PENGEMBANGAN PENILAIAN BERBASIS ONLINE SEBAGAI SOLUSI DI MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS X SMAN 6 SOPPENG DI KABUPATEN SOPPENG

Development Of Online Based Assessment As A Solution During The Covid-19 Pandemic In Class X Sman 6 Soppeng In Soppeng Distric (Bahasa Inggris)

Faradillah Saputra[1*], **Abdul Hakim**[2], **Arnidah**[3],

[1,2] Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[3] Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[4] Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Parepare, Indonesia

**Penulis Koresponden: fadhylfaradillah27@gmail.com*

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengidentifikasi tingkat kebutuhan penilian berbasis website Google formulir untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng. 2) mendesain website Google Formulir sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng. 3) mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan penggunaan Google Formulir sebagai alat evaluasi Pembelajaran Di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini dilakukan di Kelas X SMAN 6 Soppeng,. Subjek dari penelitian ini adalah 2 orang validator yang terdiri dari ahli isi/ materi dan ahli desain, siswa Kelas X Sman 6 Soppeng yang berjumlah 22 orang, dan 1 orang Guru pengampuh mata Pelajaran. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli isi/ materi, angket ahli desain, angket uji coba tanggapan siswa, angket tanggapan Guru mata Pelajaran, serta dokumentasi pendukung dalam penelitian ini. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikasi dibutuhkan, identifikasi kebutuhan materi yang menjawab ya berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan sedangkan yang menjawab tidak berada pada kualifikasi sangat kurang dibutuhkan. Selanjutnya hasil validasi ahli isi/materi berada pada kualifikasi sangat baik, validasi ahli desain berada pada kualifikasi baik, pada tahap uji coba tanggapan siswa mendapatkan hasil sangat baik, dan tanggapan guru pengampuh mata Pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini tingkat analisis kebutuhan produk Penilaian berbasis Online berada pada kualfikasi dibutuhkan serta produk penilaian berbasis online ini sudah valid dan praktis

Kata Kunci: Pengembangan, Penilaian berbasis online, Evaluasi Pembelajaran

Abstract (Bahasa Inggris)

This research was conducted using an R&D (Research and Development) approach. This study aims to 1) identify the level of need for a Google form website-based assessment for class X students of Soppeng 6 State High School. 2) designing a Google Forms website as a learning evaluation tool in class X State Senior High School 6 Soppeng. 3) measure the level of validity and practicality of using Google Forms as an evaluation tool for learning in class X, Soppeng State High School 6. This research was developed using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research was conducted in Class X SMAN 6 Soppeng,. The subjects of this study were 2 validators consisting of content/material experts and design experts, 22 students of Class X Sman 6 Soppeng, and 1 teacher who was effective in subjects. Collecting data using a needs

identification questionnaire, a content/material expert validation questionnaire, a design expert questionnaire, a student response test questionnaire, a subject teacher response questionnaire, and supporting documentation in this study. Data analysis techniques are descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this study indicate that the identification of the level of student needs is in the required qualification, the identification of the material needs of those who answer yes to a very needed qualification while those who answer no to the qualification are very less needed. Furthermore, the results of the validation of the content/material experts are in very good qualifications, the validation of design experts are in good qualifications, at the trial stage the student responses get very good results, and the responses of the subject teachers are in very good qualifications. The conclusion from the results of this study is that the level of needs analysis for online-based assessment products is at the required qualifications and this online-based assessment product is valid and practical.

Keywords: Development, online-based assessment, Learning Evaluation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Pendidikan secara umum bertujuan untuk membantu manusia menemukan akan hakikat kemanusiaan.

Sistem Pendidikan Nasional (Undang- Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat 2) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan: Tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Salah satu kompentensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah keterampilan dan kemampuan melakukan evaluasi, baik dalam proses pembelajaran maupun penilaian hasil belajar. Kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang mesti dikuasai oleh seorang pendidik maupun calon pendidik sebagai salah satu kompetensi profesionalnya. Evaluasi pembelajaran merupakan satu kompentensi professional seorang pendidik.

Gilbert Sax dalam Arifin (2009:5) bahwa " evaluation is a process thought which a value judgment or decision us made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator". Pengertian tersebut ialah pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan kepada pertimbangan dan keriteria tertentu dalam rangka pembuatan suatu keputusan.

Peran inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan iklin belajar yang merasang siswa untuk belajar. Peran guru dalam menciptakan inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Ada beberapa hal yanG mendorong seseorang untuk belajar diantaranya adanya rasa ingin tahu dan kreatif pada orang yang belajar. Sehingga dari hal ini penting bagi seorang pendidik mampu memberikan motivasi ke peserta didik. (Sardiman, 2010)

Hasil penelitian Muhammad Rizal Fauzi dengan judul penggunaan Google form sebagai alat evaluasi Pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia peniliti menggunakan metode deskriptif analisis dengan teknik pengumpulan data berupa pedoman wawancara, observasi, angket, dan studi dokumentasi. Perbedaanya dengan penelitian yang dilakukan oleh peniliti yaitu peniliti menggunakan metode analsisi data deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara serta angket, adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Fauzi dengan penilitian peneliti yaitu sama- sama menggunakan website Google Formulir sebagai alat evaluasi atau penilaiannya.

Hasil penelitian Nike Nur Jahroh dengan judul pengembangan tes tertulis pendidikan agama islam berbasis online mengunakan google form pada materi kewajiban menuntut ilmu dan haji kelas x ma swadhipa natar dimana penilitian Nike Nur Jahroh dalam proses pengembangan produk menggunakan model borg and gall dimana prosesnya sebagai berikut: potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk dan perbaikan produk. Sedangkan peneliti

menggunakan model ADDIE diaman tahapnya meliputi (1) analisis *(analyze*), (2) perancangan (*design),* (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluse*). Adapun persamaan penelitian nike dengan peniliti yaitu sama mengembangkan media penilian berbasis online dengan menggunakan Google formulir.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Arti Tinjauan Pustaka

Kata evaluasi Secara harfiah berasal dari bahasa Inggris evaluation; dalam bahasa Arab; al-taqdir; dalam bahasa Indonesia berarti; penilaian. Akar katanya adalah value; dalam bahasa Arab; al-qimah; dalam bahasa Indonesia berarti; nilai (Sataloff et al., 2014). Istilah evaluasi juga sering di sama artikan dengan ujian. Padahal kedua kata tersebut hanya saling berkaitan dimana ujian yang selalu dilakukan oleh guru pada saat ulangan tengah semester dan ulangan kenaikan kelas belum dapat menggambarkan esensi dari evaluasi itu sendiri. pada dasarnya evaluasi pembelajaran bukan hanya menilai dari hasil belajar saja tetapi juga menilai proses-proses yang dilalui oleh pendidikdan peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Guba dan Lincoln mendefinisikan evaluasi sebagai "a process for describing an evaluand and judging its merit and worth". (suatu proses untuk menggambarkan evaluan (orang yang dievaluasi) dan menimbang makna dan nilainya). Sax (1980) juga berpendapat "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". (evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan dari evaluator) (Asrul et al., 2014; 2)

Frey, Barbara., dan Susan Alman. (2003) mengemukakan evaluasi sebagai berikut: Evaluation The systematic process of collecting, analyzing, and interpreting information to determine the extentto which pupils are achieving instructional objectives. (Artinya: Evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk menentukan sejauh mana siswa yang mencapai tujuan instruksional).

Arikunto (2018), mengartikan evaluasi ini sebagai serangkaian kegiatan atau aktivitas yang bertujuan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program pendidikan. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari pada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka mengambil suatu keputusan. Dimana keputusan yang diambil bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program pendidikan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan Research and Development. Dalam penelitian dan pengembangan ini kedepannya akan menghasilkan sebuah produk.

Adapun model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran ini yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implemeniont-Evaluate. Adapun pengembangan ini hanya sampai pada tahap tidak sampai pada tahap Evaluasi "Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran" (Tegeh dan Kirna, 2010:16).

3.2. Tahap- tahap Penelitian

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi *(implementation*) dan evaluasi (*evaluse)*. Secara visual tahapan ADDIE Model penelitian ini dapat dilihat pada Gambar dibawah ini :

1. Tahap Analisis (*Analize*)

Pada tahap awal ini sebelum mengembangkan Media penilaian berbsis online ni langkah awal yang dilakukan menganalisa sasaran penelitian pengembangan media penilaian berbasis online.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu merancang desain Media Penilaian berbsais online. Pada tahap perancangan ini terdapat beberapa langkah-langkah. Pertama, memilih software yang digunakan dalam hal ini Aplikasi penilaian berbasis online yaitu google formulir dan aplikasi pendukung berupa microft word, serta youtube untuk video yang ditampilkan. Kedua, menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media penilian berbasis online kemudian materi tersebut diubah menjadi naskah soal yang akan di evaluasikan dan mengacu pada RPP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tahap Pengembangan (*Development)*

Tahap ketiga ini yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan soal dengan mengumpulkan materi dari buku paket siswa yang berdasarkan RPP dan video pembelajaran dari youtube lalu dibuat soal menggunkan Microsoft word agar memudahkan nantinya dalam menyusun soal pada aplikasi penilaian berbasis online google formulir, . Kemudian dilakukan uji coba oleh para ahli untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang dikembangkan

4. Tahap Implementasi *(Implementation*)

Pada tahap ini media Penilaian berbasis online yang sudah dikembangkan dan telah melalui uji coba oleh para ahli, selanjutnya diterapkan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X Ipa 1 SMAN 6 soppeng di kabuaten soppeng

3.3. Uji coba Produk Penelitian

Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media penilian berbasis online yang dikembangkan. Pengujian produk ini juga untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian pesan/materi yang disampaikan melalui media penilaian berbasis online tersebut

3.4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi pada SMAN 6 Soppeng di kabupaten Soppeng tepatnya di Kelas X ipa 1 pada Mata pelajaran bahasa indonesia.

3.5. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu dua orang validator yang terdiri dari 1 orang validator ahli desain/media pembelajaran yaitu: Ibu Dr. Farida febrianti, S.S. M.Si dan 1 orang validator ahli isi/materi Bahasa Indonesia yaitu Ibu Aswati Asri, S.Pd., M.Pd. untuk uji validitas. Sedangkan Subjek untuk uji kepraktisan yaitu 22 orang siswa kelas X Ipa 1 yang sedang mengikuti atau mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media penilaian berbasis online

3.6. Sepesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang terdapat dalam pengembangan media Penilian berbasis online ini adalah sebagai berikut:

1. Media penilaian berbasis online ini disajikan dalam format link sehingga memudahkan sasaran dalam mengakses serta dapat juga disaksikan melalui smartphone.
2. Media Penilian berbasis Online ini memuat materi dan soal yang telah dirancang sedemikian rupa berdasarkan RPP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
3. Media Penilaian yang dikembangkan memuat teks, vidoe, serta gambar sehingga memberikan kesan menarik serta menghilangkan kejenuhan dalam mengerjakan soal bagi penggunanya.
4. Media penilian berbasis online yang dikembangkan ini penggunaannya memerlukan komputer/smarphone serta jaringan internet untuk mengaksesnya.
5. Media Penilain ini memiliki prinsip pembelajaran yaitu digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media Penilia ini diharapkan dapat membuat siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan serta siswa dapat lebih giat dalam belajar mandiri.

3.7. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh. Berikut sumber data yang diperoleh adalah: Satu data Primer: Adapun sumber data primer pada penelitian ini adalah wawancara pada guru pengampu Mata Pelajaran Bahasa indonesia. Kemudian memberikan angket kepada ahli isi/materi dan ahli desain/media pembelajaran, memberikan angket pada 22 orang siswa kelas X Ipa 1 SMAN 6 soppeng yang mempelajari Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua data Sekunder Sumber data sekunder pada penelitan ini berupa Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3.8. Jenis Data

Data yang ada pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun yang termasuk dalam data kualitatif yaitu berupa masukan dan kritikan mengenai media penilaian. Sedangkan data kuantitatif dari penelitian ini adalah hasil review yang berupa penilaian yang diperoleh melalui angket yang diberikan pada ahli isi/materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Ahli Desain/Media Pembelajaran, serta 22 orang siswa Kelas X Ipa 1 SMAN 6 soppeng.

3.9. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket.

3.10. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data telah dikumpulkan dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian Pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Penilian Berbasis Online pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas X SMAN 6 soppeng di kabupaten soppeng yang dikembangkan dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations)*. Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam Model ADDIE ini yaitu:

1. Analisis (*Analysis)*

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, agar peneliti dapat mengetahui pemahaman awal siswa dan kebutuhan mengenai materi hikayat serta dasar pengembangan produk. Analisis kebutuhan ini dilakukan pada 22 siswa kelas X Mia 1 semester 1 yang sedang mempelajari Mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait soal materi Hikayat dan media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas X Mia 1 SMAN 6 Soppeng di kabupaten Soppeng dengan angket identifikasi kebuthan yang terdiri dari 15 poin pertanyaan diisi oleh siswa dengan memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dialami dan terkait kebutuhan penggunaan media. Untuk lebih jelasnya silahkan perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Persepsi siswa tentang proses pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No	**Pertanyaan**	**Jumlah peserta didik yang menjawab**		
		Ya	**Kadang-kadang**	**Tidak**
1	Apakah guru menggunakan media evaluasi/penilaian yang menyenangkan	3	11	8
2	Apakah guru menggunakan sumber lain/media selain dari pada kertas pada saat melakukan evaluasi/penilaian	10	12	
3	Apakah guru menggunakan media penilaian yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda	3	11	8
4	Apakah media penilaian yang diberikan guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia	12	9	1
5	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis pada akhir pembelajaran	5	9	8
	Jumlah	75	72	29

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan mahasiswa pada tabel 4.1 yang diberikan pada 22 siswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh hasil ratarata persentase 63,07% yang berada pada kualifikasi kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa pada proses Evaluasi atau penilian pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indoensia masih belum maksimal dan perlunya sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hal ini maka diperlukan sebuah inovatif yang dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tabel 4.2 Persepsi mahasiswa terhadap media Evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dibutuhkan

No	Pertanyaan	Jumlah yang mengjawab		
		Ya	Kadang-kadang	Tidak

1	Apakah anda membutuhkan media evaluasi/penilaian yang baru	22	0	0
2	Apakah guru pernah menggunakan media evaluasi/penilian khusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia	13	8	1
3	apakah anda tertarik menggunakan Penilaian berbasis online pada pelajaran bahasa Indonesia	20	2	0
4	Apakah anda setuju menggunakan aplikasi google formulir dalam penilaian berbasis Online	20	0	2
5	Menurut anda, apakah penilaian berbasis Google form menarik buat anda semangat mengerjakan soal evaluasi?	19	2	1
6	apakah anda setuju apabilah penilaian berbasis online menggunakan gambar dan video serta tes lebih menyenangkan dibandiingkan dengan penilaian yang selama ini diterapkan	16	6	0
7	Apakah anda suka menggunakan penilaian berbasis online?	18	4	0
	Jumlah	128	22	4

Berdasarkan pada tabel 4.2 diatas tentang persepsi siswa tentang media penilaian pembelajaran yang dibutuhkan memproleh hasil rata-rata persentase 89,94% yang berada pada kualifikasi tertarik. Dari hasil yang didapatkan mengindikasikan bahwa peserta didik tertarik untuk menggunakan media penilaian berbasis online dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada materi Hikayat cerita Rakyat yang tergolong sebagai materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini sehingga diperlukan media yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan penilaian pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini.

2. Desain (*Design*)

Tahap Desain pada Model ADDIE ini yaitu merancang produk Media Penilaian Pembelajaran Berbasis Online yang akan di kembangkan. Pada tahap kedua ini difokuskan pada tiga langkah kegiatan. Pertama peneliti memilih beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pengembangan Media Pernilaian Berbasis Online adapun beberapa aplikasi yang digunakan antara lain Microsoft word sebagai aplikasi mengetik soal penilaian berbasis online yang digunakan untuk mendesain soal penilaian yang akan dimasukan ke dalam Media Penilaian berbasis online dan youtube sebagai aplikasi pemutar video yang berbasis Online , serta aplikasi terakhir yang digunakan untuk menggabungkan materi dan video menjadi penilian berbasis online yaitu *google* formulir, melalui aplikasi ini semua materi soal yang telah didesain pada Microsoft word dan video materi yang sebelumnya telah di cari pada youtube akan digabungkan dengan menggunakan aplikasi ini.

Kegiatan kedua yaitu menentukan materi soal adapun materi dalam pengembangan penilaian berbasis online ini di sesuaikan dengan RPP guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan terakhir dalam tahap desain ini yaitu, pembuatan media Penilaian berbasis online dengan memasukan materi soal pembelajaran bahasa Indonesia ke dalam website *google* formulir. Berikut ini Merupakan Gambaran Awal Prototype dari media Penilaian Berbasis Online:

3. Pengembangan (*Development)*

Pembuatan produk Penilaian Berbasis Online yaitu meliputi proses pembuatan soal materi pelajaran bahasa Indonesia dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk tersebut. Produk dikembangkan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi, yaitu divalidasi oleh ahli materi/ isi dan ahli desain dan uji kepraktisan akan di uji cobakan ke 22 orang siswa uji coba perorangan dan tanggapan guru pengampuh mata pelajaran terhadap produk penialaian berbasis online yang dikembangkan. Proses pembuatan penilaian berbasis online ini menggunakan aplikasi Microsoft word 2010 untuk medesain soal teks, dengan program yang tersedia di program software tersebut. Serta menggunakan aplikasi youtube untuk pemutaran video materi pembelajaran serta website *google* formulir untuk membuat soal penilaian berbasis online. Tahap selanjutnya yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat, maka dilakukanlah uji validitas dan uji kepraktisan produk tersebut. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek materi/ isi, desain, kemudahan menggunakan produk sehingga diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mecapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapaun skala yang digunakan pada di uji coba validitas dan kepraktisan yaitu rating scale dengan pilihan 1-5

a. Uji ahli isi/konten Media Penilaian Berbasis Online

Produk awal media penilaian berbasis online diserahkan kepada ahli isi/konten pada tanggal 7 September 2021 untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dari sudut pandang isi/konten yang ada dalam produk yang dikembangkan. Ahli isi/konten yang dijadikan sebagai penilai produk pengembangan adalah Ibu Aswati Asri, S. Pd., M. Pd. Salah satu dosen Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar. Dari angket validasi tersebut, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Isi/Konten Media Penilaian Berbasis Online.

No	Komponen yang dinilai	Skor
1	Kejelasan isi RPP	5
2	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kejelasan materi	5
5	Penyajian materi sederhana dan konkret	5
6	Menggunakan Bahasa yang baku dan mudah dipahami	5
7	Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa	4
	Jumlah	34

Adapun masukan, saran, dan komentar yang berikan yaitu: konten/isi Penilaian Berbasis Online Secara umum RPP dan Medianya telah layak diujicobakan. Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/konten yang ada pada tabel 2 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma\ (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{\text{N} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$Persentase = \frac{34}{7 \times 5} \times 100\% = 97{,}14\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 97,14% berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan penilaian/tanggapan angket ahli isi/konten tersebut layak uji coba lapangan tanpa revisi karena berada pada kualifikasi sangat baik.

b. Uji Ahli Desain Penilaian Berbasis Online

Draf pengembangan media Penilaian Berbasis Online sebagai produk awal diberikan kepada ahli desain/media pembelajaran pada tanggal 16 September 2021 untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas produk yang dikembangkan. Ahli desain/media yang dijadikan sebagai penilai produk pengembangan adalah Dr. Farida Febrianti, S. S., M. Si. Salah satu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dari angket validasi tersebut, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media/Desain Media Penilaian Berbasis Online

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kualitas tampilan/desain	4
2	Kualitas warna	4
3	Kesesuaian font dengan media	4
4	Kualitas tata letak	5
5	Kejelasan materi	4
6	Kesesuaian gambar dan soal	4
7	Kesesuaian penggunaan warna	5
8	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	5
9	Ketepatan penggunaan bahasa	5
	Jumlah	40

Berdasarkan hasil penilaian ahli media/desain yang ada pada tabel 3 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma\ (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{\text{N} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$Persentase = \frac{40}{9 \times 5} \times 100\% = 88{,}89\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 88,89% berada pada kualifikasi baik. Kesimpulan penilaian/tanggapan angket ahli isi/konten tersebut layak uji coba lapangan dengan revisi karena berada pada kualifikasi baik Setelah melakukan uji coba pada ahli isi/materi dan ahli media untuk mengetahui kepraktisan media penilaian berbasis online dilakukan uji coba kepada siswa dan guru Adapun data mengenai deskripsi hasil uji coba peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

a. Uji coba pada siswa

Pada tahap ini uji coba ini dilakukan pada tanggal 29 Sepetember 2021 untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, uji coba dilakukan kepada 22 siswa yang sedang mempelajari mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam uji coba ini peneliti membagikan angket yang telah dibuat kemudian siswa memberikan penilaian atau tanggapan terhadap media Penilaian Berbasis Online yang telah dikembangkan.

1) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh tiap item dari hasil uji coba media Penilaian Berbasis Online kepada 22 siswa kelas X Mia 1 yang sedang mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adapun data keseluruhan hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap media Penilaian Berbasis Online yang dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 8 :

Tabel 4.6. Hasil angket tanggapan siswa terhadap media Penilaian Berbasis Online

No	**Aspek yang dinilai**	**Rerata**	**Kategori**
1	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam penilaian berbasis online	90%	Sangat baik
2	Kesesuaian materi yang termuat dalam penilaian berbasis online	94%	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami soal yang termuat dalam penilaian berbasis online	86%	Baik
4	Kualitas tampilan penilaian berbasis online	96%	Sangat Baik
5	Kualitas ukuran font huruf yang termuat dalam penilaian berbasis online	91%	Sangat Baik
	Rerata-rata	91%	Sangat Baik

2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian angket tanggapan siswa terhadap Media Penilaian Berbasis Online yang telah dikembangkan, dapat diketahui rata-rata persentase responden sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma\ (\text{persentase tiap item angket})}{\text{jumlah responden}}$$

$$= \frac{2000\%}{22}$$

$$= 91\%$$

Persentase media Penilaian Berbasis Online yang dari tiap responden diperoleh hasil 90,91% dan berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media Penilaian Berbasis Online tidak perlu direvisi. Namun perlu adanya perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang berkenaan dengan media Penilaian Berbasis Online agar produk yang dikembangkan dapat lebih baik.

b. Tanggapan Guru pengampu Mata Pelajaran

Media Penilaian Berbasis Online yang dikembangkan juga dinilai oleh guru pengampu Mata Pelajaran Bajasa Indonesia. Penilaian dilakukan pada tanggal 23 September 2021 dengan memberikan angket yang telah dibuat secara langsung kemudian guru pengampu mata pelajaran memberikan penilaian atau tanggapan terhadap media Penilaian Berbasis Online.

Penyajian data

Berikut dipaparkan data mengenai hasil penilaian guru pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap media Penilaian Berbasis Online yang dikembangkan oleh Dra. Munawarah Selaku Guru Luar Biasa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4.7 Hasil angket tanggapan Guru pengampu mata Pelajaran terhadap media Penilaian Berbasis Online

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1	Desain media Penilaian Berbasis Online menarik	5
2	Penilaian berbasis Online praktis dan mudah di pahami	5
3	Materi yang disajikan dalam media penilaian berbasis online cocok diajarkan kepada siswa	5
4	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam Penilaian berbasis online	4
5	Kesesuaian Gambar penilaian berbasis online terhadap materi pembelajaran	5
6	Penilaian berbasis online mudah untuk dipahami siswa	5
7	Teks dalam media penilaian berbasis online mudah dibaca	5
Total		34

1) Analisis data

Berdasarkan hasil penyajian data pada tabel 8, maka dapat dihitung persentase pencapaian media Penilaian Berbasis Online sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma \text{ (Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan)}}{\text{N} \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$Persentase = \frac{39}{8x5} \text{ x } 100\% = 97{,}50\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 97,50% berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun saran dan masukan yang diperoleh dari angket tanggapan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sudah baik. Berdasarkan saran atau masukan tesebut, sejalan dengan saran atau masukan dari siswa saat uji coba, maka akan direvisi agar produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.

4.2. Pembahasan Penelitian

Proses Penelitian yang dilakukan berlandakan dalam penelitian adaptasi dari model pengembangan produk yang dikembangkan oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L (Rusdi, 2018: 37). Hasil adaptasi dari model pengembangan tersebut menghasilkan tahapan-tahapan yang meliputi: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation). Proses penelitian ini dilakukan dengan Peserta didik menjawab soal yang diberikan oleh peneliti. Soal yang diberikan telah mendapat persetujuan dari Dosen pembimbing, dan Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembagan penelitian ini menggunakan kinerja software lain seperti Komputer, Google Chrome dan youtube untuk membuat soal. Pada proses penilaian sendiri terdiri dari teks dan waktu penghitung mundur dan gambar.

Guru mata pelajaran pada proses Evaluasi pembelajaran membutuhkan keterampilan khusus dalam menggunakan media teknologi. Arifin (2012) mengatakan evaluasi berfungsi untuk membantu

guru dalam menempatkan peserta didik pada kelompok tertentu sesuai dengan kemampuan dan kecakapannya masing-masing serta membantu guru dalam usaha memperbaiki proses pembelajarannya yang sejalan dengan saat proses penelitian berlangsung dimana guru melakukan evaluasi pembelajaran agar dapat mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru maka penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam memberikan soal evaluasi kepada peserta didik hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia 14 Tahun 2005 tentang Undang-Undang Guru dan Dosen.

Peserta didik sendiri dalam melakukan proses penilaian yang dilakukan tidak memiliki minat dan motivasi dalam mengerjakan soal pembelajaran sehingga dengan adanya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2007) yang mengatakan bahwa siswa haruslah memiliki minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berpikir.

Keterbatasan dari penelitian pengembangan Penilaian Berbasis Online yang dikembangkan oleh peneliti ini tidak mengukur tingkat efektivitas produk Penilaian berbasis Online tersebut, namun sebatas mengetahui respond dan kebermanfaatan produk Penilaian Berbasis Online ini dilihat dari bobot validasi dan kepraktisan dari setiap uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Kelebihan produk Penilaian Berbasis Online ini yaitu dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses evaluasi pembelajaran, secara khusus pada Penialaian hasil belajar sehingga siswa lebih aktif dan semangat dalam mengerjakan soal penilaian belajar karena Penilaian yang di berikan Oleh guru Pengampu Mata Pelajaran lebih menarik dari Pada biasanya, mereka dapat belajar secara mandiri karena produk Penilaian Berbasis Online menampilkan secara jelas materi soal dengan tampilan yang lebih menarik dari pada biasanya. Penggunaan produk Penilaian Berbasis Online ini juga membuat siswa akan lebih aktif dalam belajar karena Penilaian tidak sepenuhnya lagi memerlukan kertas seperti biasanya namun lebih menarik dengan memnggunakan handphone atau laptop ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh Guru Pengampu Mata Pelajaran. Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan evaluasi atau penilaian yang baru yang dimana penilaian atau evaluasi tidak hanya menggunakan media seperti kertas dan Tanya jawab dalam penilaian atau proses evaluasinya karena mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran produktif maka produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat menampilkan secara jelas dan menarik mengenai soal penilaian hasil belajar siswa. Adapun kekurangan produk Penilaian berbasis Online ini adalah sebagaimana Penilaian online yang lain, pemanfaatan produk ini mermelukan koneksi internet serta handphone atau leptop bagi penggunananya. sehingga jika daerah sekolah berada di daerah pedalaman atau sulit menerima koneksi internet maka akan menyulitkan pemanfaatan produk penilaian berbasis online ini. Selain, koneksi internet dibutuhkan juga handphone atau laptop bagi penggunaan produk penilaian berbasis online.Selain itu, dalam mengembangkan produk Penilaian berbasis online ini, peneliti tidak hanya sebatas memngembangkan saja, tetapi peneliti juga mengajarkan kepada guru cara membuat penilaian berbasis online agar kedepanya guru dapat memanfaatkan dan membuat penilaian berbasis online seperti halnya yang telah dibuat oleh peneliti di materi pelajaran yang lainya. Dalam peroses Penilitian ini tentu tidak lepas dari kendala, seperti dalam memilih jenis media Penilaian berbasis online yang akan di gunakan dimana penulis harus memilih sesuai dengan kebutuhan media yang siswa suka dan setelah memberikan pilihan media ke pada siswa dan peneliti pun mendapatkan hasil jenis penilain dengan menggunakan Google Formulir lah yang siswa ingin dimana penilaian ini mudah di gunakan serta dapat langsung dapat melihat skor hasil dari penilaian yang dilakukan serta dapat di gunakan di media handphone dan juga laptop sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal penilaian yang diberikan, peniliti juga mengajarkan guru mengoperasikan media penilaian berbasis online yang telah di kembangkan serta membuat media penilaian berbasis Online tersebut, namun semua kendala-kendala dari awal proses pengembangan hingga selesainya produk Penilaian Berbasis Online dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah produk Penilaian Berbasis Online pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah teruji kualitasnya.

5. KESIMPULAN

Hasil Identifikasi menunjukkan bahwa siswa kelas X SMAN 6 Soppeng membutuhkan produk Penilaian baru yang hasil identifikasi kebutuhan Mengenai

Media Penilaian baru yang menjawab ya berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan dan menjawab tidak berada pada kualifikasi sangat kurang dibutuhkan sehingga peneliti menjadi patokan dalam mengembangkan produk Penilaian Berbasis Online..

Hasil validasi produk Penilaian Berbasis Online ini yaitu valid, hasil validitas ahli desain terhadap produk Penilaian berbasis Online ini mendapatkan kategori dalam kualifikasi baik. Sedangkan hasil validitas ahli materi/ isi terhadap produk Penilaian Berbasis Online ini mendapatkan Kategori kualifikasi baik.

Hasil uji coba kepraktisan produk Penilaian Berbasis Online ini di uji coba oleh siswa dan guru pengampuh mata Pelajaran yaitu mendapatkan hasil yang praktis. Hasil uji coba kepada siswa terdiri dari 22 siswa terhadap produk Penilaian Berbasis onlione ini yang berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya hasil tanggapan guru pengampuh mata pelajaran terhadap produk Penilaian berbasis online ini yang berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Nahjiad. (2015). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: INTERPENA Yogyakarta

Arifin, Zaenal. (2009). Evaluasi Pembelajaran (Prinsip Teknik Prosedur). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ariskunto, S. (2018). Dasar-dasar evalusi pendidikan edisi 3. Bumi Aksara.

Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2015). Evaluasi Pembajalaran. In Ciptapustaka Media.

Emzir. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Kuatitatif & Kualitatif. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Ridwan. (2013). Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: ALFA BETA.

Rusdi M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Porsedur dan Sintesis Pengetahuan Baru). Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sudijino, Anas. (2016). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pemdidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Diseasae Covid-19)

Surat Edaran Nomor 443.2/ 7593 Disdik Tentang Perpanjangan Masa Belajar Di Rumah Pda Perguruan Tinggi Dan Satuan Pendidikan SMA/SMK/MA, SMP/MTS Sederajat, SD/MI, Dan SLB Negeri Dan Swasta Se Sulawesi Selatan

Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Jurnal Ikatan Keluarga Alumni. Vol. 11 No. 1. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145 (diakses 3 April 2021)

Undang Undang No. 20 Tahun 2003. PDF Sistem Pendidikan Nasional [Online] Tersedia: https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003 (diakses pada tanggal 11 Februari 2021)