



SKRIPSI

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

**FARADILLAH SAPUTRA
1741041022**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2021**



SKRIPSI

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

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Teknologi Pendidikan Strata Satu
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*

**FARADILLAH SAPUTRA
1741041022**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2021**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id

Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>,

<https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

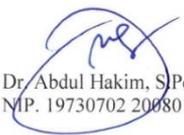
Skripsi dengan judul "Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X SMAN 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng"

Nama : Faradillah Saputra
Nim : 1741041022
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

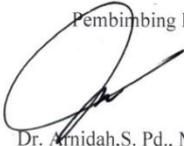
Setelah diperiksa dan diteliti, serta diadakan ujian skripsi pada hari Kamis, 16 Desember 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 6 Januari 2022

Pembimbing I


Dr. Abdul Hakim, S.Pd. M.Si
NIP. 19730702 200801 1 007

Pembimbing II


Dr. Amidah, S. Pd., M.Si
NIP. 19750512 200312 2 001

Disahkan,
Ketua Prodi TP FIP UNM




Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama/NIM : Faradillah Saputra /1741041022

Judul : Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X SMAN 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng

Nomor SK : 7458/UN36.4/PP/2021

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Kamis, 16 Desember 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Abdul Saman, M.Si.Kons
NIP.197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Mustafa, M. Si

Sekretaris Penguji : Dr. Citra Rosalyn Anwar, M.Si

Pembimbing I : Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si

Pembimbing II : Dr. Arnidah, S. Pd., M.Si

Penguji I : Dr. Nurhikmah H, S. Pd., M.Pd

Penguji II : Merrisa Monoarfa, S. Pd., M.Pd



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faradillah Saputra

Nim : 1741041022

Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng .

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Makassar, 14 September 2021
Yang membuat pernyataan

Faradillah Saputra

MOTTO

“Jangan takut mencoba hal baru bisa jadi itu awal dari kesuksesanmu”
- Faradillah Saputra, 2021 –

Dengan rendah hati dan penuh rasa syukur,
kupersembahkan karya ini untuk
Ibu, Ayah, dan kedua adikku tersayang. Doa serta dukungan
kalian adalah kekuatan untuk terus berjuang hingga akhir.

ABSTRAK

Faradillah Saputra.2021. Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.Dosen Pembimbing: **Dr. Abdul Hakim, S. Pd., M. Si. dan Dr. Arnidah, S. Pd., M. Si.**

Masalah dalam penelitian ini adalah pada masa pandemi proses evaluasi kurang optimal karena siswa mengisi lembar jawaban pada file word tanpa dilengkapi soal yang otentik karena hanya berisi teks dan gambar dan mengandalkan fitur chat di *whatsapp* group kelas dalam mengirimkan soal evaluasi ke kelas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengidentifikasi tingkat kebutuhan penilaian 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 pengampu 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 pengampu mata Pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini tingkat analisis kebutuhan produk Penilaian berbasis Online berada pada kualifikasi dibutuhkan serta produk penilaian berbasis online ini sudah valid dan praktis

Kata Kunci: *Pengembangan, Google Formulir, Evaluasi Pembelajaran*

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas limpahan Rahmat serta Hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemic Covid-19 Di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng”**. Shalawat serta salam tak lupa kita haturkan pada junjungan Nabi besar Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wassallam yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderan seperti yang rasakan saat ini.

Pada proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan namun penulis semua itu adalah motivasi yang mampu mendorong pribadi penulis agar dapat menjadi lebih baik. Hal ini pun tidak lepas dari banyaknya pihak yang telah membantu penulis hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU. yang telah mewadahi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan studi (S1) di jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNM,
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Dr. Abdul Saman, M. Si Kons, Wakil Dekan I bidang Akademik Dr. Mustafa, M.Si., Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan Dr. Pattaufi, M. Pd., dan Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan Dr. H. Ansar, M.Pd. yang telah Memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memfasilitasi mahasiswa FIP UNM di bidang akademik, sarana dan prasarana, serta di bidang kemahasiswaan.

3. Dr. Abdul Hakim, S. Pd., M. Si. Selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus sebagai Pembimbing 1 saya yang telah memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan skripsi ditulis oleh penulis dan selurus Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
4. Dr. Arnidah, S. Pd., M. Si selaku pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, saran, dan motivasi dalam membimbing penulis selama studi dan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Farida Febrianti, S. S, M. Si selaku validator media dan Ibu Aswati Asri, S. Pd., M. Pd. selaku validator isi/konten pada media Penilaian Berbasis Online yang telah dikembangkan peneliti, terima kasih atas kritikan, saran, serta masukan yang diberikan.
6. Teristimewa kedua orang tua tercinta Ibunda St. Faridah dan Ayahanda Almarhum Abdullah, penulis banyak memberikan terima kasih yang tak terhingga karena sudah merawat dan membesarkan penulis hingga mencari nafkah memenuhi kebutuhan penulis dalam menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Kak Dian Ismidiati Idil, S. Pd. dan Kak Fajrin Braids, S. Pd., M. Pd., yang telah memberikan banyak sumbangsih pada proses penyusunan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman Inferno 17, penulis ucapkan banyak terima kasih telah berjuang bersama hingga akhir semoga rasa solidaritas dan kekeluargaan ini tetap terjalin erat.

9. Kepada bapak Ibu guru serta siswa dan siswi Sman 6 Soppeng yang telah memberikan bantuan dan sumbangsinya kepada peneliti selama melaksanakan penelitian di lokasi sekolahnya.
10. Kepada semua keluarga dan pihak yang telah membantu penulis selama duduk dibangku kuliah hingga dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis ucapkan banyak terima kasih yang setinggi-tingginya, semoga apa yang diberikan dapat menjadi amal ibadah dan berkah di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'Ala. Aamiin.

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, penulis berusaha menyajikan karya tulis sederhana ini secara sempurna, namun bila ada kekurangan dalam skripsi ini. Penulis mengharapkan banyak kritik serta saran semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Assalamu'alaikum Warahatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 14 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 11 |
| C. Tujuan Penelitian | 11 |
| D. Manfaat Penelitian | 12 |
| E. Penelitian Sebelumnya | 13 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR | 15 |
| A. Tinjauan Pustaka | 15 |
| 1. Pengertian Evaluasi | 15 |
| 2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran | 16 |
| 3. Prinsip dan Jenis Evaluasi Pembelajaran | 19 |
| 4. Pengertian Alat Evaluasi | 21 |
| 4.1 Test | 22 |
| 4.2 Non-Test | 23 |
| 5. Google Formulir | 24 |
| 5.1 Pengertian Google Formulir | 24 |
| 5.2 Fungsi Google Formulir | 25 |
| 5.3 Keunggulan Google Formulir | 25 |
| 5.4 Kelemahan Dari Google Formulir | 27 |

| | |
|---|------------|
| B. Kerangka Pikir | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 29 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 29 |
| B. Tahap-Tahap Penelitian | 29 |
| C. Pengujian Produk | 31 |
| D. Lokasi Penelitian | 32 |
| E. Subjek dan Objek Penelitian | 32 |
| F. Spesifik Produk | 33 |
| G. Sumber Data | 33 |
| H. Jenis Data | 34 |
| I. Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| J. Analisis Data | 35 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 38 |
| A. Hasil Penelitian | 38 |
| B. Pembahasan | 51 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 56 |
| A. Kesimpulan | 56 |
| B. Saran | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | 58 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 61 |
| RIWAYAT HIDUP | 102 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 | 37 |
| Tabel 4.1 Persepsi siswa tentang proses pembelajaran Mata Bahasa Indonesia | 39 |
| Tabel 4.2 Persepsi siswa terhadap media pembelajaran Yang dibutuhkan | 40 |
| Tabel 4.3 prototype | 42 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Isi/Konten | 46 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain | 47 |
| Tabel 4.6 Hasil angket tanggapan siswa terhadap media | 49 |
| Tabel 4.7 Hasil angket tanggapan guru pengampu mata pelajaran | 50 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir peneliti

28

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia | 62 |
| Lampiran 2. Hasil analisis kebutuhan persepsi siswa tentang kondisi proses pembelajaran | 86 |
| Lampiran 3. Hasil analisis kebutuhan persepsi siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan | 87 |
| Lampiran 4. Lembar validasi isi/materi | 88 |
| Lampiran 5. Lembar validasi media/desain | 90 |
| Lampiran 6. Hasil analisis angket tanggapan siswa | 92 |
| Lampiran 7 Hasil angket tanggapan guru pengampu mata pelajaran | 93 |
| Lampiran 8 Surat Pengusulan Judul | 95 |
| Lampiran 9 Surat Penunjukan Pembimbing | 96 |
| Lampiran 10 Surat Pengesahan Usulan Penelitian | 97 |
| Lampiran 11 Surat Izin Melakukan Penelitian | 98 |
| Lampiran 12 Surat Permintaan Ketersediaan Menjadi Validator Materi | 99 |
| Lampiran 13 Surat Permintaan Ketersediaan Menjadi Validator Media | 100 |
| Lampiran 14 Surat Telah Melakukan Penelitian | 101 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (UU SISDIKNAS NO.20 Tahun 2003). Dengan adanya pendidikan, diharapkan manusia mampu menyadari potensi yang ia miliki sebagai makhluk yang berpikir. Salah satu kebijakan umum pembangunan pendidikan Indonesia adalah peningkatan mutu pendidikan.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu wadah atau lembaga yang membentuk manusia yang mampu mengembangkan potensi diri peserta didik mampu mengembangkan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan maupun akhlak yang dimilikinya, sehingga peserta didik mampu bermasyarakat dan bernegara dengan baik. Untuk itu dibutuhkan tenaga pendidik yang profesional yang mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga dapat mengembangkannya di dalam masyarakat dan Negara dengan baik Mengacu kepada Sistem Pendidikan Nasional (Undang- Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat 2) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan: Tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan

bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Salah satu kompetensi 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 kompetensi profesional seorang pendidik.

Kompetensi tersebut sejalan dengan instrumen penilaian kemampuan guru. Yang salah satu indikatornya adalah melakukan evaluasi pembelajaran. mengetahui keberhasilan dari pencapaian tujuan pendidikan agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan undang-undang, perlu diadakan evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan Gilbert Sax dalam Arifin (2009:5) bahwa "*evaluation is a process thought which a value judgment or decision is 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 kriteria tertentu dalam rangka pembuatan suatu keputusan.

Seiring dengan perkembangan, dunia pendidikan selalu mengalami perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam pembelajaran, peran teknologi sudah dipastikan bahwa

membawa perubahan bagi pendidikan semakin canggih dengan salah satu tujuannya yaitu untuk memudahkan kegiatan pembelajaran (Azenismail, Dampak Perkembangan IPTEK).

Sejalan dengan hal tersebut, dalam kegiatan pembelajaran sudah seharusnya dapat menggunakan peran teknologi yang memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai media bahan ajar, metode pembelajaran sampai kepada kegiatan evaluasi pembelajaran, dapat difasilitasi dengan menggunakan teknologi saat ini. Dengan demikian, seharusnya dapat membawa dampak yang sangat baik yang dapat memecahkan masalah pembelajaran.

Proses pendidikan terutama dewasa ini sudah bergeser kepada dominasi peran hasil adopsi dari inovasi kajian komunikasi digital atau komunikasi bermedia dengan pemanfaatan teknologi pendidikan. Layanan pendidikan sudah terbuka secara virtual dalam dunia maya yang berbentuk elektronik atau lebih dikenal dengan daring. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan pembelajaran di sekolah sekarang di rasa masih sangat minimal dan cenderung dilakukan dengan menggunakan cara-cara yang bersifat konvensional. walaupun disekolah sudah ada memiliki sarana pembelajaran seperti komputer, tetapi kegiatan pembelajaran masih menonton terlihat dari kegiatan pembelajaran dengan hanya bergantung pada instruksi atau perintah guru (Rodansyah, dkk 2009).

Pandemi wabah covid-19 membuat aktivitas dilakukan dari rumah demi memutus mata rantai penularan. Hal ini juga berdampak pada dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat tenaga pendidik merubah model pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis internet (Hakim & Nurhikmah, 2018). Begitupun dengan proses evaluasi kepada peserta didik juga dilakukan dengan mengandalkan internet.

Munculnya teknologi telah menyebabkan banyak perubahan dalam semua profesi. Perubahan dan perkembangan dalam evaluasi pendidikan terjadi karena pengukuran standar pendidikan belum tercapai dan dianggap tidak cukup efektif, khususnya pada era ketika ini pandemi covid-19. Hal Ini berkaitan dengan pengadaan tes berbasis Komputer (CBT), dengan pengembangan teknologi informasi berbasis komputer dapat mempermudah proses perizinan terutama dalam media penilaian pendidikan atau evaluasi hasil pembelajaran siswa (Nurhikmah & Febriati, 2021). Dengan teknologi dan informasi yang meningkat dengan cepat, termasuk dalam pendidikan sarana peristiwa informasi dan teknologi, beberapa dari kita melakukan inovasi melaluinya yang memungkinkan terbiasanya memfasilitasi orang lain dalam melakukan kegiatan sehari-hari, mulai dari pesan singkat, penugasan dan komunikasi daring, pembelian tiket dan mode transportasi daring dan banyak lagi lainnya. Melalui penggunaan teknologi informasi(komputer) sebagai salah satu media yang digunakan untuk ujian atau tes adalah tes berbasis computer(CBT) tes berbasis computer adalah tes yang dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai medium utama dalam

melakukan kegiatan ujian mengubah permintaan untuk ujian konvensional untuk ujian berbasis komputer tidaklah mudah, karena hal itu menuntut guru untuk berpikir kreatif untuk memperbarui dan cbt dapat dapat mengurangi malpraktek dalam hal pemeriksaan, hal ini lebih aman, dan itu adalah salah satu yang terbaik dari praktik global.

Peran inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan iklim belajar yang merangsang 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)

Kegiatan evaluasi merupakan salah satu dari kegiatan pembelajaran untuk itu penting agar seorang pendidik mampu membuat kegiatan evaluasi menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak menakutkan bagi siswa. Di mana kegiatan evaluasi ini memberikan dampak langsung kepada siswa. Tentunya dengan memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam pelaksanaannya agar terciptanya sesuatu yang baru dan dan membangkitkan rasa semangat belajar yang tinggi pada siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Keberhasilan pendidikan salah satunya dapat diukur dengan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan

oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan materi yang telah ditentukan. Dengan demikian, guru memerlukan alat evaluasi

Penggunaan teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat membantu dalam menghasilkan produk berkualitas, peningkatan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi biaya, dan produktivitas. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh *Vanessa jemieson* (2012:1) dalam *Journal of Multi Disciplinary Evaluation* dengan judul *The Used Tecnology in Evaluation Practice* sebagai berikut.

...alat teknologi diadopsi oleh evaluator karena membantu menghasilkan produk berkualitas, meningkatkan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi biaya, dan alat yang paling banyak diadopsi cenderung membantu dalam analisis data kuantitatif, manajemen proyek, dan kehati-hatian.

Maksud dari jurnal di atas yaitu tugas yang dulunya sulit dan membutuhkan proses yang lama harus dapat dikerjakan dengan waktu yang lebih singkat. Hal ini tentunya dapat diterapkan dalam pembuatan soal dan penilaian. Dengan adanya evaluasi yang berbasis teknologi, akan sangat membantu menjadi lebih cepat dan mudah untuk mengetahui hasilnya.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari karena kedudukan Bahasa Indonesia yaitu sebagai bahasa nasional: lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu seluruh bangsa Indonesia sebagaimana yang tersirat dalam sumpah pemuda 28 Oktober 1928 ikrar ketiga yang berbunyi “Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbahasa yang satu Bahasa Indonesia” serta sebagai alat penghubung antar budaya dan antar daerah.

selain itu, Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa resmi Negara sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-undang dasar RI 1945 pasal 36.

Dunia pendidikan penggunaan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran sudah terlihat secara biasa-biasa saja dan terkesan tidak menarik. Di sekolah-sekolah yang bertaraf internasional para pengajar lebih mengutamakan menggunakan Bahasa asing sebagai pengantar dalam proses pembelajarannya. Jadi jadi tidak salah jika generasi anak muda sekarang lebih bangga menggunakan Bahasa asing dibandingkan Bahasa Indonesia itu sendiri. Serta juga secara perlahan juga akan merubah pola pikir para generasi bahwa Bahasa asing lebih penting di pelajari di bandingkan dengan Bahasa Indonesia itu sendiri yang sudah menjadi identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak kalah jauh dari Bahasa asing untuk dipelajari. Nyatanya, ada 45 Negara yang mengajarkan Bahasa Indonesia, seperti Australia, Amerika, Kanada, Vietnam, dan banyak Negara lainnya," katanya. Mengambil contoh Australia, Andri Hadi menjelaskan, di Australia Bahasa Indonesia menjadi bahasa populer keempat ada sekitar 500 sekolah mengajarkan Bahasa Indonesia Bahkan, anak-anak kelas 6 sekolah dasar ada yang bisa berbahasa Indonesia (Nurhasanah, 2017)

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Termasuk dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dapat memanfaatkan peran media untuk merubah iklim belajar. Mengingat kompetensi Bahasa Indonesia tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan Pendidikan dasar dan menengah untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia diantaranya

mendengarkan, berbicara, membaca dan menuli (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006)

Kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang saya lakukan pada bulan November dan Desember 2020 yang saya peroleh di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kabupaten Soppeng pada masa pandemi *COVID-19* yakni: pada masa pandemi proses evaluasi kurang optimal karena siswa mengisi lembar jawaban pada file *word* tanpa dilengkapi soal yang *otentik* karena hanya berisi teks dan gambar dan mengandalkan fitur chat di *whatsapp* group kelas dalam mengirimkan soal evaluasi ke kelas sedangkan untuk ujian akhir masih menggunakan ujian berbasis kertas, Kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media sangat kurang, terlihat pada proses pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* dalam memberikan materi serta soal latihan kepada siswa dan meminta siswa untuk memfoto lalu dikirim kembali begitu pula ujian harian, Sarana dan prasarana yang dimiliki SMAN 6 KABUPATEN SOPPENG sudah tersedia, seperti laboratorium komputer, proyektor, sampai koneksi *wiFi*, namun sarana dan prasarana tersebut belum dioptimalkan penggunaannya sebagai penunjang pembelajaran, Media yang dimanfaatkan ketika pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini cenderung hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, buku paket, lembar kerja siswa, dan tes tertulis yang dikirim melalui *whatsapp*.

Pada masa pandemi *covid-19* ini pernah menggunakan aplikasi selain *whatsapp* berupa *zoom* dalam proses pembelajaran namun hal ini tidak bertahan lama dan kembali menggunakan *whatsapp* saja serta dalam prosesnya

menggunakan buku paket, lembar kerja siswa, dan alat tulis berupa kertas sebagai evaluasinya.

Bagian evaluasi hampir tidak diperhatikan, kenyataannya bagian evaluasi membantu di dalam proses pembelajaran seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis Dwi Saputra dalam Repository Upi dengan Judul Perancangan Model Evaluasi Pembelajaran Dan Analisis Berbasis Web dalam kesimpulan, bahwa siswa lebih menyukai bentuk evaluasi yang baru dengan memanfaatkan teknologi seperti web yang menjadikan siswa lebih antusias dalam mengerjakan ujian sekolah.

Siswa ketika ujian membutuhkan pemahaman dan kemampuan menyimak dan membaca materi dengan baik. Siswa dituntut mampu mengingat dan membaca soal dengan pemahaman yang tinggi untuk menjawab soal ujian dengan teliti. Terkadang siswa kehilangan konsentrasi ketika membaca kalimat yang banyak dalam soal kertas. Belum lagi kendala bagi guru terhadap biaya untuk membuat evaluasi dari kertas yang harus di fotocopy, sampai input data, mengoreksi, diolah kembali sampai menjadi sebuah nilai yang tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini sesuai dan selaras dengan pernyataan Costagliola, dkk (2007) dalam *jurnal eWorkbook: A Computer Aided Assessment System* menjelaskan “...we needed an advanced assessment tool which could have helped the lecturers to speed up the onerous task of assessing a huge mass of learners and could have been easily integrate”. Maksud pengertian tersebut bahwa para dosen, tenaga pendidik membutuhkan alat penilaian yang canggih yang berbasis teknologi yang dapat membantu dosen, guru untuk mempercepat tugas berat seperti mengoreksi nilai peserta didik dalam jumlah banyak.

Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dan harus masuk ke semua mata pelajaran di sekolah tanpa terkecuali, karena memberikan kesan baru dan gairah belajar bagi siswa. Mata pelajaran apapun itu harus dapat memanfaatkan peran teknologi yang fungsinya untuk menumbuhkan semangat belajar, membantu tercapainya informasi, dan sebagainya.

Mengingat sekolah tersebut adalah sekolah negeri yang memiliki standar penunjang untuk pembelajaran seperti laboratorium komputer, *wiFi*, proyektor dan pendukung lainnya. Jika fasilitas di sekolah seperti komputer dan koneksi internet tidak dimanfaatkan dengan baik, maka menjadikan peluang bagi peneliti untuk mengembangka Penilaian berbasis online yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet. Evaluasi tersebut adalah penilaian online yang menggunakan website *Google* formulir sebagai alat evaluasi. Alat evaluasi ini berbasis komputer dan koneksi internet yang bertujuan untuk membantu guru dalam pelaksanaan dan persiapan ujian yang diadakan di sekolah dan hasil penilaian siswa dapat segera diolah dan diketahui hasilnya. Selain itu, dengan menggunakan *google* formulir dapat menganalisis butir soal yang dapat ditindaklanjuti oleh guru untuk mengetahui siswa yang kurang memahami terhadap materi pelajaran yang diberikan sebelumnya.

Selain itu, sistem yang ekonomis dari segi waktu dan biaya, serta kemudahan dalam mengolah data, dan mudah digunakan menjadi tuntutan khususnya dalam inovasi pembelajaran. Pemaparan di atas mendorong penulis ingin meneliti dengan judul **Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai**

Solusi Di Masa Pandemi COVID-19 Di Kelas X SMAN 6 SOPPENG Di Kabupaten Soppeng.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kebutuhan penilaian berbasis *website Google* formulir untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng?
2. Bagaimana desain *website Google* Formulir sebagai alat Penilaian pembelajaran di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan penggunaan *Google* Formulir sebagai alat evaluasi Pembelajaran Di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan penilaian 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 SMAN 6 Soppeng
3. Mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan penggunaan *Google* Formulir sebagai alat evaluasi Pembelajaran Di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam pengembangan *google* formulir sebagai alat evaluasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Meningkatkan profesionalisme guru agar sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ini.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran. Mengenalkan kepada siswa tentang teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Serta menumbuhkan semangat belajar siswa aktif dalam menggunakan komputer yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar.

c. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran dan wawasan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan teknologi untuk efektifitas pembelajaran. Salah

satunya teknologi *Google* Formulir dari *Google* sebagai alat evaluasi untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

E. Penelitian Sebelumnya

Adapun penelitian pengembangan Penilaian berbasis Online yang digunakan dalam pembelajaran telah banyak digunakan sebelumnya, antara lain:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Robiatul Munajah dengan judul pengembangan penilaian otentik berbasis website penelitian ini memiliki dua buah tujuan di mana tujuan pertamanya untuk mengetahui proses pengembangan instrumen penilaian berbasis website di SDN Palurahan 2 dan adapun tujuan keduanya yaitu untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian berbasis website yang dikembangkan di SDN Palurahan2 adapun perbedaan penelitian ini yaitu dimana tujuan dari penelitian yaitu satu Mengidentifikasi kebutuhan penilaian berbasis website Google formulir yang kedua Mendesain website Google Formulir sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas X SMAN 6 Soppeng dan yang ketiga Mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan penggunaan Google Formulir sebagai alat evaluasi Pembelajaran Di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Soppeng serta penelitian Robiatul Munajah menggunakan link website secara umum sedangkan peneliti menggunakan website Google formulir adapun kesamaannya yaitu sama- Sama mengembangkan alat evaluasi berbasis website.
2. Hasil penelitian Muhammad Rizal Fauzi dengan judul penggunaan Google form sebagai alat evaluasi Pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia

peneliti menggunakan metode deskriptif analisis dengan teknik pengumpulan data berupa pedoman wawancara, observasi, angket, dan studi dokumentasi. Perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti menggunakan metode analisis data deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara serta angket, adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Fauzi dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan *website Google* Formulir sebagai alat evaluasi atau penilaiannya.

3. Hasil penelitian Nike Nur Jahroh dengan judul pengembangan tes tertulis pendidikan agama islam berbasis online menggunakan google form pada materi kewajiban menuntut ilmu dan haji kelas x ma swadhipa natar dimana penelitian 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 dimana tahapnya meliputi (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluse*). Adapun persamaan penelitian nike dengan peneliti yaitu sama mengembangkan media penilaian berbasis online dengan menggunakan *Google* formulir.

Dari ketiga penelitian diatas penulis menganggap terdapat hubungan atau keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan dan menunjukkan bahwa alat evaluasi atau Penilaian yang dikembangkan layak digunakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian evaluasi

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 pendidik dan 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 evaluasi (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)

Kedua pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang berkelanjutan yang berisi makna dan arti yang dimana

dalam prosesnya harus memiliki pertimbangan untuk memperoleh suatu keputusan berupa nilai.

Selain itu, pembelajaran adalah suatu proses yang mengarah kepada perubahan kapasitas secara permanen yang tidak disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Maka dari itu konsep pembelajaran ini bisa diterapkan di semua makhluk hidup yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui suatu proses adaptasi di lingkungan sekitarnya. Proses adaptasi tersebutlah yang secara tidak langsung menjadi proses pembelajaran (Haryanto, 2020).

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.

2. Tujuan dan Fungsi evaluasi pembelajaran

Menurut Nahjiad (2015) Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem pembelajaran dimaksud meliputi: tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas

pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan.

Haryanto (2020) mengemukakan Ada empat fungsi dalam evaluasi, yaitu: pertama, untuk mengetahui kemajuan dan keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Kedua, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran. Ketiga, untuk keperluan bimbingan dan konseling. Keempat, untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan

Anas sudijono (2016) mengemukakan fungsi evaluasi bagi pendidik sebagai berikut:

1. Memberikan landasan untuk menilai hasil usaha yang telah dicapai oleh peserta didik

Evaluasi dikatakan berfungsi memeriksa, yaitu memeriksa pada bagian manakah para peserta didik pada umumnya mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, untuk selanjutnya dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara pemecahannya.

2. Memberikan informasi yang sangat berguna, guna mengetahui posisi masing-masing peserta didik di tengah- tengah kelompoknya

Dalam hal ini evaluasi berfungsi untuk menentukan dimana posisi peserta didik di kelompokannya apakah peserta didik itu berada kelompok atas (cerdas), sedang (rata-rata), dan kelompok bawah (lemah atau kurang)

3. Memberikan bahan yang penting untuk memilih dan kemudian menetapkan status peserta didik

Dalam hal ini evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah peserta didik lulus atau tidak lulus, naik kelas atau tinggal kelas, dapat diterima di jurusan tertentu atau tidak, dapat menerima beasiswa atau tidak dan seterusnya.

4. Memberikan pedoman untuk mencari dan menemukan jalan keluar bagi peserta didik yang memerlukanya

Dalam hal ini evaluasi berfungsi untuk memberikan petunjuk atau bimbingan kepada peserta didik mengenai permasalahan yang dihadapinya seperti, cara belajar, mengatur waktu pelajarannya sampai mengatasi permasalahan yang mengganggu proses pembelajaran.

5. Memberikan petunjuk tentang sudah sejauh manakah program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai

Dalam hal ini evaluasi pembelajaran berfungsi untuk membandingkan antara tujuan instruksional khusus dengan apa yang telah dicapai peserta didik dari setiap mata pelajaran dengan jangka waktu tertentu atau yang telah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka fungsi evaluasi pembelajaran adalah:

Pertama, untuk perbaikan dan pengembangan sistem pembelajaran. Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki berbagai komponen, seperti tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan, guru dan peserta. Dengan demikian, perbaikan dan

pengembangan pembelajaran harus diarahkan kepada semua komponen pembelajaran tersebut.

Kedua, untuk akreditasi. Dalam UU.No.20/2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 22 dijelaskan bahwa “akreditasi adalah kegiatan penilaian kelayakan program dalam satuan pendidikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan”. Salah satu komponen akreditasi adalah pembelajaran. Artinya, fungsi akreditasi dapat dilaksanakan jika hasil evaluasi pembelajaran digunakan sebagai dasar akreditasi lembaga pendidikan. Kesimpulannya fungsi evaluasi yaitu sebagai pengembangan sistem pembelajaran dan untuk akreditasi dengan demikian evaluasi bisa digunakan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada dan mengevaluasi komponen pembelajaran untuk dilakukan perbaikan kedepannya.

3. Prinsip evaluasi pembelajaran

Menurut Arifin (2012) Untuk memperoleh hasil evaluasi yang baik maka kegiatan evaluasi harus bertitik tolak dari prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Kontinu.

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

boleh dilakukan pada saat itu saja melainkan harus memperhatikan semua hal baik dari awal maupun sampai akhir dan menyangkut produk sampai proses serta inputnya.

b. Kooperatif

Prinsip ini menyatakan bahwa dalam kegiatan evaluasi guru hendaknya bekerja sama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah termasuk peserta didik itu sendiri. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak merasa puas dengan hasil evaluasi, dan pihak-pihak tersebut merasa dihargai.

c. Komprehensif

Guru ketika melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek, sebagai bahan evaluasi. Misalnya jika objek evaluasi itu adalah peserta didik, maka seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus dievaluasi, baik yang menyangkut kognitif, afektif, maupun psikomotor anak.

d. Adil dan Obyektif.

Guru dalam melaksanakan evaluasi harus berlaku adil tanpa pilih kasih. Kata adil dan objektif memang mudah diucapkan, tetapi sulit dilaksanakan. Meskipun kewajiban manusia harus berikhtiar. Semua peserta didik harus dilakukan sama tanpa pandang bulu. Guru hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Olehnya itu sikap like and dislike, perasaan, keinginan dan prasangka yang bersifat negatif harus dijauhkan. Evaluasi harus didasarkan atas kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi atau rekayasa. Untuk mencapai

keobyektifan dalam evaluasi perlu adanya data dan atau fakta. Dari data dan fakta inilah dapat diolah dan kemudian diambil suatu kesimpulan. Makin lengkap data dan fakta yang dapat dikumpulkan maka makin obyektiflah evaluasi yang dilakukan.

e. Praktis

Praktis mengandung arti mudah dipahami dan digunakan, baik oleh guru sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Untuk itu harus diperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.

4. Pengertian alat evaluasi

Secara umum, alat adalah sesuatu yang dapat mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” juga bisa disebut dengan kata “Instrumen” dengan demikian alat evaluasi bisa juga disebut dengan instrumen evaluasi. (Arikunto: 2018)

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

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

tujuannya. Di bawah ini dibahas secara umum mengenai kedua jenis alat penilaian tersebut

4.1. Test

Sudijono (2016) menjelaskan pengertian tes sebagai berikut: Secara harfiah, kata “tes” berasal dari kata perancis kuno: *testum* dengan arti: “piring untuk menyisahkan logam-logam mulia” (maksudnya dengan menggunakan alat berupa piring agar dapat di peroleh jenis-jenis logam yang nilainya sangat tinggi) dalam bahasa inggris ditulis dengan *test* dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan “tes”, “ujian”, “percobaan”.

Adapun dari segi istilah, Anne Anastasi dalam karya tulisnya berjudul *psychological testing*, yang dimaksud dengan tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dalam bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh *testee*, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee*; nilai mana yang dapat dibandingkan

dengan nilai-nilai yang dicapai oleh *testee* lainnya, atau dibandingkan dengan standar tertentu.

Dilihat dari segi bentuknya, (asrul, Ananda Rusydi, Rosnita: 2015) tes ini ada yang diberikan:

- a. Tes secara lisan (menuntut jawaban secara lisan),
- b. Tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan),
- c. Tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan).
- d. Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk objektif, ada juga yang dalam bentuk esai atau uraian. Jenis tes tersebut biasanya digunakan untuk menilai isi pendidikan, misalnya aspek pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, dan pemahaman pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

4.2. Non-Tes

Instrumen evaluasi jenis non- tes dapat digunakan jika kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk dari suatu pembelajaran yang berkenaan dengan domain efektif, seperti sikap, minat, bakat, motivasi, dan lain- lain. Termasuk jenis instrumen evaluasi jenis non- tes adalah sebagai berikut:

- a. Observasi.
- b. Wawancara.
- c. Studi kasus.
- d. *Rating scale* (skala penilaian).
- e. *Check list*.

f. *Inventory*.

5. Google Formulir

5.1. Pengertian *Google* formulir

Berikut definisi dari pengertian tentang *google* formulir dari Candra (2014) mengartikan *Google* formulir, adalah layanan online dari *google* untuk membuat formulir online, dan untuk mengumpulkan data, komentar, yang nantinya dapat disusun menggunakan *spreadsheet*. Di sini penulis akan memberikan cara untuk membuat soal online, soal tersebut tidak hanya soal pilihan *essay*, tetapi juga dapat membuat soal pilihan ganda, yang nantinya dapat kita tampilkan ke halaman *blog* untuk kemudian dibagikan kepada peserta didik dan peserta didik dapat mengisinya hanya dengan membuka halaman *blog* tersebut dan mengisi jawaban.

Pengertian lain tentang *google* formulir adalah merupakan salah satu layanan yang diberikan *google* untuk kelola pendaftaran acara, jajak pendapat, membuat kuis, dan melakukan kuis secara online. Pada *google* formulir terdapat tanggapan survei yang diolah menjadi sebuah grafik lingkaran. *Google* formulir merupakan salah satu komponen layanan *googledocs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat *quiz*, *form* dan *survey online*, fitur dari *Google* formulir dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan *aksesibilitas*, seperti *readonly* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). memiliki akun *universal Google*, yaitu dengan

mendaftar di <http://account.Google.com/login33> (Batubara, Hamdan husein: 2016)

5.2. Fungsi *Google* formulir

Adapun beberapa fungsi *Google* formulir menurut (Batubara, Hamdan Husein: 2016) untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut:

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

5.3. Keunggulan *Google* formulir

Adapun beberapa keunggulan *Google* formulir menurut (Batubara, Hamdan Husein: 2016) pada pembelajaran menggunakan *Google* formulir adalah:

- a. Tampilan Formulir yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam *survei* 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 linier, dan lain sebagainya. Anda juga dapat menambahkan gambar dan video *YouTube* ke dalam kuis anda.

- c. Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera di manapun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuesioner 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 kuesioner 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* formulir 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 *survey* 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*.

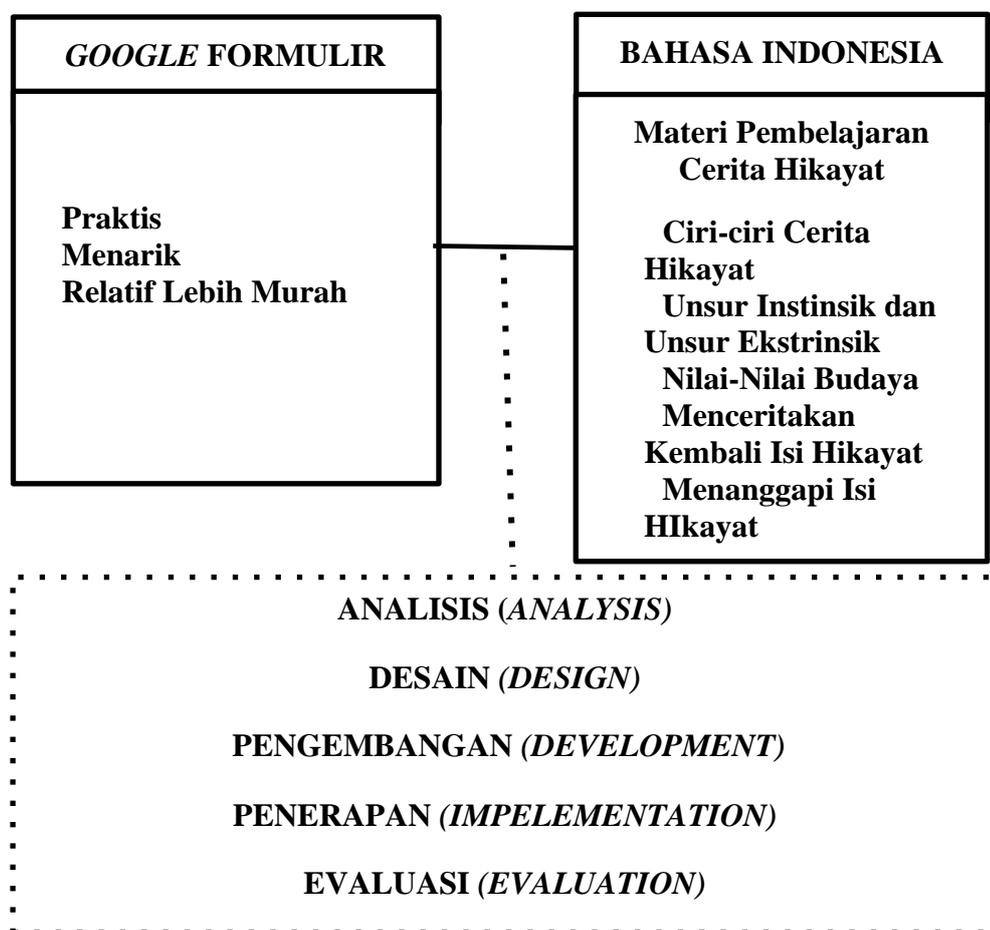
- f. Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuesioner dan Quiz menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna
- g. Dapat di publish ke laman *web* atau *share* ke akun media social.

5.4. Kelemahan Dari *Google* Formulir

Kelemahan dari *google* formulir menurut (Batubara, Hamdan Husein: 2016) adalah harus *connect internet*. ketergantungan kita dengan jaringan internet. Untuk wilayah indonesia ini tidak semua memiliki akses internet yang memungkinkan dapat berjalan dengan lancar.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir tersebut merupakan dasar pemikiran dari peneliti dan melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi yang akan di kembangkan dalam Penelitian ini. Adapun Kerangka pikir yang akan dikemukakan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan 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. Pendekatan penelitian pengembangan ini dipilih untuk mengembangkan sebuah produk berupa media penilaian berbasis online di kelas X SMAN 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng.

Adapun model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media penilaian berbasis online ini yaitu model *ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluate)*. Adapun pengembangan ini hanya sampai pada tahap *implementation* atau penerapan 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). Model *ADDIE* ini tersusun secara sistematis dan terprogram memudahkan dalam pengembangan media Penilaian Berbasis Online untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng dan memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber evaluasi belajar serta sesuai dengan karakter peserta didik.

B. Tahap-Tahap Penelitian

Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi

(*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluse*). Secara visual tahapan ADDIE Model penelitian ini dapat dilihat pada dibawah ini:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

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

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu merancang desain Media Penilaian berbasis 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 *microsoft word*, serta youtube untuk video yang ditampilkan. Kedua, menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media penilaian berbasis online kemudian materi tersebut diubah menjadi naskah soal yang akan dievaluasikan 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 di buat soal menggunakan 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 kabupaten soppeng

C. Pengujian Produk

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

1. Pengujian Validitas

- a. Untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan maka dilakukan pengujian produk oleh para ahli yaitu ahli desain/media pembelajaran oleh Dr. Faridah Febriati, S.s. M. Si serta ahli isi/materi Bahasa Indonesia oleh Aswati Asri, S.Pd., M.Pd. Selain mengetahui tingkat validitas media dalam pengujian ini ada pula diperoleh data awal untuk merevisi media Penilaian Berbasis Online.
- b. Revisi I dilakukan berdasarkan masukan dan kritikan serta saran dari ahli desain/media pembelajaran oleh Dr. Farida Febriati, S.S., M. Si dan ahli/isi materi Bahasa Indonesia oleh Aswati asri, S.Pd., M.Pd..

2. Pengujian Praktis

- a. Pengujian kepraktisan dilakukan pada 22 orang siswa Kelas X Ipa 1 SMAN 6 Soppeng yang sedang belajar mata pelajaran bahasa indonesia. Adapun

tujuannya untuk melakukan revisi tahap kedua dan untuk lebih memastikan sejauh mana tingkat kepraktisan dari produk media yang telah dikembangkan.

- b. Revisi II dilakukan guna memperbaiki kesalahan dan kekurangan media setelah dilakukan uji coba. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan perbaikan agar media yang dikembangkan tersebut praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Produk akhir merupakan media yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran yang telah melalui hasil uji coba serta perbaikan sebelumnya.

D. Lokasi Penelitian

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

E. 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 serta 1 orang guru mata pelajaran Bahasa indonesia. Adapun Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media penilaian berbasis online.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang terdapat dalam pengembangan media Penilaian 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 Penilaian 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, video, serta gambar sehingga memberikan kesan menarik serta menghilangkan kejenuhan dalam mengerjakan soal bagi penggunanya.
4. Media penilaian berbasis online yang dikembangkan ini penggunaannya memerlukan komputer/smartphone serta jaringan internet untuk mengaksesnya.
5. Media Penilaian ini memiliki prinsip pembelajaran yaitu digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan serta siswa dapat lebih giat dalam belajar mandiri.

G. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh. Berikut sumber data yang diperoleh adalah:

1. Data Primer

Adapun sumber data primer pada penelitian ini adalah hasil 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

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder pada penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

H. 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. Data kualitatif diperoleh melalui angket hasil review dari ahli isi/materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan angket hasil review ahli desain/media pembelajaran, serta hasil review berupa komentar oleh 22 orang siswa kelas X Ipa 1 SMAN 6 Soppeng. 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

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk memperoleh data awal dari Guru pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia serta teknik pengumpulan data melalui

wawancara ini juga dilakukan untuk untuk mengumpulkan data berupa tanggapan dari para ahli terhadap media Penilaian yang dikembangkan.

2. Angket

Teknik pengumpulan data berupa angket dilakukan dengan cara memberikan angket kepada ahli isi/materi dan ahli desain/media pembelajaran pada saat uji coba dengan tujuan untuk menganalisis validitas pada proses uji coba media Penilaian yang dikembangkan. Adapun angket juga diberikan pada siswa SMAN 6 Soppeng dengan tujuan untuk menganalisis penilaian mahasiswa terhadap kepraktisan media Penilaian berbasis online yang dikembangkan.

J. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis data dengan menggunakan analisis data deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis data deskriptif kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh dari hasil wawancara bersama guru pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan untuk menganalisis data hasil review ahli isi/materi dan ahli desain/media dengan tujuan mengetahui tingkat validitas media Penilaian yang dikembangkan dan juga dijadikan sebagai acuan dalam revisi produk tahap I. Adapun komentar dari siswa pada saat uji coba juga dijadikan sebagai pertimbangan dalam merevisi produk.

2. Analisis data deskriptif kuantitatif

Analisis data ini digunakan untuk mengolah data hasil angket yang diperoleh dari hasil uji coba validitas ke dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase subjek adalah sebagai berikut:

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

Keterangan: ©: Jumlah

N: Jumlah seluruh item angket

Sedangkan Analisis data ini digunakan untuk mengolah data hasil angket yang diperoleh dari hasil uji coba kepraktisan dalam bentuk deskriptif persentase dari 22 orang siswa kelas X Ipa 1 SMAN 6 Soppeng yang sedang mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang dimuat dalam bentuk skor. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase subjek adalah sebagai berikut:

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

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek maka digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan: F = Jumlah Persentase keseluruhan subjek

N = Banyak Subjek Untuk mengambil keputusan

berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh maka digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|--------------------|---------------|--------------------|
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak Perlu Revisi |
| 75% - 89% | Baik | Tidak Perlu Revisi |
| 65% - 74% | Cukup | Direvisi |
| 55% - 64% | Kurang | Direvisi |
| 0% - 54% | Sangat Kurang | Direvisi |

Sumber: I Made Tegeh & I Made Kirna (2013)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Penilaian 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*)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, Hasil yang di peroleh pada tahap ini adalah:

a. Analisis kebutuhan

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 kebutuhan 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 | 0 |
| 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 | 13 | 9 | 0 |
| 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 rata rata persentase 51,82% yang berada pada kualifikasi sangat kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa pada proses Evaluasi atau penilaian pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 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. Adapun hasil analisis data keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 2.

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

| No | Pertanyaan | Jumlah yang menjawab | | |
|--------|--|----------------------|---------------|-------|
| | | Ya | Kadang-kadang | Tidak |
| 1 | Apakah anda membutuhkan media evaluasi/penilaian yang baru | 22 | 0 | 0 |
| 2 | Apakah guru pernah menggunakan media evaluasi/penilaian 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 apabila penilaian berbasis online menggunakan gambar dan video serta teks lebih menyenangkan dibandingkan 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 di atas tentang persepsi siswa tentang media penilaian pembelajaran yang dibutuhkan memperoleh 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. Untuk hasil analisis keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 3.

b. Menetapkan Mata Pelajaran

Penetapan mata pelajaran dilakukan dengan observasi dan wawancara. Dari hasil wawancara di peroleh informasi bahwa di sekolah SMAN 6 SOPPENG menggunakan kurikulum darurat yang merupakan salah satu pilihan yang dapat di ambil oleh satuan pendidikan yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki fasilitas jaringan yang baik. Begitupun di tempat tinggal siswanya juga memiliki fasilitas jaringan yang baik pula. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *whatsapp* dengan mengerikan file *word* dan meminta siswa untuk menjawab dan mengirimkan kembali di group *whatsapp* sehingga proses evaluasi kurang optimal.

2. Desain (*Design*)

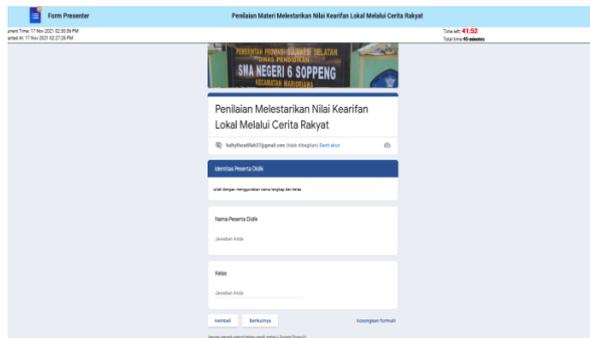
Tahap Desain pada Model ADDIE ini yaitu merancang produk Media Penilaian Pembelajaran Berbasis Online yang akan di kembangkan. Pada tahap kedua ini difokuskan pada tiga langkah kegiatan. Pertama peneliti memilih beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pengembangan Media Penilaian Berbasis 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 dimasukkan 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 penilaian berbasis online yaitu *google* formulir, melalui aplikasi ini semua materi soal yang telah didesain pada *Microsoft word* dan video materi yang sebelumnya telah dicari pada youtube akan digabungkan dengan menggunakan aplikasi ini.

Kegiatan kedua yaitu menentukan materi soal adapun materi dalam pengembangan penilaian berbasis online ini disesuaikan 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:

Tabel 4.3 Desain Penilaian Berbasis Online *Google* Formulir

| No | Deskripsi | Visual |
|----|--|--|
| 1. | Tampilan Awal Media Penilaian Berbasis Online |  |
| 2. | Tampilan kedua Penilaian Berbasis Online “Identitas Peserta Didik” | |



- 3. Tampilan Video Pembelajaran Penilaian Berbasis Online “Cerita Hikayat”



- 4. Tampilan Soal Penilaian Berbasis Online



- 5. Tampilan Cerita Hikayat Bayan Budiman



- 6. Tampilan Akhir Setelah Peserta

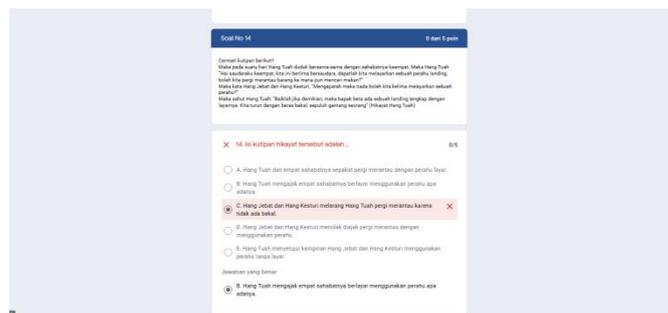
Didik Mengerjakan
atau Mengirim
Jawaban Penilaian
Berbasis Online



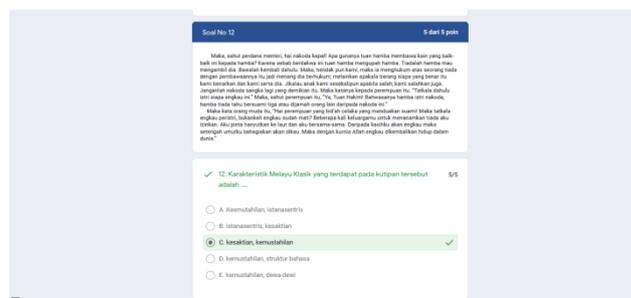
7. Tampilan
Nilai/Skor Akhir
Peserta Didik
Ketika Telah
Mengirim Jawaban



8. Tampilan Jawaban
Peserta Didik Yang
Salah Beserta Kunci
Jawaban Yang
Benar



9. Tampilan Jawaban
Peserta Didik Yang
Benar



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 pengampu mata pelajaran terhadap produk penilaian berbasis online yang dikembangkan. Proses pembuatan penilaian berbasis online ini menggunakan aplikasi *Microsoft word 2010* untuk mendesain 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 mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapun skala yang digunakan pada diuji 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 dan soal | 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 Mediana telah layak diujicobakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 4 Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/konten yang ada pada tabel 2 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

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

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

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

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:

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

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

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

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 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 5. 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 September 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 |
| Re Rata-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:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{(\text{persentase tiap item angket})}{\text{jumlah responden}} \\
 &= \frac{2000\%}{22} \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

Rerata 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 Bahasa 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.

1) 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 |

2) Analisis data

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

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

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

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

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 97,14% 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 disebut, sejalan dengan saran atau masukan dari siswa saat uji coba, maka akan direvisi agar produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.

B. Pembahasan

Proses Penelitian yang dilakukan berlandaskan dalam penelitian adaptasi dari model pengembangan produk yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Hasil adaptasi dari model pengembangan tersebut menghasilkan tahapan-tahapan yang meliputi: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Proses penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan dimana Peserta didik menjawab soal yang diberikan oleh peneliti. Soal yang diberikan telah mendapat persetujuan

dari Dosen pembimbing, dan Guru Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan penelitian ini menggunakan kinerja software lain seperti Komputer, *Microsoft word*, *Google Chrome* dan *youtube* untuk membuat soal. Dimana soal yang dibuat berlandaskan dari rancangna pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan adapun maateri yang dijadikan bahan soal berasal dari buku paket guru mata pelajaran. Pada media penilaia berbasis online sendiri terdiri dari teks, waktu penghitung mundur, waktu pertama kali mengerjakan soal, waktu ketika selesai mengerjakan soal, gambar, video pembelajaran, serta di akhir Ketika sudah mengumpulkan jawaban siswa mampu melihat skor yang di dapatkan serta jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.

Guru mata pelajaran pada proses Evaluasi pembelajaran membutuhkan keterampilan khusus dalam menggunakan media teknologi. Haryanto (2020) mengemukakan Ada empat fungsi dalam evaluasi, yaitu: pertama, untuk mengetahui kemajuan dan keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Kedua, untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran. Ketiga, untuk keperluan bimbingan dan konseling. Keempat, untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan hal ini 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, untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari program Pendidikan yang berlangsung dan memperbaiki kurikulum yang sedang berlangsung atau berjalan oleh itu 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 selama ini tidak memiliki minat dan motivasi dalam mengerjakan soal pembelajaran sehingga dikarenakan soal yang diberikan selama ini hanya berupa file *word* yang dikirimkan melalui *whatsapp group* dengan adanya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran dimana 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 validitas 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 Penilaian hasil belajar sehingga siswa lebih aktif dan semangat dalam mengerjakan soal penilaian belajar karena Penilaian yang diberikan Oleh guru Pengampu Mata Pelajaran lebih menarik daripada biasanya, mereka dapat belajar secara mandiri karena produk Penilaian Berbasis Online menampilkan secara jelas materi soal dengan tampilan yang lebih menarik daripada 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 menggunakan 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 memerlukan koneksi internet serta handphone atau laptop bagi penggunaannya. 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 lainnya. Dalam proses Penelitian ini tentu tidak lepas dari kendala, seperti dalam memilih jenis media Penilaian berbasis online yang akan digunakan dimana penulis harus memilih

sesuai dengan kebutuhan media yang siswa suka dan setelah memberikan pilihan media kepada siswa dan peneliti pun mendapatkan hasil jenis penilain dengan menggunakan *Google* Formulir lah yang siswa ingin dimana penilaian ini mudah digunakan serta dapat langsung dapat melihat skor hasil dari penilaian yang dilakukan serta dapat digunakan di media handphone dan juga laptop sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal penilaian yang diberikan, peneliti 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas X SMAN 6 Soppeng membutuhkan produk Penilaian baru pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang hasil identifikasi kebutuhan Mengenai Media Penilaian baru yang menjawab ya berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan sehingga menjadi dasar bagi peneliti dalam mengembangkan penilaian berbasis online ini.

Media Penilaian berbasis online ini dikembangkan dengan acuan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kemudian menyusun materi soal yang akan dijadikan soal evaluasi. Pada proses pengeditan menggunakan 3 aplikasi yaitu *Microsoft word*, *yotube*, dan *google* formulir. Dimana media penilaian berbasis online ini terdiri dari penghitung waktu mundur, waktu pertama membuka atau mengerjakan soal, waktu ketika selesai mengerjakan, gambar serta video pembelajaran di dalamnya, dan siswa bisa melihat skor yang di dapat ketika selesai mengerjakan serta jawaban yang benar dari soal yang telah di kerjakan.

Hasil validasi produk Penilaian Berbasis Online ini yaitu valid, hasil validitas ini terdiri dari uji coba terhadap 2 orang validator yaitu validator ahli desain terhadap produk Penilaian berbasis online yang mendapatkan hasil uji validitas

kualifikasi baik. Serta hasil validitas ahli materi/ isi terhadap produk Penilaian Berbasis Online ini mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik.

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

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, agar memanfaatkan Media Penilaian berbasis online yang telah dikembangkan.
2. Bagi siswa, agar lebih aktif dan semangat dalam belajar baik secara daring maupun luring dengan menggunakan Penilaian berbasis Online dapat Menambah semangat dalam mengerjakan soal Penilaian.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti lebih lanjut terkait efektivitas maupun pengaruh terhadap hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ariskunto, S. (2018). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3. Bumi Aksara.
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2015). Evaluasi Pembelajaran. In Ciptapustaka Media.
- Azenismail. (2010). Dampak *Perkembangan IPTEK* [Online]. Tersedia: <http://azenismail.wordpress.com/2010/05/26/dampak-perkembangan-teknologi-iptek/> (diakses pada tanggal 11 Februari 2021)
- Costalagio, Genaro, Ferucci, Filomena. Dkk (2017) *eWorkbook: A computer Aided Assessment system. International Journal of Distance Education Technologies*. 25- 41
- Dwi Purwati, dan Alifi nur Prasetya nugrohi. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan*. (Online). Jurnal Pendidikan dan Sejarah Vol 4 No 1 <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/19398> (diakses pada tanggal 12 Februari 2021)
- Emzir. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Hakim, A., & Nurhikmah, H. (2018). Kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis e-learning. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2018(3), 200–202.
- Hamdan Husein Batubara, Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari, Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan, 2016, Jurnal Pendidikan Dasar Islam, (On-line), tersedia di: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/albidayah/article/view/1096/1001>, (diakses pada tanggal 21 april 2021)
- Haryanto, Amalia, S., Mizuary, A., & Ngadimin. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. UNY Press.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. UNY, Press.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145> (diakses 3 april 2021)
- Jamieson, Vanessa. (2012). *The Used Technology in Evaluation Practice*. Journal of MultiDisciplinary Evaluation (Online). Vol 8 No. 18. https://journals.sfu.ca/jmde/index.php/jmde_1/article/view/340 (diakses pada tanggal 10 Februari 2021)
- Muhammad Candra Syahputra. (2017) Guru Kreatif Pake TIK dong. Bandar Lampung: Harakindo Publishing.

- Nahjiad, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: INTERPENA Yogyakarta
- Ngafifah, sitti. *Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di Sd It Baitul Muslim Way Jepara*. Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan. (Online). Vol 9 No 2.
<https://staidarussalamlampung.ac.id/ejournal/index.php/assalam/article/view/186> (diakses pada tanggal 11 Februari 2021)
- Nurhikmah, h., & Febriati, f. (2021). The Impact of Computer-based Test and Students' Ability in Computer Self - Efficacy on Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*. Vol 5 No 4.
- Ratnawulan, elis dan Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://digilib.uinsgd.ac.id/2336/1/BUKU%20EVALUASI%20PEMBELAJARAN.pdf> (10 Februari 2021)
- Ridwan. 2013. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: ALFA BETA.
- Rifani, M. E. (2013). MODEL ALAT EVALUASI KETERAMPILAN MEMBACA PADA BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK BAHASA INDONESIA KELAS X (Penelitian Research and Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa Dan, 1–8.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/PSPBSI/article/view/429>
- Rusdi M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2014). *Evaluasi Pembelajaran* (E. ratna Wulan & Rusdiana (eds.)). Pustaka Setia Bandung
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Taufiq Nur Azis, Nailil Muna Shalihah. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form*. Jurnal Pendidikan Islam. (Online). Vol 13 No. 1.
<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TAWAZUN/article/view/3208> (diakses pada tanggal 11 Februari 2021)
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni*. Vol. 11 No. 1.

- 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)
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yuke Yuliani Hamdani dan dkk. (2017). *G Suite*. Bandung: Lembaga Sistem Informasi
- Zaenal, A. (2009). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip Teknik Prosedur)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- (2012). Evaluasi Pembelajaran. [Online] Tersedia : <https://adoc.pub/evaluasi-pembelajaran-drs-zainal-arifin-mpd.html> (10Februari 2021)

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | | |
|----------------|---|--------------------------|
| Sekolah | : | SMAN 6 SOPPENG |
| Mata pelajaran | : | Bahasa Indonesia |
| Kelas/Semester | : | X/Gasal |
| Materi Pokok | : | Cerita Rakyat (Hikayat) |
| Alokasi Waktu | : | 2 X 45 menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

| KI-1 (Sikap Religius) dan KI-2 (Sikap Sosial) | |
|---|--|
| <p>Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>Memiliki sikap jujur, disiplin, kerjasama, responsif, dan proaktif dalam mencari solusi permasalahan, sehingga dapat menyadari dirinya sebagai makhluk ciptaan yang Maha Kuasa serta menjalankan kewajibannya sesuai dengan agama yang dianutnya</p> | |
| KI-3 (Pengetahuan) | KI-4 (Keterampilan_ |
| <p>Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedure berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan</p> | <p>Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarnya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| minatnya untuk memecahkan masalah | |
|-----------------------------------|--|

B. Tujuan Pembelajaran

Dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat dalam mengidentifikasi nilai-nilai dan isi nilai hikayat serta dapat menceritakan kembali, menanggapi isi, secara mandiri.

C. Kompetensi Dasar KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|
| 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerit rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis. | 3.7.1. Menentukan ciri-ciri/karakteristik hikayat 3.7.2. Menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat 3.7.3. Menentukan nilai-nilai hikayat |
| 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca | 4.7.1. Menceritakan kembali isi hikayat 4.7.2. Menanggapi isi hikayat |

D. Materi Pembelajaran

1. Faktual : a. Contoh hikayat Indera Bangsawan

Judul buku : Buku Guru Bahasa Indonesia

Pengarang : Suherli, dkk

Penerbit : Puskurbuk, Balitbang, Kemdikbud

- b. Contoh hikayat Bayan Budiman

Judul buku : Buku Guru Bahasa Indonesia

Pengarang : Suherli, dkk

Penerbit : Puskurbuk, Balitbang, Kemdikbud

c. Contoh hikayat Si Miskin

Alamat situs: [https://indotim.wordpress.com /
cerita rakyat-2 nusantara/hikayat-si miskin](https://indotim.wordpress.com/cerita-rakyat-2-nusantara/hikayat-si-miskin)

2. Konseptual : a. Pemahaman ciri-ciri hikayat
b. Pemahaman unsur-unsur hikayat
c. Pemahaman nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat
3. Prosedural : Langkah-langkah menceritakan kembali isi hikayat
 - a. Membaca hikayat dengan saksama
 - b. Mencatat pokok-pokok isi hikayat yang dibacanya
 - c. Menuliskan tokoh-tokoh dalam hikayat
 - d. Menuliskan hal-hal penting yang terdapat dalam hikayat seperti: kemustahilan, fantastis, dll
4. Metakognitif : Menghubungkan relevansi cerita dalam hikayat dengan kehidupan sehari-hari

E. Pendekatan/ Metode/ Model

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Metode : Diskusi
3. Model : Discovery Learning

F. Media/ Alat dan Bahan

1. Media/ Alat : Laptop, LCD Proyektor
2. Bahan : Teks Hikayat

G. Sumber Belajar

1. Buku Teks Kurikulum 2013 (Pusat Perbukuan Nasional)
2. Komposisi, Gorys Keraf

H. Kegiatan Pembelajaran

| Tahap Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------------------------|---|----------------------|
| <i>Kegiatan Pendahuluan</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merespon salam dari guru sebagai tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan. (PPK) 2. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berkaitan dengan materi pembelajaran sebelumnya tentang teks anekdot (tanya jawab) 3. Peserta didik mendiskusikan informasi dengan proaktif tentang hal-hal yang akan dipelajari dan dikuasai khususnya tentang ciri, unsur dan nilai yang terdapat dalam hikayat. 4. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang harus dilakukan peserta didik | 10 menit |
| <i>Kegiatan Inti</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik memperhatikan tayangan video contoh hikayat/cerita rakyat (LITERASI) b. Peserta didik membaca teori tentang ciri-ciri/karakteristik cerita rakyat/hikayat c. Peserta didik membaca teori tentang unsure intrinsic. | 10 menit |
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. <i>Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mencermati yang cerita/hikayat yang telah dibacanya. b. Peserta didik menentukan ciri/karakteristik cerita rakyat/hikayat c. Peserta didik menentukan unsur intrinsik cerita rakyat/hikayat yang telah dibacanya. (HOTS) | 70 menit |

| | | |
|--------------------------------|--|---------------------|
| | <p>3. collection (pengumpulan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan ciri-ciri/karakteristik cerita rakyat yang telah ditentukan masing-masing kelompok. (4C =COLLABORATIVE) 2. Peserta didik mendiskusikan unsur intrinsik yang telah ditentukan oleh kelompoknya masing-masing 3. Peserta didik mendiskusikan nilai-nilai cerita rakyat/hikayat dengan kelompoknya. <p>4. Data processing /pengolahan data</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimpulkan ciri-ciri/karakteristik cerita rakyat/hikayat yang dibaca bersama kelompoknya b. Peserta didik menyimpulkan unsur intrinsik bersama kelompoknya c. Peserta didik mendiskusikan nilai-nilai cerita rakyat/hikayat bersama kelompoknya <p>5. verification (pembuktian), Generalization</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyusun narasi dengan mengaitkan nilai-nilai dengan kehidupan sehari-hari b. Peserta didik menceritakan kembali cerita rakyat/hikayat dengan mengaitkan nilai-nilai dengan kehidupan sehari-hari c. Peserta didik menanggapi hasil cerita rakyat dari kelompok lain d. Peserta didik melakukan konfirmasi dengan guru tentang ciri/karakter cerita rakyat/hikayat dan unsur intrinsik, serta nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari | |
| <p>Kegiatan Penutup</p> | <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama murid menyimpulkan hasil diskusi tentang ciri, unsur, dan nilai dalam hikayat b. Peserta didik menyimpulkan manfaat hasil pembelajaran dalam mengidentifikasi nilai-nilai hikayat. | <p>10 menit</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>c. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang proses pembelajaran yang sudah dilakukan</p> <p>d. Peserta didik menyimak penjelasan guru atas rencana pembelajaran yang pertemuan berikut.</p> <p>e. Peserta didik menjawab salam penutup pelajaran dari guru</p> | |
|--|--|--|

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik penilaian : Observasi : sikap religius dan sikap sosial
- b. Bentuk penilaian : lembar pengamatan
- c. instrumen penelitian : jurnal terlampir

2. Pengetahuan

Jenis Tes/Teknik Tes : Tertulis
 Bentuk tes : Pilihan Ganda

3. Keterampilan

Teknik Bentuk Penilaian : Lisan
 Bentuk : Praktek
 Istrumen Penelitian : (Terlampir)

Mengetahui

**Kepala Sekolah
Indonesia**

Andi Musafir, S. Pd. M. Si

NIP.19690608 200212 1 006

.....

Guru Mapel Bahasa



Dra. Munawarah

NIP. 19680508 199403 2 007

Lampiran 1

A. MATERI PEMBELAJARAN

Materi Faktual

a. Contoh hikayat Indera Bangsawan

Judul buku : Buku Guru Bahasa Indonesia

Pengarang : Suherli, dkk

Penerbit : Puskurbuk, Balitbang, Kemdikbud

b. Contoh hikayat Bayan Budiman

Judul buku : Buku Guru Bahasa Indonesia

Pengarang : Suherli, dkk

Penerbit : Puskurbuk, Balitbang, Kemdikbud

c. Contoh hikayat Si Miskin

Alamat situs: [https://indotim.wordpress.com / cerita rakyat-2 nusantara/hikayat- si miskin](https://indotim.wordpress.com/cerita-rakyat-2-nusantara/hikayat-si-miskin)

Materi Konseptual

a. Ciri-ciri atau karakteristik hikayat

Istana Sentris = menceritakan tentang kerajaan, raja dan keluarganya, serta hulubalang, perdana menteri

- Kesaktian tokoh/kemustahilan = tokoh dengan tiba-tiba bisa melakukan sesuatu yang mungkin sangat mustahil
- Anonim = tidak diketahui nama pengarang sehingga cerita itu milik bersama (komunal)
- Disebarluaskan secara lisan = berkembang di masyarakat disampaikan secara lisan karena pada waktu itu belum banyak yang mengenal bahasa tulis
- Fantastis dan statis = ceritanya berlebih-lebihan dan tidak mengalami perubahan
- Menggunakan bahasa klise dan melayu klasik (sulit dipahami)

b. unsur-unsur intrinsik (alur, penokohan, latar, dan amanat)

1. Tokoh, perwatakan, penggambaran watak

tokoh → nama tokoh/pelaku dalam hikayat (ada tokoh antagonis, protagonis, tritagonis)

perwatakan → watak/sifat/karakteristik para tokoh (secara fisik maupun kejiwaan)

penggambaran watak → cara pengarang menggambarkan watak tokoh, ini dibedakan menjadi lima cara:

- a. langsung
- b. dialog tokoh
- c. tanggapan tokoh lain
- d. jalan pikiran tokoh
- e. tingkah laku dan lingkungan tokoh

2. SETTING/LATAR

- a. tempat → dimana peristiwa itu terjadi
- b. waktu → kapan peristiwa itu terjadi
- c. suasana → bagaimana keadaan waktu peristiwa itu terjadi

3. ALUR

- a. alur maju/lurus/progresif → peristiwa diceritakan secara urut dari awal sampai akhir.
- b. alur mundur/flashback/regresif → cerita dimulai dari akhir atau tengah (konflik) kemudian dicari sebab-sebabnya.
- c. alur campuran/maju mundur → menggunakan dua alur (novel/roman)

4. SUDUT PANDANG PENGARANG

- a. orang pertama tokoh utama
- b. orang pertama tokoh sampingan

- c. orang ketiga serba tahu
- d. orang ketiga tokoh utama
- e. orang ketiga dalam cerita/sebagai pengamat

5. MAJAS/GAYA BAHASA

Suatu cerita tidak terlepas dengan bahasa kias dan konotasi

misalnya : metafora, personifikasi, hiperbola, paradoks, sinestesia, sinekdok

- 6. AMANAT → Pesan yang akan disampaikan oleh pengarang. Bisa melalui perilaku tokoh-tokohnya, ceritanya, atau lainnya.
- 7. TEMA → Ide yang menjadi dasar cerita
 - a. tema mayor → tema secara umum atau luas
 - b. tema minor → tema secara sempit atau khusus
- c. Nilai-nilai hikayat.
 - a. Nilai moral → berkait dengan etika, tanggung jawab, kewajiban, dll
 - b. Nilai sosial → berkait dengan kemanusiaan, yaitu menolong/membantu baik dengan manusia lain atau makhluk lain.
 - c. Nilai adat budaya → berkait dengan tradisi/kebiasaan di suatu daerah atau kelompok.
 - d. Nilai agama → berkait dengan Allah, kewajiban makhluk kepada Sang Pencipta

d. Isi hikayat:

Memahami isi hikayat yaitu dengan cara menentukan siapa tokohnya, apa yang dilakukan, bagaimana ia melakukan, dengan siapa ia melakukan, di mana ia melakukan, apa hasil dari yang dilakukan, dsb. (5 W + 1 H)

Lampiran 2

Kisi- Kisi Soal

| IPK | Materi Pembelajaran | Indikator Soal | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Nomor Soal |
|---|--|---|------------------|------------------|------------|
| 3.7.1.Menentukan ciri-ciri/karakteristik hikayat | ciri-ciri/karakteristik hikayat (istana sentris, kemustahilan, bahasa melayu, anonim) | Siswa dapat menentukan ciri-ciri/karakteristik cerita rakyat/hikayat | Tes tertulis | Pilihan ganda | 1 |
| 3.7.2.Menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat | unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat (tema, perwatakan, alur, konflik, amanat, gaya bahasa) | Siswa dapat menentukan tema hikayat/cerita rakyat Siswa dapat menentukan watak hikayat/cerita rakyat | Tes tertulis | Pilihan ganda | 6 2 |

| | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------|--|--------------|---------------|----|
| | | Siswa dapat menentukan alur hikayat/cerita rakyat | | | 3 |
| | | Siswa dapat menentukan amanat hikayat/cerita rakyat | | | 4 |
| | | Siswa dapat menentukan gaya bahasa hikayat/cerita rakyat | | | 5 |
| 3.7.3.Menentukan nilai-nilai hikayat | nilai-nilai budaya, moral) | Siswa dapat menentukan nilai budaya | Tes tertulis | Pilihan ganda | 7 |
| | | Siswa dapat menentukan nilai moral | | | 10 |

| | | | | | |
|--|----------------------------------|---|--------------|---------------|---|
| 4.7.1 Menceritakan kembali isi hikayat | Menceritakan kembali isi hikayat | Siswa dapat menceritakan kembali isi hikayat dengan kalimat sendiri | Tes tertulis | Pilihan ganda | 8 |
| 4.7.2. Menanggapi isi hikayat | Menanggapi isi hikayat | Siswa dapat menanggapi isi hikayat/cerita rakyat yang | Tes tertulis | Pilihan ganda | 9 |

Instrumen Soal:

Bacalah cerita rakyat berikut!

Hikayat Indera Bangsawan

Tersebutlah perkataan seorang raja yang bernama Indera Bungsu dari Negeri Kobat Syahrial. Setelah berapa lama di atas kerajaan, tiada juga beroleh putra. Maka pada suatu hari, ia pun menyuruh orang membaca doa qunut dan sedekah kepada fakir dan miskin. Hatta berapa lama, Tuan Puteri Siti Kendi pun hamil dan bersalin dua orang putra laki-laki. Adapun yang tua keluarnya dengan panah dan yang muda dengan pedang. Maka baginda pun terlalu amat sukacita dan menamai anaknya yang tua Syah Peri dan anaknya yang muda Indera Bangsawan.

Maka anakanda baginda yang dua orang itu pun sampailah usia tujuh tahun dan dititahkan pergi mengaji kepada Mualim Sufian. Sesudah tahu mengaji, mereka dititah pula mengaji kitab usul, fikih, hingga saraf, tafsir sekaliannya diketahuinya. Setelah beberapa lamanya, mereka belajar pula ilmu senjata, ilmu hikmat, dan isyarat tipu peperangan. Maka baginda pun bimbanglah, tidak tahu siapa yang patut dirayakan dalam negeri karena anaknya kedua orang itu sama-sama gagah. Jikalau baginda pun mencari muslihat; ia menceritakan kepada kedua anaknya bahwa ia bermimpi bertemu dengan seorang pemuda yang berkata kepadanya: barang siapa yang dapat mencari buluh perindu yang dipegangnya, ialah yang patut menjadi raja di dalam negeri.

Setelah mendengar kata-kata baginda, Syah Peri dan Indera Bangsawan pun bermohon pergi mencari buluh perindu itu. Mereka masuk hutan keluar hutan, naik gunung turun gunung, masuk rimba keluar rimba, menuju ke arah matahari hidup.

Maka datang pada suatu hari, hujan pun turunlah dengan angin ribut, taufan, kelim kabut, gelap gulita dan tiada kelihatan barang suatu pun. Maka Syah Peri dan Indera Bangsawan pun bercerailah. Setelah teduh hujan ribut, mereka pun pergi saling cari mencari.

Tersebut pula perkataan Syah Peri yang sudah bercerai dengan saudaranya Indera Bangsawan. Maka ia pun menyerahkan dirinya kepada Allah Subhanahu wa ta'ala dan berjalan dengan sekuat-kuatnya.

Beberapa lama di jalan, sampailah ia kepada suatu taman, dan bertemu sebuah mahligai. Ia naik ke atas mahligai itu dan melihat sebuah gendang tergantung. Gendang itu dibukanya dan dipukulnya. Tiba-tiba ia terdengar orang yang melarangnya memukul gendang itu. Lalu diambilnya pisau dan ditorehnya gendang itu, maka Puteri Ratna Sari pun keluarlah dari gendang itu. Puteri Ratna Sari menerangkan bahwa negerinya telah dikalahkan oleh Garuda. Itulah sebabnya ia ditaruh orangtuanya dalam gendang itu dengan suatu cembul. Di dalam cembul yang lain ialah perkakas dan dayang-dayangnya. Dengan segera Syah Peri mengeluarkan dayang-dayang itu. Tatkala Garuda itu datang, Garuda itu

dibunuhnya. Maka Syah Peri pun duduklah berkasih-kasihan dengan Puteri Ratna Sari sebagai suami istri dihadap oleh segala dayang-dayang dan inang pengasuhnya. Tersebut pula perkataan Indera Bangsawan pergi mencari saudaranya. Ia sampai di suatu padang yang terlalu luas. Ia masuk di sebuah gua yang ada di padang itu dan bertemu dengan seorang raksasa. Raksasa itu menjadi neneknya dan menceritakan bahwa Indera Bangsawan sedang berada di negeri Antah Berantah yang diperintah oleh Raja Kabir.

Adapun Raja Kabir itu takluk kepada Buraksa dan akan menyerahkan putrinya, Puteri Kemala Sari sebagai upeti. Kalau tiada demikian, negeri itu akan dibinasakan oleh Buraksa. Ditambahkannya bahwa Raja Kabir sudah mencanangkan bahwa barang siapa yang dapat menangkap Buraksa itu akan dinikahkan dengan anak perempuannya yang terlalu elok parasnya itu. Hatta berapa lamanya Putri Kemala Sari pun sakit mata, terlalu sangat. Para ahli nujum mengatakan hanya air susu harimau yang beranak mudalah yang dapat menyembuhkan penyakit itu. Baginda bertitah lagi. “Barang siapa yang dapat susu harimau beranak muda, ialah yang akan menjadi suami tuan puteri.”

Setelah mendengar kata-kata baginda Si Hutan pun pergi mengambil seruas buluh yang berisi susu kambing serta menyangkutkannya pada pohon kayu. Maka ia pun duduk menunggu pohon itu. Sarung kesaktiannya dikeluarkannya, dan rupanya pun kembali seperti dahulu kala.

Hatta datanglah kesembilan orang anak raja meminta susu kambing yang disangkanya susu harimau beranak muda itu. Indera Bangsawan berkata susu itu tidak akan dijual dan hanya akan diberikan kepada orang yang menyediakan pahanya diselit besi hangat. Maka anak raja yang sembilan orang itu pun menyingsingkan kainnya untuk diselit Indera Bangsawan dengan besi panas. Dengan hati yang gembira, mereka mempersembahkan susu kepada raja, tetapi tabib berkata bahwa susu itu bukan susu harimau melainkan susu kambing. Sementara itu Indera Bangsawan sudah mendapat susu harimau dari raksasa (neneknya) dan menunjukkannya kepada raja.

Tabib berkata itulah susu harimau yang sebenarnya. Diperaskannya susu harimau ke mata Tuan Puteri. Setelah genap tiga kali diperankan oleh tabib, maka Tuan Puteri pun sembuhlah. Adapun setelah Tuan Puteri sembuh, baginda tetap bersedih. Baginda harus menyerahkan tuan puteri kepada Buraksa, raksasa laki-laki apabila ingin seluruh rakyat selamat dari amarahnya. Baginda sudah kehilangan daya upaya.

Hatta sampailah masa menyerahkan Tuan Puteri kepada Buraksa. Baginda berkata kepada sembilan anak raja bahwa yang mendapat jubah Buraksa akan menjadi suami Puteri. Untuk itu, nenek Raksasa mengajari Indra Bangsawan. Indra Bangsawan diberi kuda hijau dan diajari cara mengambil jubah Buraksa yaitu dengan memasukkan ramuan daun-daunan ke dalam gentong minum Buraksa. Saat Buraksa datang hendak mengambil Puteri, Puteri menyuguhkan makanan, buah-buahan, dan minuman pada Buraksa. Tergoda sajian yang lezat itu tanpa pikir

panjang Buraksa menghabiskan semuanya lalu meneguk habis air minum dalam gentong.

Tak lama kemudian Buraksa tertidur. Indera Bangsawan segera membawa lari Puteri dan mengambil jubah Buraksa. Hatta Buraksa terbangun, Buraksa menjadi lumpuh akibat ramuan daun-daunan dalam air minumannya.

Kemudian sembilan anak raja datang. Melihat Buraksa tak berdaya, mereka mengambil selimut Buraksa dan segera menghadap Raja. Mereka hendak mengatakan kepada Raja bahwa selimut Buraksa sebagai jubah Buraksa.

Sesampainya di istana, Indera Bangsawan segera menyerahkan Puteri dan jubah Buraksa. Hata Raja mengumumkan hari pernikahan Indera Bangsawan dan Puteri. Saat itu sembilan anak raja datang. Mendengar pengumuman itu akhirnya mereka memilih untuk pergi. Mereka malu kalau sampai niat buruknya berbohong diketahui raja dan rakyatnya.

Sumber: Buku *Kesusastraan Melayu Klasik*

Cerita hikayat budiman

Hikayat Bayan Budiman



Sumber: <https://lp.blogspot.com/>

Sebermula ada saudagar di negara Ajam. Khojan Mubarak namanya, terlalu amat kaya, akan tetapi ia tiada beranak. Tak seberapa lama setelah ia berdo'a kepada Tuhan, maka saudagar Mubarak pun beranaklah istrinya seorang anak laki-laki yang diberi nama Khojan Maimun.

Setelah umurnya Khojan Maimun lima tahun, maka diserahkan oleh bapaknya mengaji kepada banyak guru sehingga sampai umur Khojan Maimun lima belas tahun. Ia dipinangkan dengan anak saudagar yang kaya, amat elok parasnya, namanya Bibi Zainab. Hatta beberapa lamanya Khojan Maimun beristri itu, ia membeli seekor burung bayan jantan. Maka beberapa di antara itu ia juga membeli seekor tiung betina, lalu di bawanya ke rumah dan ditaruhnya hampir sangkaran bayan juga.

Pada suatu hari Khojan Maimun tertarik akan perniagaan di laut, lalu minta izinlah dia kepada istrinya. Sebelum dia pergi, berpesanlah dia pada istrinya itu, jika ada barang suatu pekerjaan, mufakatlah dengan dua ekor unggas itu, hubaya-hubaya jangan tiada, karena fitnah di dunia amat besar lagi tajam daripada senjata.

Hatta beberapa lama ditinggal suaminya, ada anak Raja Ajam berkuda lalu melihatnya rupa Bibi Zainab yang terlalu elok. Berkencanlah mereka untuk bertemu melalui seorang perempuan tua. Maka pada suatu malam, pamitlah Bibi Zainab kepada burung tiung itu hendak menemui anak raja itu. Maka bernasihatlah ditentang perbuatannya yang melanggar aturan Allah Swt. Maka marahlah istri Khojan Maimun dan disentakannya tiung itu dari sangkarnya dan dihempaskannya sampai mati.

Lalu Bibi Zainab pun pergi mendapatkan bayan yang sedang berpura-pura tidur. Maka bayan pun berpura-pura terkejut dan mendengar kehendak hati Bibi Zainab pergi mendapatkan anak raja. Maka bayan pun berpikir bila ia menjawab seperti tiung maka ia juga akan binasa. Setelah ia sudah berpikir demikian itu, maka ujarnya, "Aduhai Siti yang baik paras, pergilah dengan segeranya mendapatkan anak raja itu. Apa pun hamba ini haraplah tuan, jikalau jahat sekalipun pekerjaan tuan, Insya Allah di atas kepala hambalah menanggungnya. Baiklah tuan sekarang pergi, karena sudah dinanti anak raja itu. Apatah dicari oleh segala manusia di dunia ini selain martabat, kesabaran, dan kekayaan?"

Adapun akan hamba, tuan ini adalah seperti hikayat seekor unggas bayan yang dicabut bulunya oleh tuannya seorang istri saudagar."

Maka berkeinginanlah istri Khojan Maimun untuk mendengarkan cerita tersebut. Maka Bayanpun berceritalah kepada Bibi Zainab dengan maksud agar ia dapat memperlalakan perempuan itu. Hatta setiap malam, Bibi Zainab yang selalu ingin mendapatkan anak raja itu, dan setiap berpamitan dengan bayan. Maka diberilah ia cerita-cerita hingga sampai 24 kisah dan 24 malam. Burung tersebut bercerita, hingga akhirnya Bibi Zainab pun insaf terhadap perbuatannya dan menunggu suaminya Khojan Maimun pulang dari rantauannya.

Burung Bayan tidak melarang malah dia menyuruh Bibi Zainab meneruskan rancangannya itu, tetapi dia berjaya menarik perhatian serta melalaikan Bibi Zainab dengan cerita-ceritanya. Bibi Zainab terpaksa menanggung dari satu malam ke satu malam pertemuannya dengan putera raja. Begitulah seterusnya sehingga Khoja Maimun pulang dari pelayarannya.

Bayan yang bijak bukan sahaja dapat menyelamatkan nyawanya, tetapi juga dapat menyekat isteri tuannya daripada menjadi isteri yang curang. Dia juga dapat menjaga nama baik tuannya serta menyelamatkan rumah tangga tuannya. Antara cerita bayan itu ialah mengenai seekor bayan yang mempunyai tiga ekor anak yang masih kecil. Ibu bayan itu menasihatkan anak-anaknya supaya jangan berkawan dengan anak cerpelai yang tinggal berhampiran. Ibu bayan telah bercerita kepada anak-anaknya tentang seekor anak kera yang bersahabat dengan seorang anak saudagar. Pada suatu hari mereka berselisih faham. Anak saudagar mendapat luka di tangannya. Luka tersebut tidak sembuh melainkan diobati dengan hati kera. Maka saudagar itupun menangkap dan membunuh anak kera itu untuk mengobati anaknya.

Sumber: Kesusastraan Melayu Klasik dengan penyediaan

Bahasa Indonesia 121

Kelas X SMA/MA/SMK/MAK

Berdasarkan teks di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Tentukan 4 ciri-ciri cerita rakyat tersebut!
2. Tentukan watak tokoh Indera Bangsawanyang terdapat pada cerita rakyat tersebut!
3. Tentukan alur yang terdapat pada cerita rakyat tersebut!
4. Tentukan amanat yang terdapat pada cerita rakyat tersebut!
5. Tentukan gaya bahasa yang terdapat pada cerita rakyat tersebut.!
6. Tentukan tema yang terdapat pada cerita rakyat tersebut
7. Tentukan nilai budaya dan nilai moral yang terdapat pada cerita rakyat yang telah dibaca!

8. Tulislah kembali cerita rakyat yang telah dibaca dengan menggunakan kalimat sendiri!
9. Karakteristik Melayu Klasik yang terdapat pada kutipan tersebut!
10. Nilai moral yang terdapat pada kutipan Melayu Klasik tersebut adalah!

Kunci Jawaban

1. Kemustahilan, anonim, kesaktian, istana sentris
2. Pemberani
3. Maju
4. Kita harus membantu orang yang membutuhkan pertolongan
5. Menggunakan antitesis, misalnya naik gunung turun gunung, keluar masuk hutan
6. Seekor burung yang memberikan nasihat kepada tuannya
7. Nilai budaya: seorang istri hendaknya patuh pada suami
8. menceritakan burung yang dapat berbicara
9. kemustahilan, kesaktian
10. mendengarkan pendapat orang lain

Penugasan

Bacalah teks hikayat berikut ini!

Hikayat Raja Donan

Tersebutlah cerita seorang raja yang terlalu besar kerajaannya. Negeri itu bernama Mandi Angin. Baginda bernama Raja Besar. Istri baginda bernama Tuan Puteri Lindungan Bulan. Sayang baginda tidak berputar. Maka mulailah baginda berkaul, berniat serta memberi sedekah kepada fakir miskin. Selang berapa lama, Puteri Lindungan Bulan pun hamillah. Maka baginda minta pada ahli nujum yang tujuh beradik itu meramal putera baginda yang masih dalam kandungan itu. Malang tidak berbau. Ketujuh ahli nujum itu menaruh khianat kepada raja dan mengatakan bahwa jika putra baginda ditaruh di dalam negeri, negeri pasti akan binasa. Itulah sebabnya, apabila Raja Donan dilahirkan, ia lalu dihanyutkan ke dalam laut. Kelahirannya yang luar biasa, bersama-sama dengan sebilah pedang dan sebilah keris, tidak dapat menghilangkan rasa bimbang baginda.

Tersebut pula perkataan Bendahara Tua, abang baginda yang tinggal di muara sungai. Bendahara seolah-olah mengetahui nasib yang menimpa anak saudaranya dan memohon kepada Tuhan supaya anak saudaranya itu terdampar ke tempatnya. Hal itu benar-benar terjadi. Tetapi apabila anak itu sudah naik ke

perahu, perahu itu terhanyut ke laut pula. Setahun lamanya, sampai Raja Donan sudah pandai berkata, ai masih belum dapat kembali ke tempat tinggalnya. Pada suatu hari, perahu mereka berjumpa dengan angkatan laut Raja Camar Laut yang meminta cukai derajat dari mereka. Raja Donan enggan membayar cukai. Maka terjadi peperangan. Raja Camar Laut tewas, adik perempuannya, Cik Ambong, menjadi sahabat Raja Donan dan dibawa sama dalam perjalanan. Selang berapa lama antaranya, datang pula kapal Raja Pertukal meminta cukai kepada mereka. Raja Donan menolak membayar cukai yang pula diminta. Maka terjadi pula peperangan. Dalam peperangan ini, Raja Portugal juga tewas. Adik perempuannya dapat pula dibujuk supaya mengikuti pengembaraan bersama-sama.

Soal:

1. Tentukan karakteristik hikayat tersebut!
2. Tentukan unsur-unsur intrinsik hikayat tersebut !
3. Sebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat tersebut!
4. Tentukan maksud dan isi hikayat tersebut!

| |
|--|
| KELOMPOK : Nama : 1..... 2..... 3..... 4. |
|--|

Lembar Kerja Siswa

1. Karakteristik Hikayat Raja Donan:

| NO | KARAKTERISTIK | KALIMAT PEMBUKTIAN |
|----|---------------|--------------------|
| | | |

| | | |
|----|--|--|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |

2. Unsur-unsur intrinsik Hikayat Raja Donan:

| NO | UNSUR INTRINSIK | KETERANGAN |
|----|--|------------|
| 1. | Tokoh dan perwatakan | |
| 2. | Seting | |
| 3. | Alur (konflik, penyebab konflik, akibat konflik | |
| 4. | Sudut pandang | |
| 5 | Amanat | |

3. Unsur-unsur Ekstrinsik/ Nilai-nilai yang terkandung dalam Hikayat Raja Donan:

| NO | NILAI-NILAI HIKAYAT | KETERANGAN |
|----|------------------------|------------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |

4. Maksud dan isi Hikayat Raja Donan:

.....

.....

.....

.....

.....

Kunci Jawaban:

1. Karakteristik hikayat tersebut!
 - d. Istana Sentris : menceritakan raja Raja Besar dan Raja Donan beserta keluarganya.
 - e. Kesaktian tokoh/kemustahilan : Bayi Raja Donan yang sudah dibuang ke laut, ternyata masih hidup
2. Tentukan unsur-unsur intrinsik hikayat tersebut !

| NO | UNSUR INTRINSIK | KETERANGAN |
|----|-----------------|---|
| 1. | Setting | Tempat : Negeri Mandi Angin |
| 2. | Alur | Maju/progresif: diawali Raja yang ingin memiliki anak, lalu istrinya hamil, tetapi dianggap nantinya akan berbahaya, lalu bayi tsb dibuang ke laut. |
| 3. | Tokoh | Tokoh : Raja Besar, Raja Donan, Puteri Lindungan Bulan, Raja Camar, Bendahara Tua |
| 4. | Amanat | Percayalah kepada kebesaran Tuhan jangan percaya kepada ahli nujum |

3. Nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat tersebut!

| NO | UNSUR INTRINSIK | KETERANGAN |
|----|-----------------|--|
| 1. | Nilai moral | Orang tua harus melindungi anaknya, bukan membuang anak. |
| 2. | Nilai budaya | Percaya kepada ahli nujum |

| | | |
|----|--------------|---|
| 3. | Nilai social | Cik Ambong, menjadi sahabat Raja Donan dan dibawa sama dalam perjalanan |
|----|--------------|---|

4. Maksud dan isi hikayat tersebut!

Seorang raja yang percaya kepada ahli nujum tentang bayi yang dikandung isterinya, lalu raja tsb membuang bayinya di laut.

Kriteria skor:

1. Skor maksimal 100
2. Skor maksimal 100
3. Skor maksimal 100
4. Skor maksimal 100

Penilaian psikomotorik

Bacalah kembali hikayat Raja Donan, kemudian ceritakan kembali hikayat tersebut dengan bahasa kalian sendiri!

**RUBRIK PENILAIAN
MENCERITAKAN KEMBALI ISI HIKAYAT**

Nama Siswa :
Kelas/No. Absen :
Tanggal Penilaian :

| KOMPONEN | SKOR | | | | |
|--------------------------|------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. Kesesuaian isi cerita | | | | | |
| 2. Ekspresi wajah | | | | | |
| 3. Penggunaan bahasa | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| 4. Gerakan | | | | | |
| 5. Ucapan | | | | | |
| 6. Intonasi | | | | | |
| 7. Pengaturan jeda | | | | | |
| 8. Intensitas dan kelancaran berbicara | | | | | |
| 9. Diksi yang digunakan | | | | | |
| 10. Sistematika | | | | | |
| | | | | | |

Skor maksimal: $50 \times 2 = 100$

Lampiran 2

Hasil analisis kebutuhan peserta didik persepsi siswa tentang kondisi proses pembelajaran Bahasa Indonesia

| No | Butir Soal | | | | | Skor |
|-------------------|------------|---|---|---|---|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| R1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| R2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| R3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| R4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 |
| R5 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 6 |
| R6 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 8 |
| R7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 |
| R8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| R9 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 5 |
| R10 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 3 |
| R11 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 |
| R12 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 6 |
| R13 | 0 | 1 | 0 | 2 | 1 | 4 |
| R14 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 5 |
| R15 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 |
| R16 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 | 6 |
| R17 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| R18 | 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | 5 |
| R19 | 1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 6 |
| R20 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 5 |
| R21 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 4 |
| R22 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| Rata- rata | | | | | | 5,18 |

Lampiran 3

Hasil analisis kebutuhan peserta didik persepsi siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan

| No | Butir Soal | | | | | | | Skor |
|-------------------|------------|---|---|---|---|---|---|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| R1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R5 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 13 |
| R6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 12 |
| R7 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 7 |
| R8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R10 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 12 |
| R11 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R12 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 12 |
| R13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 13 |
| R14 | 2 | 1 | 2 | 0 | 2 | 2 | 1 | 10 |
| R15 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 13 |
| R16 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 13 |
| R17 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 11 |
| R18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 13 |
| R19 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 10 |
| R20 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 13 |
| R21 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 14 |
| R22 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 13 |
| Rata- Rata | | | | | | | | 11,50 |

Lampiran 4

Lembar validasi isi/materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PENILAIAN BERBASIS ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA

Validator : Aswati Asri, S.Pd., M.Pd.

Hari/Tanggal : Kamis, 9 September 2021

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi yang menguasai bidangnya
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian
1 = Sangat Kurang Baik 4 = Baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
3 = Cukup
4. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon berikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Istrumen

| No | Aspek Yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|----|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kejelasan isi RPP | | | | | √ |
| 2. | Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran | | | | | √ |
| 3. | Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran | | | | | √ |
| 4. | Kejelasan materi | | | | | √ |
| 5. | Penyajian materi sederhana dan konkret | | | | | √ |
| 6. | Menggunakan Bahasa yang baku dan mudah dipahami | | | | | √ |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|---|--|
| 7. | Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan siswa | | | | √ | |
|----|--|--|--|--|---|--|

Komentar Keseluruhan

Secara umum RPP dan Mediana telah layak diujicobakan.

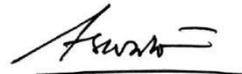
Kesimpulan

Media Penilaian Berbasis Online ini dinyatakan :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi yang diberikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar, 9 September 2021

Ahli Materi



Aswati Astri, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5

Lembar validasi media/desain

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN/MEDIA
PENILAIAN BERBASIS ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA

Validator : Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si
 Hari/Tanggal : Kamis, 16/September /2021

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media yang menguasai bidangnya
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian
 1 = Sangat Kurang Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup
4. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon berikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Instrumen

| No | Aspek Yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|----|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kualitas tampilan/desain | | | | 4 | 5 |
| 2 | Kualitas warna | | | | 4 | 5 |
| 3 | Kesesuaian font dengan media | | | | 4 | 5 |
| 4 | Kualitas tata letak | | | | 4 | 5 |
| 5 | Kejelasan materi | | | | 4 | 5 |
| 6 | Kesesuaian gambar dan materi | | | | 4 | 5 |
| 7 | Kesesuaian penggunaan warna | | | | 4 | 5 |
| 8 | Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca | | | | 4 | 5 |
| 9 | Ketepatan penggunaan bahasa | | | | 4 | 5 |

Komentar dan saran secara umum

- Materi video dan cerita di buat tersendiri sebelum masuk di alat evaluasi
- Durasi mengerjakan soal maksimal 30 menit (khusus soal/evaluasi)
- Memahami dan menyimak video tolle usah ditentukan waktunya.

Kesimpulan

Media Penilaian berbasis online ini dinyatakan :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang diberikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar, 16 September 2021

Ahli Media/Desain

Farida

Lampiran 6.

Hasil analisis angket tanggapan siswa

| No | Butir Soal | | | | | skor | persentase |
|------------|------------|-----|-----|-----|-----|--------|------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| R1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 100% |
| R2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 21 | 84% |
| R3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 92% |
| R4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 21 | 84% |
| R5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 21 | 84% |
| R6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 100% |
| R7 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 21 | 84% |
| R8 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 21 | 84% |
| R9 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 92% |
| R10 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 23 | 92% |
| R11 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 24 | 96% |
| R12 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 23 | 92% |
| R13 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 24 | 96% |
| R14 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 88% |
| R15 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 21 | 84% |
| R16 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 88% |
| R17 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 24 | 96% |
| R18 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 88% |
| R19 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24 | 96% |
| R20 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22 | 88% |
| R21 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 100% |
| R22 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 23 | 92% |
| Jumlah | 99 | 103 | 92 | 106 | 100 | 90,91% | |
| Persentase | 90% | 94% | 84% | 96% | 91% | | |

Lampiran 7

Hasil angket tanggapan guru pengampu mata pelajaran

**ANGKET RESPON GURU PENGAMPU MATA PELAJARAN TERHADAP
MEDIA PENILAIAN BERBASIS ONLINE PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

Nama Guru :
Hari/Tanggal :

A. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai Penilaian berbasis Online yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian
1 = Sangat Kurang Baik 4 = Baik
2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
3 = Cukup
4. Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
5. Mohon berikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

B. Instrumen ✓✓

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|-----|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Desain media Penilaian Berbasis Online menarik | | | | | ✓ |
| 2 | Penilaian berbasis Online praktis dan mudah di pahami | | | | | ✓ |
| 3 | Materi yang disajikan dalam media penilaian berbasis online cocok diajarkan kepada mahasiswa | | | | | ✓ |
| 4 | Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam Penilaian berbasis online | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|---|
| 5 | Kesesuaian materi pembelajaran terhadap indikator pencapaian pembelajaran | | | | | ✓ |
| 6 | Kesesuaian penilaian berbasis online terhadap materi pembelajaran | | | | | ✓ |
| 7 | Penilaian berbasis online mudah untuk dipahami siswa | | | | | ✓ |
| 8 | Teks dalam media penilaian berbasis online mudah dibaca | | | | | ✓ |

Catatan/komentar/kritik/saran :

Sebaiknya diberikan siswa kesempatan untuk membaca materi

Soppeng 23. September, 2021.

Guru



Dra . Munawarah

Lampiran 8

Surat Pengusulan Judul



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tiding Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PENGAJUAN JUDUL

Nama : Faradillah Saputra
Nim : 1741041022
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

Dengan Ini Mengajukan Judul Skripsi Sebagai Berikut:

1. Analisis Implementasi Aplikasi *Whatsapp* Terhadap Minat Belajar Siswa Masa Pandemic Covid 19 Kelas X Sman 6 Soppeng Di Kabupaten Soppeng.
2. Pengaruh Penerapan Aplikasi *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sman 3 Soppeng Di Kabupaten Soppeng.
3. Pengembangan Penelian Berbasis Online Sebagai Solusi Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas X Sman 6 Soppeng Di Kabupaten Soppeng.

Demikian judul Skripsi yang saya ajukan ini, besar harapan saya agar salah satu judul tersebut dapat diterima.

Makassar, 30, Juli 2020

Penasehat Akademik

Mahasiswa Ybs.


Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007


Faradillah Saputra
NIM. 1741041022

Mengetahui,
Teknologi Pendidikan

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
19730702 200801 1 007

Lampiran 9

Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 6252/UN36.4/LT/2021 22 Oktober 2021
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : 1. **Dr. Abdul Hakim, M.Si**
2. **Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Nomor : 513/UN36.4.1/PP /2021, tanggal 22 Oktober 2021, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

| N a m a | N I M | Jur/ Prodi | Judul Skripsi |
|---------------------------|------------|----------------------|--|
| FARADILLAH SAPUTRA | 1741041022 | Teknologi Pendidikan | <i>Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng</i> |

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si

NIP 196605251992031002

Lampiran 10

Surat Pengesahan Usulan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
Jalan : Tamalate I Tiddung Makassar Kode Pos 90222
Telp. (0411) 884457 Fax (0411) 883076 Laman: www.unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

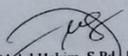
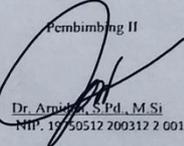
Berdasarkan hasil telaah oleh pembahasan utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2021, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara:

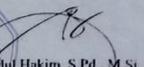
Nama : Faradillah Saputra
NIM : 1741041022
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usulan/saran pembahas utama dan peserta seminar, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahap selanjutnya.

Makassar, 14 Juni 2021

Disetujui oleh:

| | |
|--|---|
| <p>Pembimbing I</p>  <p>Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si NIP. 19730702 200801 1 007</p> | <p>Pembimbing II</p>  <p>Dr. Arni, S.Pd., M.Si NIP. 19750512 200312 2 001</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| <p>Mengesahai, Ketua Jurusan Akademik</p>  <p>Dr. Mucora, M.Si NIP. 19660825 199203 1 002</p> | <p>Disahkan Oleh, Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan</p>  <p>Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si NIP. 19730702 200801 1 007</p> |
|--|---|

Lampiran 11

Surat Izin Melakukan Penelitian

SRN CO0004176



PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Salotungo No. 2 Tlp. 0484 - 23743 Watansoppeng 90812

IZIN PENELITIAN
 Nomor : 342/IP/DPMPNT/IX/2021

DASAR 1. Surat Permohonan FARADILLAH SAPUTRA Tanggal 22-09-2021
 2. Rekomendasi dari BAPPELITBANGDA
 Nomor 339/IP/REK-T.TEKNIS/BAP/IX/2021 Tanggal 27-09-2021

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
 NAMA : FARADILLAH SAPUTRA
 UNIVERSITAS/ : UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
 LEMBAGA
 Jurusan : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 ALAMAT : PANINCONG, DESA PANINCONG, KEC. MARIORIAWA
 UNTUK : melaksanakan Penelitian :

JUDUL PENELITIAN : PENGEMBANGAN PENILAIAN BERBASIS ONLINE SEBAGAI SOLUSI DIMASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS X SMAN 6 SOPPENG DI KABUPATEN SOPPENG

LOKASI PENELITIAN : SMAN 6 SOPPENG

JENIS PENELITIAN : PENGEMBANGAN

LAMA PENELITIAN : 20 September 2021 s.d 20 Desember 2021

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung dan dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Ditetapkan di : Watansoppeng
 Pada Tanggal : **27 September 2021**
 An. **BUPATI SOPPENG**
 KEPALA DINAS


ANDI DHAMRAH, S.Sos, M.M
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
 NIP : 19700518 199803 1 007


 Biaya : Rp. 0,00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan oleh **BJIK BPPT**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database **DPMPITSP-WAKERTRANS** Kabupaten Soppeng (scan QRCode)



Lampiran 12

Surat Permintaan Kesediaan Menjadi Validator Materi


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
 Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

Nomor : 479/UN36.4.1/PP/2021
 Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
 Yth : Aswati Asri, S.Pd., M.Pd
 Di
 Makassar

Dengan hormat, untuk melancarkan kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi, kami memohon kesediaan Ibu untuk bertindak sebagai Validator Materi yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Faradillah Saputra
 NIM : 1741041022
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana judul skripsi:

Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemic Covid-19 di Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng

Dibimbing Oleh:

1. **Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si**
2. **Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makassar, 07 September 2021
 Ketua Jurusan

 Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19730702 200801 1 007

Lampiran 13

Surat Permintaan Kesediaan Menjadi Validator Media


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
 Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

Nomor : 480/UN36.4.1/PP/2021
 Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
 Yth : **Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si**
 Di
 Makassar

Dengan hormat, untuk melancarkan kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi, kami memohon kesediaan Ibu untuk bertindak sebagai Validator Media yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Faradillah Saputra
 NIM : 1741041022
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana judul skripsi:

**Pengembangan Penilaian Berbasis Online Sebagai Solusi di Masa Pandemic Covid-19 di
Kelas X Sman 6 Soppeng di Kabupaten Soppeng**

Dibimbing Oleh:

1. **Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si**
2. **Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makassar, 07 September 2021
 Ketua Jurusan

 Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
 NIP. 197307022008011007

Lampiran 14

Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN

UPT SMA NEGERI 6 SOPPENG

Alamat : Jln Soppeng-Pare Km. 12 Kec. Maroutawa Kab Soppeng , Telp 0484 2511565
Email : smasamario6@yahoo.co.id Website : www.sman1maroutawa.blogspot.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.4/328/UPT-SMAN.6/SOPPENG/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SMAN 6 Soppeng, menerangkan bahwa :

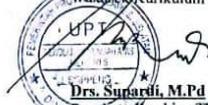
Nama : Faradillah Saputra
NIM : 1741041022
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jurusan : S.1 Teknologi Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Makassar (UNM)

Bahwa telah melaksanakan **Penelitian** di UPT SMAN 6 Soppeng pada tanggal 20 September 2021 s.d 20 Desember 2021 dengan judul : **"PENGEMBANGAN PENILAIAN BERBASIS ONLINE SEBAGAI SOLUSI DIMASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS X SMAN 6 SOPPENG DI KABUPATEN SOPPENG"**

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Ditetapkan di : Welonge
Pada Tanggal : 11 November 2019

An. Kepala UPT SMAN 6 Soppeng
Wakil Kurikulum


Drs. Sunardi, M.Pd
Pangkat : Pembina Tk. I
NIP. 196312311989031205

RIWAYAT HIDUP



Faradillah Saputra, lahir di Panincong, tanggal 15 Februari 1999. Anak pertama dari pasangan Abdullah dan St. Faridah. Riwayat pendidikan penulis dimulai pada jenjang Taman Kanak-kanak di TK Raodatul Athfal Perwanida 9 Lompoe pada tahun 2003-2005, kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 62 lompoe Panincong pada tahun 2005-20011. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan pada tingkat satuan pendidikan menengah di SMP Negeri 3 Marioriawa (UPTD SMP Negeri 3 Marioriawa) pada tahun 2011-2014, lalu melanjutkan pada pendidikan menengah Atas di SMA Negeri 1 Donri- Donri (UPT SMA Negeri 3 Soppeng) pada tahun 2014-2017. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan pada tahun yang sama di Universitas Negeri Makassar jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN