Melihat Kelas

- a. Klik materi yang sudah diposting oleh guru.

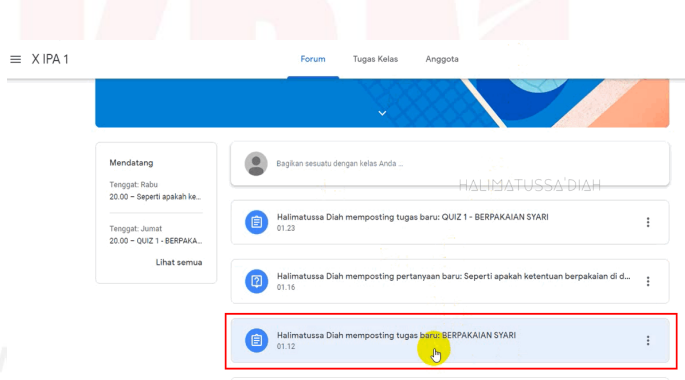


b. Materi sudah dapat dipelajari

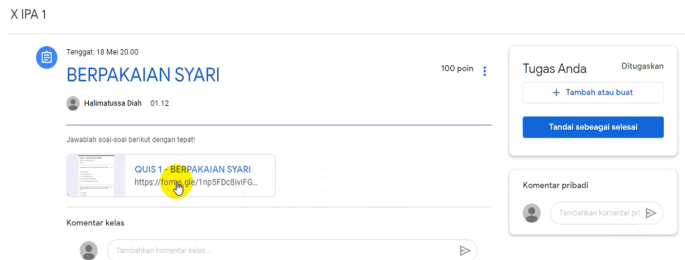


3. Cara Membuka Tugas atau Kuis

a. Klik tugas atau kuis yang sudah diposting oleh guru.



b. Klik formulir yang berisi tugas atau kuis untuk dikerjakan.



- c. Kerjakan tugas atau kuis dengan tepat, baca soal dan jawab dengan teliti

QUIS 1 - BERPAKAIAN SYARI
 Jawablah soal-soal berikut dengan tepat
 * Wajib

HALIMATUSSA'DIAH

Secara etimologi (bahasa) aurat berasal dari kata 'awira yang berarti ... * 25 poin

- sesuatu yang hina
- sesuatu yang transparan
- sesuatu yang indah dan bagus
- sesuatu yang tersembunyi dan tertutup
- sesuatu yang menjadikan malu apabila dilihat

Mengenakan pakaian sesuai syariat Islam adalah bukti bahwa seseorang telah mentaati perintah Allah. Hal ini menunjukkan pakaian memiliki fungsi 25 poin

- d. Klik “submit” jika sudah selesai dalam mengerjakan tugas atau kuis.

Fungsi religius

Fungsi etika

Fungsi estetika

Fungsi kesehatan

Fungsi kemanusiaan

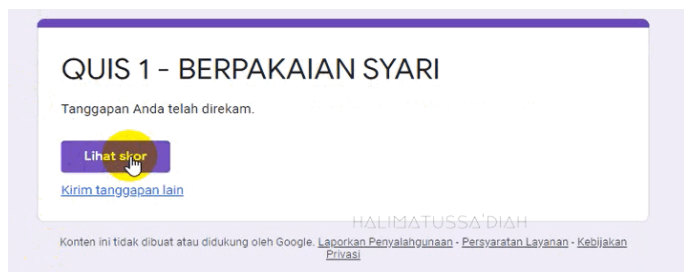
Jelaskan pengertian Aurat! * 50 poin

anggota tubuh manusia yang wajib ditutupi da

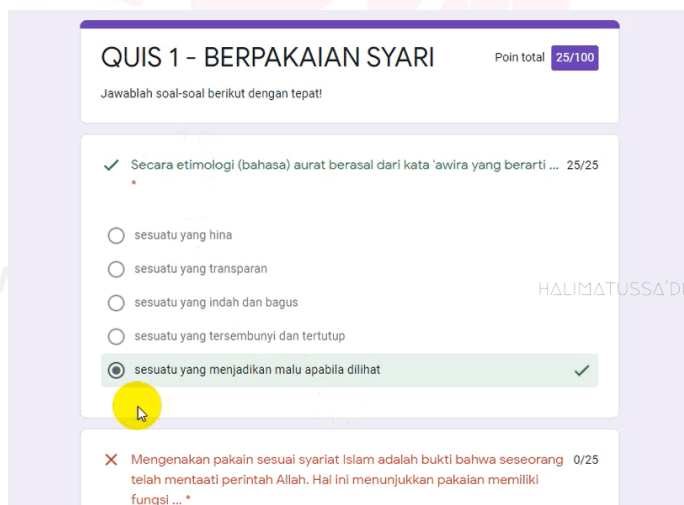
HALIMATUSSA'DIAH

Kirim

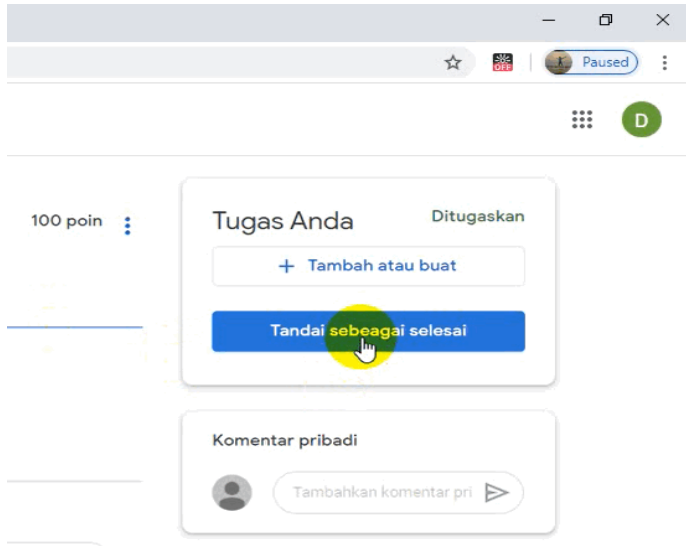
- e. Klik “lihat skor” jika anda ingin melihat nilai dari kuis yang telah dikerjakan.



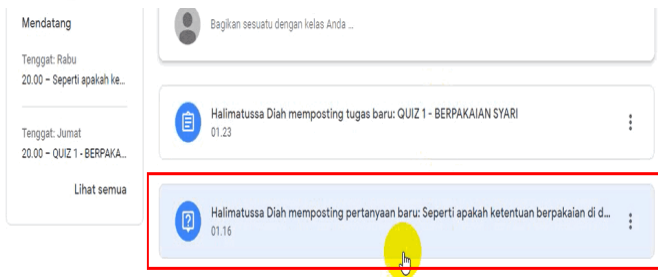
- f. Jawaban yang salah dan benar dapat dilihat dan dipelajari kembali.



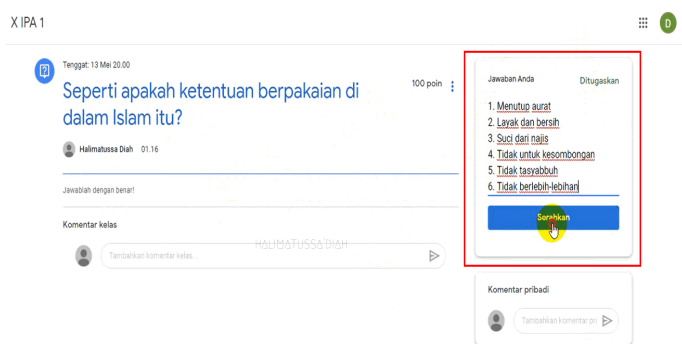
- g. Kembali ke tab classroom, kemudian klik “tanda sebagai selesai” untuk menandakan telah selesai mengerjakan tugas atau kuis.



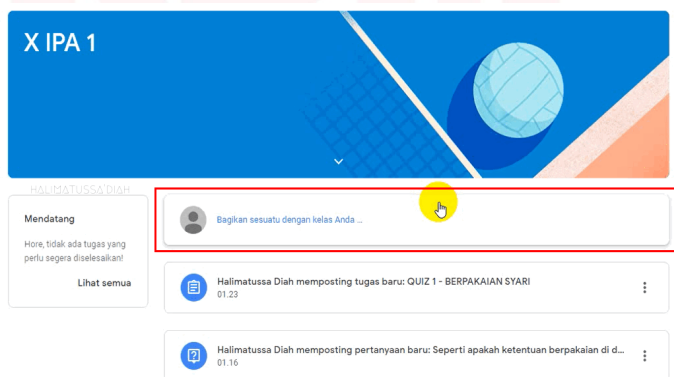
4. Cara Membuka Pertanyaan Singkat
- a. Klik pertanyaan yang sudah diposting oleh guru.



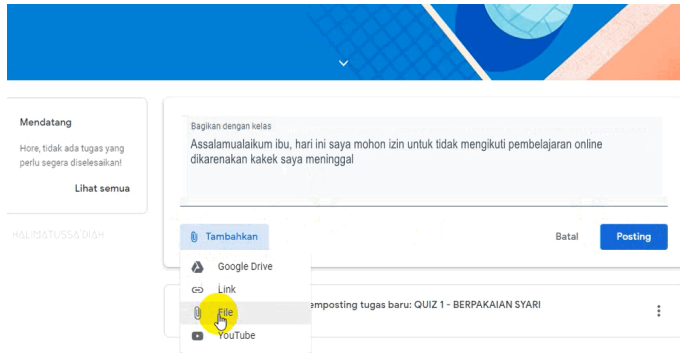
- b. Jawab pertanyaan berikut dengan tepat, kemudian klik “serahkan”



5. Cara Membuat Postingan di Beranda
- a. Pada halaman beranda, klik seperti gambar disamping untuk membuat postingan.



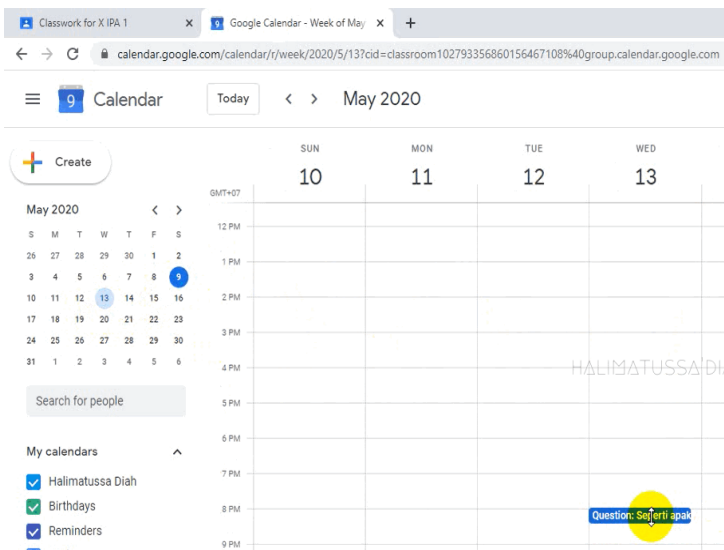
- b. Tulis pesan atau berita yang ingin disampaikan, hal ini dapat didukung dengan menambahkan *google drive*, *link*, *file*, atau *youtube* untuk memperkuat pesan atau berita.



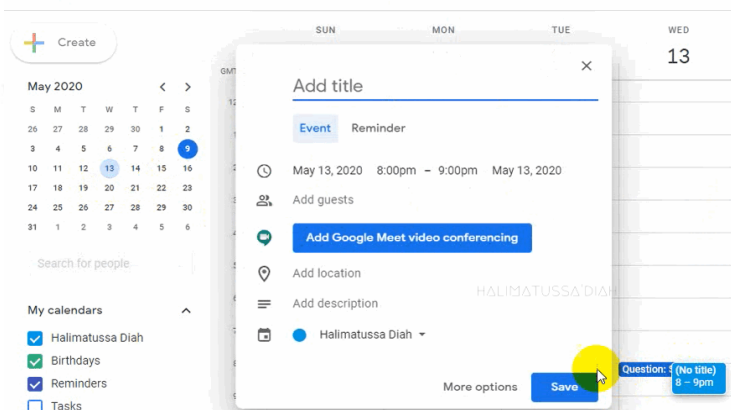
Selain dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran seperti memberikan materi, tugas, kuis, pertanyaan singkat, google classroom juga memiliki fitur lain, antara lain sebagai berikut:

1. Google classroom juga bekerja sama dengan google calendar. Google calendar berfungsi untuk mengingatkan tanggal dan waktu yang sudah kita atur dalam pengelolaan kelas.

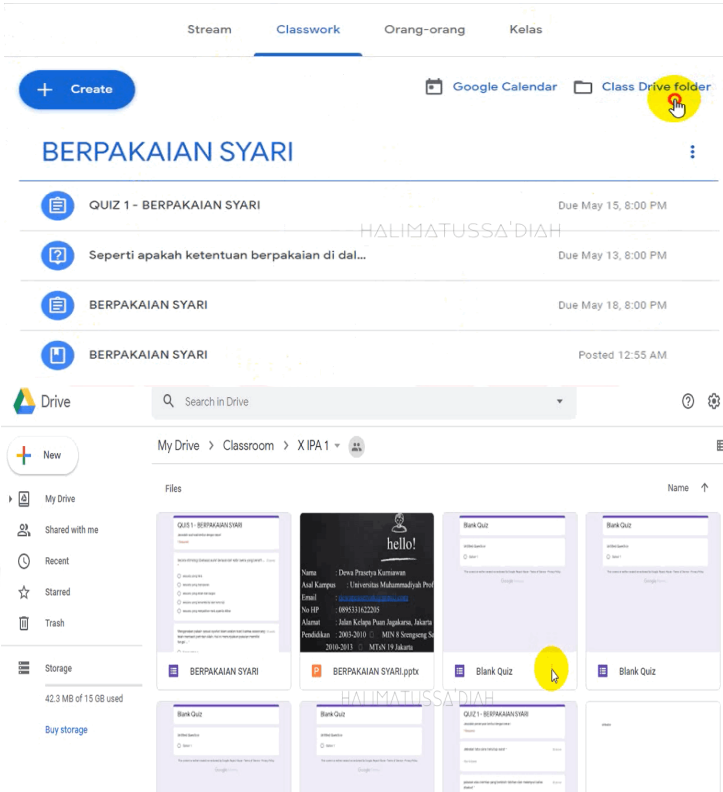




2. Google calendar juga bisa diaktifkan sebagai reminder atau pengingat ketika tanggal tersebut sudah memasuki jatuh tempo tugas ataupun yang lainnya.



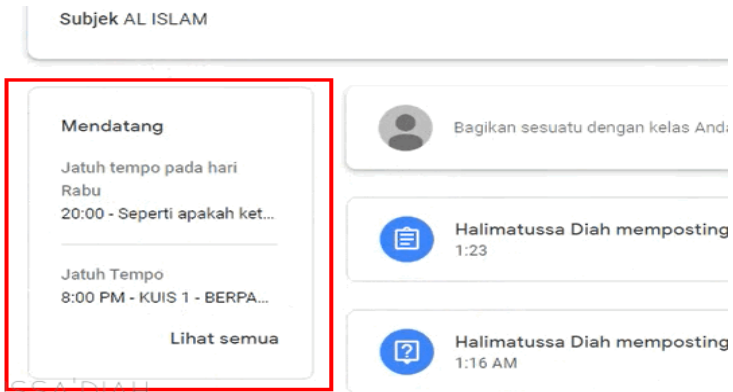
- Selain itu, google classroom juga terintegrasi dengan google drive. Google drive dalam google classroom berguna untuk menyimpan semua file yang sudah diunggah ataupun dibuat. Jadi tak perlu khawatir kehilangan file yang sudah diunggah ataupun dibuat.



4. Pada tab “classwork” ada opsi “tema” yang gunanya memudahkan kita dalam penyortiran tema/bab dalam pengelolaan kelas. Klik opsi “tema” kemudian tambahkan bab selanjutnya yang akan dipelajari. Bila tema baru sudah dibuat, hal ini akan mempermudah dalam proses pengelolaan kelas.

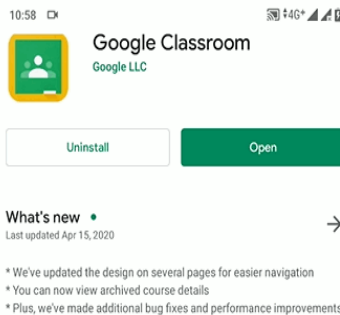
The image shows two screenshots of the Canvas LMS interface. The top screenshot shows the 'Classwork' tab selected, with a sidebar menu where the 'Tema' (Topic) option is highlighted with a yellow circle. The main content area displays a list of assignments under the heading 'BERPAKAIAN SYARI'. The bottom screenshot shows the 'Tambahkan topik' (Add topic) dialog box, where the text 'AIKAT-MALAIKAT ALLAH' is entered into the 'Tema' field. The 'Menambahkan' (Add) button is highlighted with a yellow circle.

5. Di halaman beranda classroom, terdapat timeline sebagai pengingat adanya tugas-tugas yang sudah terposting hingga masa jatuh temponya.

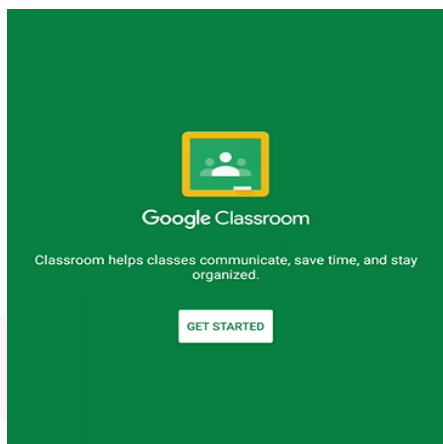


Dalam penggunaannya, sedikit berbeda saat mengakses google classroom dengan menggunakan PC dan saat menggunakan smartphone. Adapun tutorial guru dalam mengakses google classroom dengan menggunakan smartphone antara lain sebagai berikut:

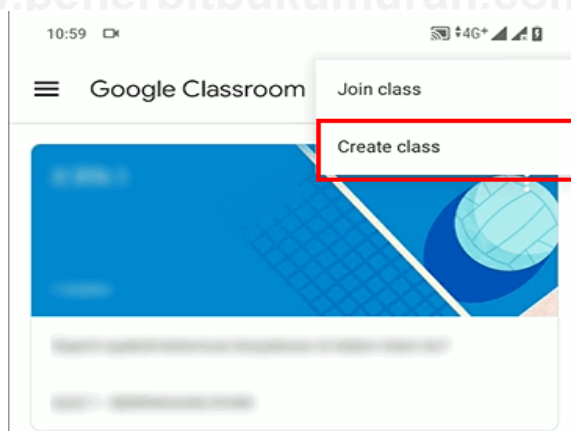
1. Cara Membuat Kelas
 - a. Unduh aplikasi Google Classroom pada smartphone.



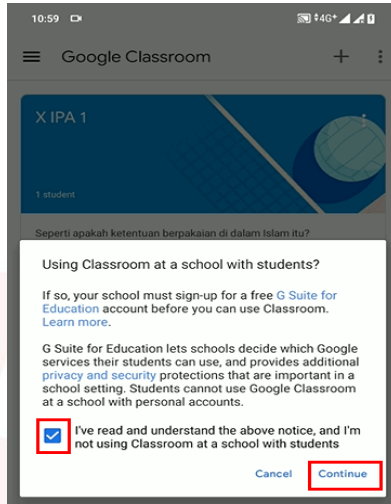
- b. Setelah berhasil diunduh, buka aplikasi tersebut, kemudian klik “get started” untuk memulai.



- c. Pilih akun google yang akan digunakan dalam membuat kelas hingga googleclassroom siap digunakan dengan akun tersebut.
- d. Klik tanda “+” kemudian pilih “create class” untuk proses pembuatan kelas.



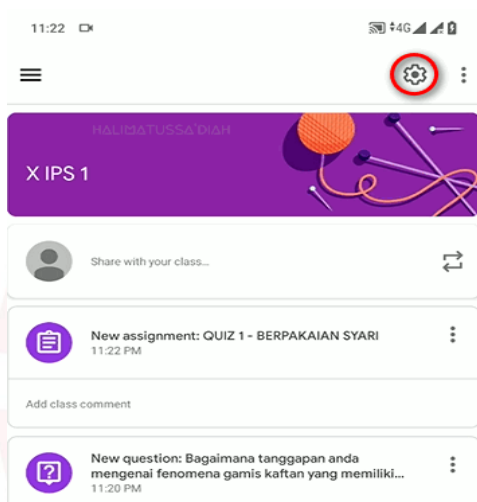
- e. Baca dengan teliti bagaimana cara google classroom bekerja, setuju hal ini dengan mencentang kemudian klik “continue”.



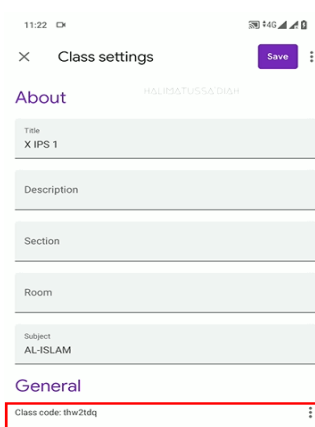
- f. Isi identitas kelas yang akan anda buat. Create class untuk keterangan berupa nama kelas, subjek untuk keterangan mata pelajaran. emudian klik “create”.

The screenshot shows the 'Create class' screen in the Google Classroom app. At the top left, there is a close icon (X) and the text 'Create class'. At the top right, there is a blue 'Create' button with a three-dot menu icon to its right, both highlighted with a red box. Below the header, there are four input fields: 'Class name (required)' with the text 'X IPS 1', 'Section', 'Room', and 'Subject' with the text 'AL-ISLAM'. The 'Class name (required)' and 'Subject' fields are highlighted with red boxes.

- g. Kelas telah selesai dibuat. Bagikan kode kelas kepada peserta didik dengan klik gambar pengaturan, lihat pada lingkaran merah di bawah ini.

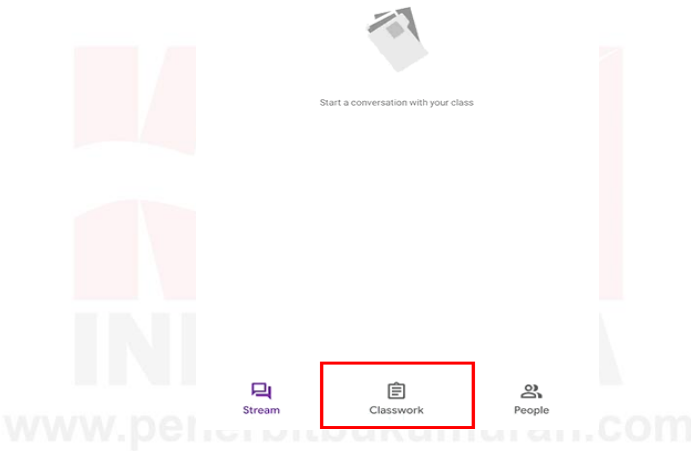
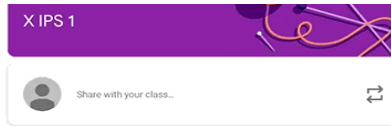


- h. Salin kode kelas tersebut kemudian bagikan kepada peserta didik.

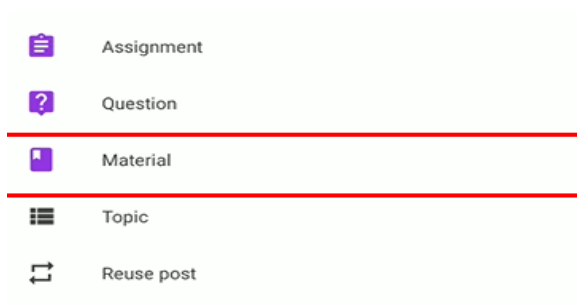


2. Cara Memasukkan Materi

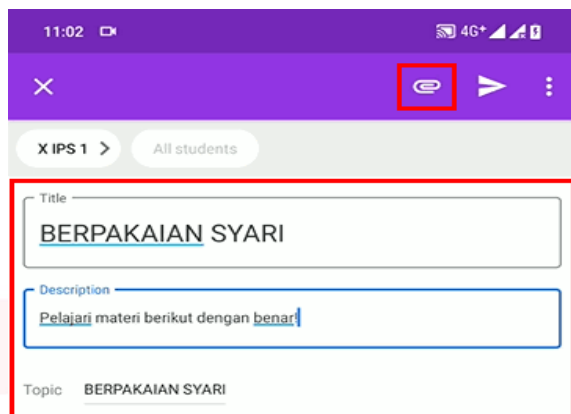
- a. Untuk memasukkan materi, klik “classwork” kemudian klik tanda “+”.



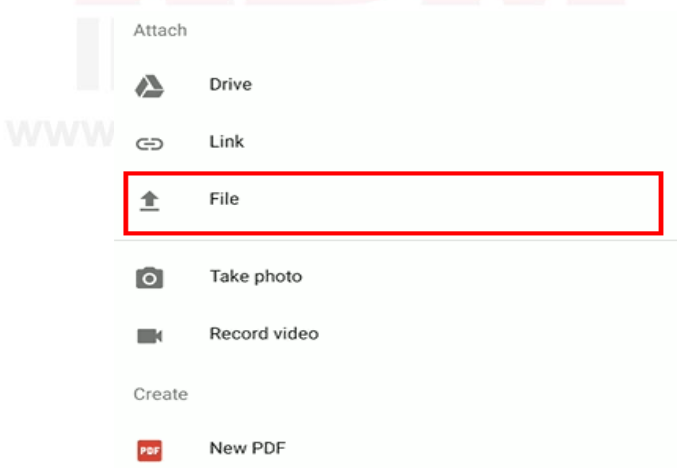
- b. Pilih “material” untuk memasukkan bahan-bahan materi.



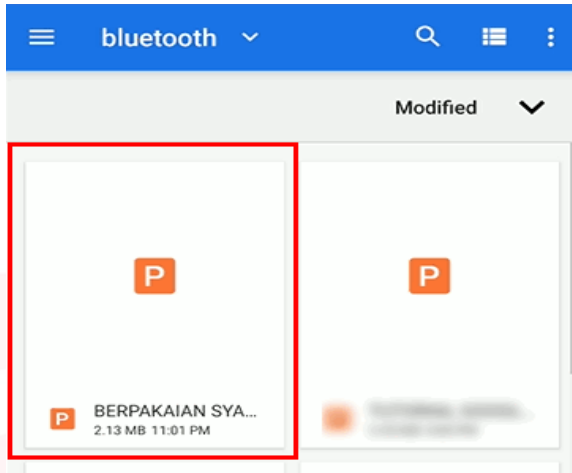
- c. Isi identitas berikut sesuai dengan keinginan. Topik dapat berupa bab yang sedang dipelajari.



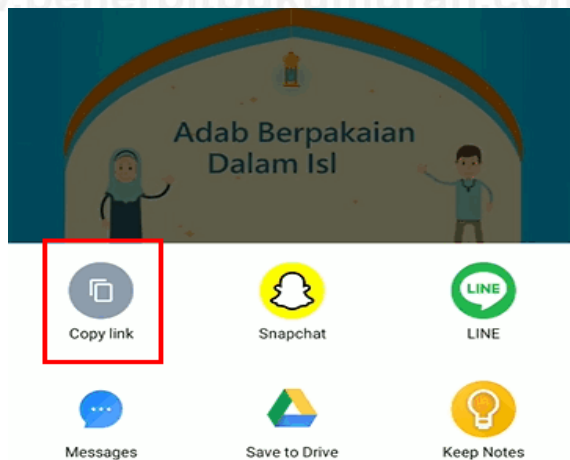
- d. Klik ikon penjepit kertas, kemudian pilih “file”.



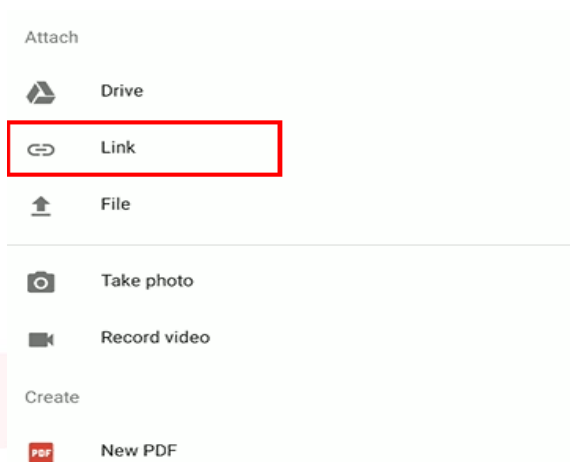
- e. Pastikan bahan materi yang berbentuk file sudah tersedia di dalam smartphone tersebut, cari file tersebut kemudian klik.



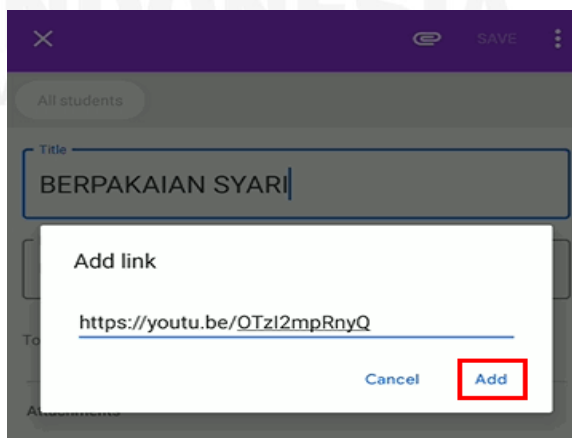
- f. Untuk penguatan materi lainnya, bisa mengambil dari youtube. Caranya dengan membuka youtube, kemudian klik “share” lalu pilih “copy link”.



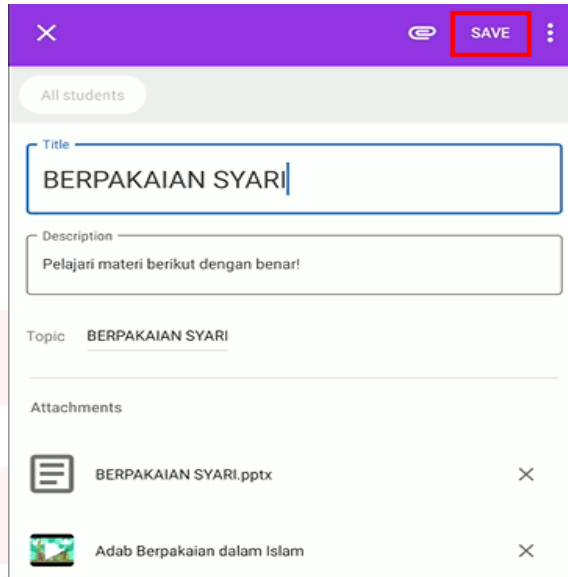
- g. Klik ikon penjepit kertas lagi, kemudian pilih “link”.



- h. Masukkan link yang sudah disalin sebelumnya, kemudian klik “Add”.

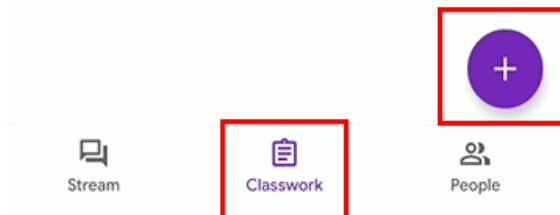


- i. Pastikan bahan-bahan materi sudah lengkap, setelah itu klik “save”. Bahan materi sudah terposting di kelas.



3. Cara Membuat Kuis atau Tugas

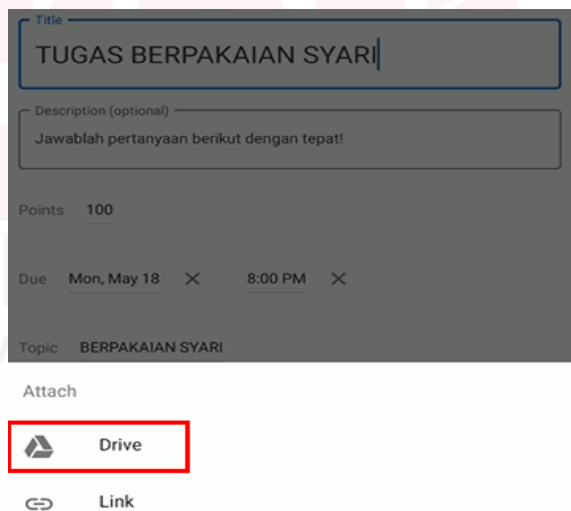
- a. Pilih “classwork” kemudian klik tanda “+”.



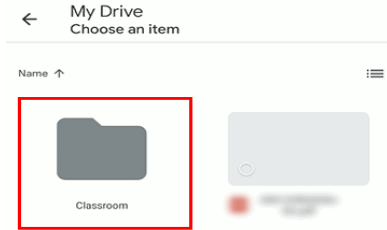
- b. Pilih “assignment” untuk membuat tugas atau kuis.



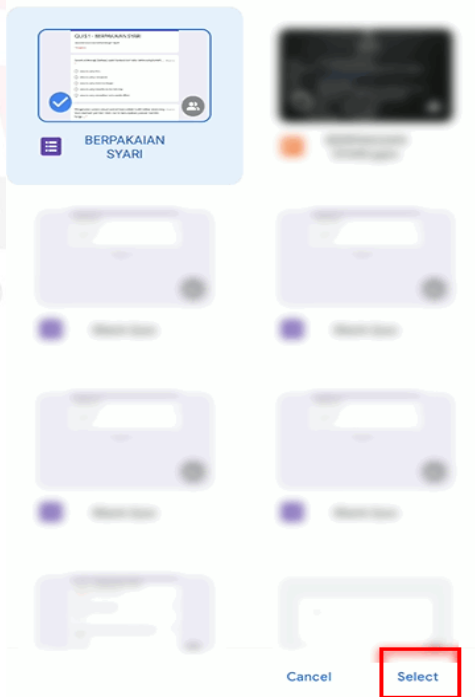
- c. Klik ikon penjepit kertas, kemudian pilih drive.



- d. Pastikan sebelumnya sudah membuat formulir yang berisi soal dan kunci jawaban beserta poinnya di PC. Pilih "classroom".



- e. Cari formulir yang sudah anda buat sebelumnya, jika sudah klik "select".



- f. Jangan lupa untuk mengatur tanggal dan waktu jatuh tempo juga memilih topik atau bab yang sesuai dengan tugas atau kuis tersebut. Jika semua sudah, klik “save”.

× SAVE ⋮

All students

Title
TUGAS BERPAKAIAN SYARI

Description (optional)
Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

Points 100

Due Mon, May 18 8:00 PM

Topic BERPAKAIAN SYARI

Materials

BERPAKAIAN SYARI

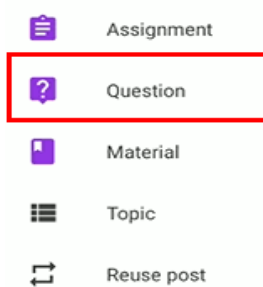
4. Cara Membuat Pertanyaan Singkat

- a. Pilih “classwork” kemudian klik tanda “+”.

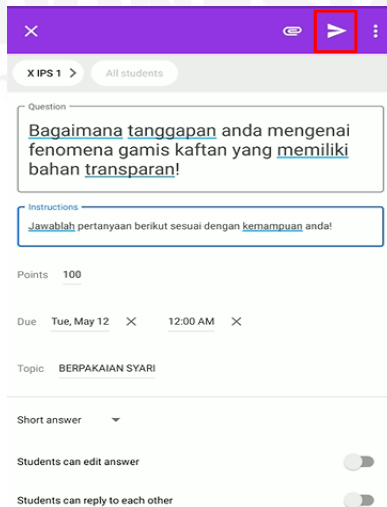
www.penerbitbukumurah.com



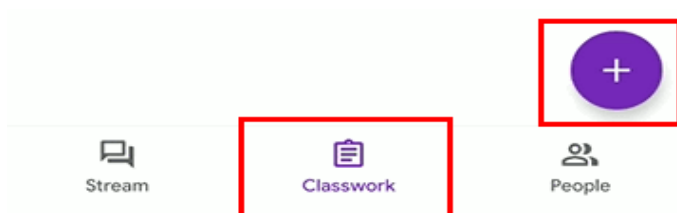
- b. Pilih “question” untuk membuat pertanyaan singkat.



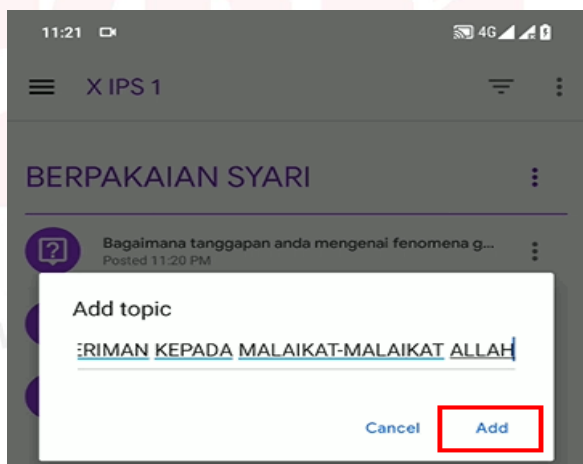
- c. Ketik soal dan instruksi kemudian tentukan tanggal dan waktu jatuh tempo serta sesuaikan topik dengan bab yang sedang dibahas. Lalu centang kedua atau salah satunya atau tidak keduanya untuk menentukan siswa dapat saling membalas dan mengedit jawaban atau tidak. Jika sudah, klik ikon panah.



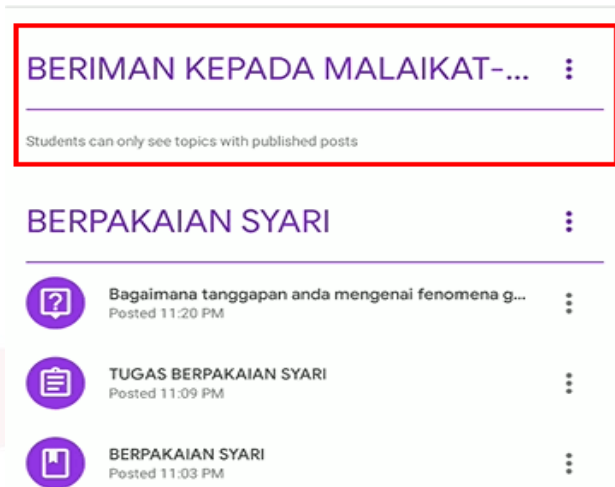
5. Fitur Lainnya
 - a. Pilih “classwork” kemudian klik tanda “+”.



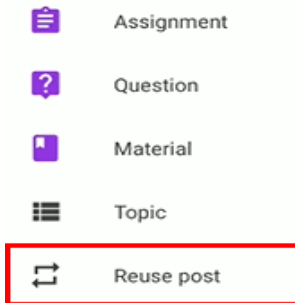
- b. Pilih “topic” untuk menambahkan topik ataupun bab lainnya yang akan dibahas, agar memudahkan dalam pengelolaan kelas.



- c. Ketik topik atau bab tersebut, kemudian klik “add”. Topik atau bab selesai dibuat.



- d. Pada fitur “reuse post” anda dapat memposting kembali bahan materi atau tugas atau kuis atau pertanyaan singkat dengan di lain kelas, hal ini dapat mengefisiensi waktu anda dalam membuat suatu postingan.

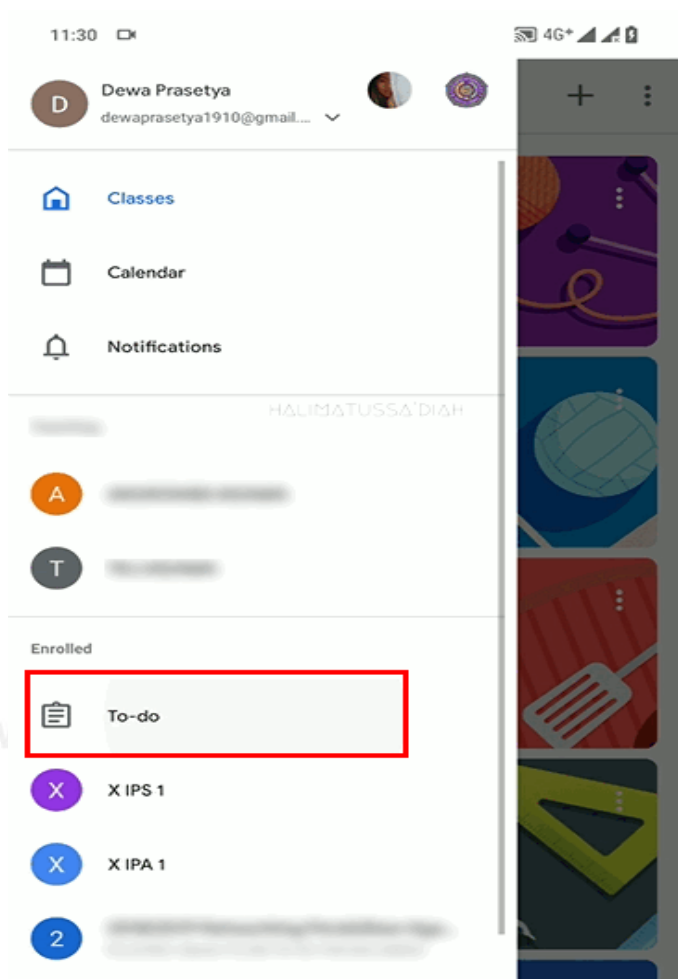


Pada tampilan siswa, sebenarnya hampir sama saat mengaksesnya dengan menggunakan PC ataupun smartphone. Namun terdapat beberapa fitur yang tampilannya berbeda pada saat mengakses di PC dan di smartphone. Antara lain sebagai berikut:

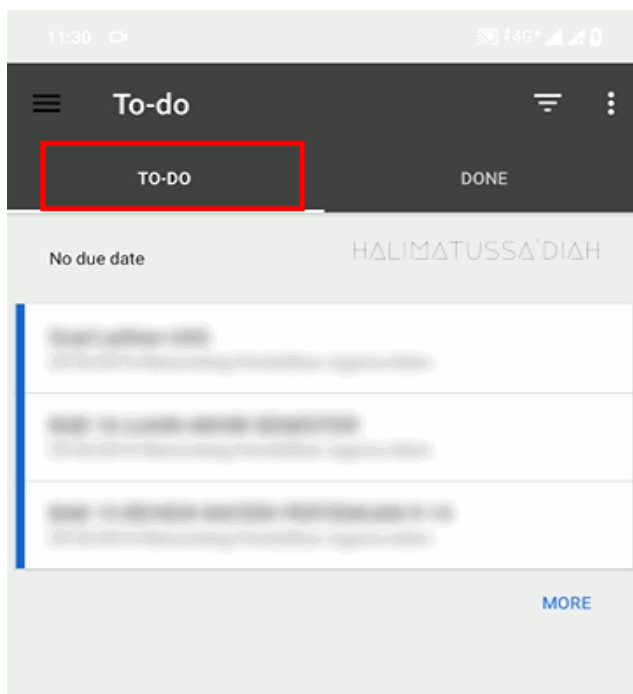
1. Buka aplikasi google classroom, kemudian klik ikon garis tiga seperti gambar di bawah.



2. Klik “to-do” untuk melihat tugas-tugas yang belum maupun sudah terselesaikan.

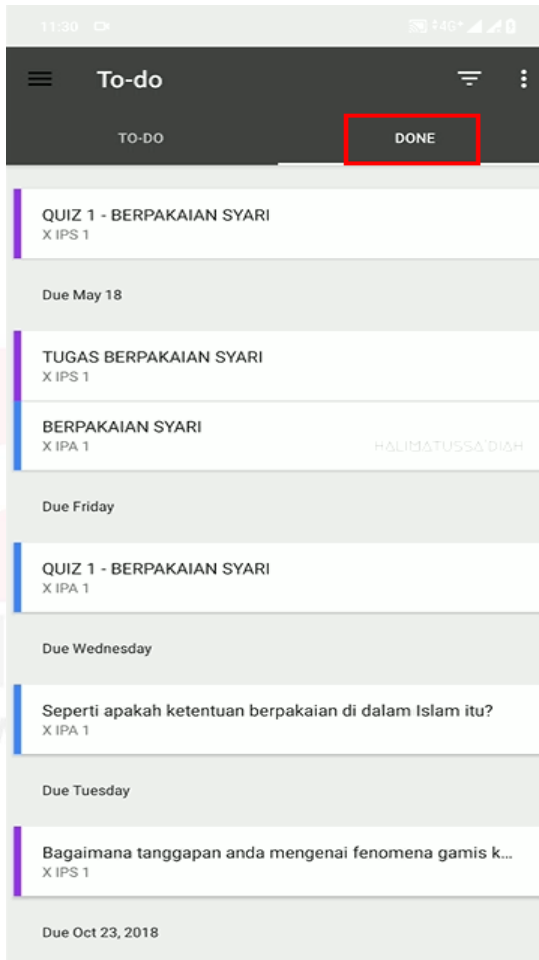


3. Pada tab “to-do” disini akan berisi postingan tugas atau kuis atau pertanyaan yang belum anda kerjakan.



www.penerbitbukumurah.com

4. Sedangkan pada tab “done” berisikan postingan tugas atau kuis atau pertanyaan yang sudah anda kerjakan.



Daftar Pustaka

- 'Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117-132.
- Ahmad Fauzi. (n.d.). *Daya Serap Siswa Terhadap Pembelajaran Taksonomi Pendidikan Agama Islam*.
- Ahmad, N. (2015). *Pembelajaran Buku Ajar*.
- Aini. (2019a). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Aini, Y. I. (2019b). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Akio Yamanaka dan Leon Yufeng Wu. (2014). Rethinking Trends in Instructional Objectives: Exploring the Alignment of Objectives with Activities and Assessment in Higher Education – A Case Study. *International Journal of Instruction*, 7 (2).
- Anas Sudlono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2012). *No Title*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In

Ciptapustaka Media.

- Chan Swee Heng. (2015). Framework of Assessment for the Evaluation of Thinking Skills of Tertiary Level Students. *Advances in Language and Literary Studies*, 6 (5).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261–272.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Dewi Salma Prawiradilaga. (2008). *Prinsip Desai Pembelajaran*. Kencana kerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- Eldes, I. (2015). ILMU DAN HAKEKAT ILMU PENGETAHUAN DALAM NILAI AGAMA. *Al-Hikmah*. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v9i2.322>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Fitrianti, L. (2018). Prinsip Kontinuitas dalam Evaluasi Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Goksun, O. D dan Gursoy, G. 2. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz. *Computer and Education Journal*, 15–29.
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. E. (2019). *Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi* (Issue September). Fakultas Ilmu Sosial.

<http://psosio.fis.uny.ac.id>

- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). Konsep Dasar Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159–181.
- Husein, H. (2016). Penggunaan Google Form sebagai alat penilaian kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 40–50.
- Ismanto, I. (2014). EVALUASI HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI). *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.773>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(1), 108–121.
- Khaidaroh Shofiya. (2018). Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. Dan Krathwohl, D.R.,. *Jurnal Al GHAZALI*, 1 (2).
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas v sd. *E-Journal.Hikmahuniversity.Ac.Id*, 03(01), 37–41.
- Lorin W. Anderson; David R. Krathwohl, diterjemahkan oleh A., & Prihantoro. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*.
- M. Correia and R. Santos, 2017. (2017). Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education. *International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*, 1–4.
- Martins Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*.

- Muhibbin Syah. (2005). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada,.
- Muhtar, S. N., Kariadinata, R., Laelatulfatih, A., dan Rahayu, Y., & N. (2017). The Two Blended Learning Model Designs (Moodle and Instagram): A Comparative Study in University Level. *2nd International Conference on Sociology Education*,.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Ni, L. B. (2020). *Blended Learning through Google Classroom*. 14(4), 220-226.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & ewi, & S., K. (2019). . Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2, 2 (2), 71-80.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahmawati, A., Husnadi, M., & Haj, I. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai instrumen tes pembelajaran fisika di era digital. *Seminar Nasional Pendidikan (Sendika)*, 3(November), 23-34.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2014). Evaluasi Pembelajaran: Dengan Pendekatan Kurikulum 2013. In *Pustaka Setia*.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1>.

168

- Salsabila. (2020). Pelatihan Penggunaan Quizziz dan Web Tool. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4 (2).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sawaluddin, S. (2018). Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3\(1\).1775](https://doi.org/10.25299/althariqah.2018.vol3(1).1775)
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Sriyono, S. dan. (2017). Struktur Pengetahuan Ilmiah Dan Sikap Ilmiah Ilmuwan. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan*.
- Susan C. Burwash, Roberta Snover, dan R. K. (2016). Up Bloom's pyramid with slices of Fink's pie: Mapping an occupational therapy curriculum. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 4 (4).
- Usman, A. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Training The Use Of The Quizizz Application As An Alternative Media Evaluation Distance Learning. *TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 55–61.
- Victor Wang. (n.d.). Adult Teaching Methods in China and Bloom's Taxonomy. *International Journal Scholarship of Teaching and Learning*, 2 (2).
- Widiatsih, A., Wulandari, R., & Muarif, S. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Penilaian Autentik Studi Kasus SD Negeri Sidomulyo 05 Silo Kabupaten Jember.

- Rekayasa*, 13(2), 187–196. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.5904>
- Wulandari, P., Maswani, & Husnul Khotimah. (2019). Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran Di Sman 2 Kota Tangerang. *E-Jurnal Untirta*, 2(1), 421–425.
- Yohanes, F., & Sutriyono. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom dalam Menyelesaikan Soal Keliling dan Luas Segiiga Bagi Siswa Kelas VIII. *Mitra Pendidikan*, 2(1), 23–35.
- Yulianti. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1 (2).
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.

Profil Penulis



Lismawati lahir di Lampung, pada tanggal 28 Juli 1989, Menempuh pendidikan Sarjana (S1) lulus tahun 2011 pada Program studi Kependidikan Islam, di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Kemudian dilanjut Magister (S2) lulus pada tahun 2015 Program Studi Penelitian dan evaluasi pendidikan di kampus yang sama yaitu Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Dia memulai karirnya sebagai dosen pada tahun 2015 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) Jakarta Program Studi Pendidikan Agama Islam sampai sekarang. Pada Tahun 2015 beliau menjabat sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam UHAMKA. Dewasa ini Aktif fokus penelitiannya pada Evaluasi.

