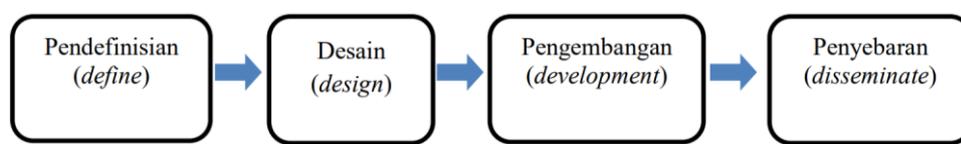


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Selanjutnya untuk metode penelitian yang dipilih yaitu metode penelitian 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan (1974). Model penelitian 4D terbagi dalam 4 tahapan utama, yaitu: *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Alasan dasar peneliti menggunakan metode penelitian 4D dikarenakan metode ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk penelitian ini. Bentuk produk pengembangan yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa.

Adapun tahapan dalam metode penelitian 4D adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model 4D

(Sumber: Damayanti & Dewi, 2021)

3.1.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pendefinisian (*define*) merupakan tahap untuk menentukan segala bentuk persyaratan yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan cara menganalisis kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, dan batasan dari materi yang ingin dikembangkan. Adapun beberapa langkah dalam tahap pendefinisian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mencari tahu permasalahan dasar yang terjadi pada suatu lingkup pendidikan. Pada langkah ini akan diketahui beberapa fakta yang memerlukan suatu jalan keluar atau sebuah penyelesaian.

- b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)
Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa yang menjadi sampel atau objek dalam penelitian ini. Pada langkah ini, beberapa hal yang perlu diamati adalah kebiasaan, kemampuan, serta pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu.
- c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)
Analisis tugas memiliki tujuan untuk mencari tahu tugas-tugas utama yang dilakukan oleh peserta didik. Dalam langkah ini, peneliti menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dipelajari siswa saat ini.
- d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)
Analisis konsep mempunyai tujuan untuk mengetahui isi materi yang akan dicantumkan dalam pembuatan naskah soal evaluasi.
- e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)
Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam alat evaluasi, menentukan kisi-kisi soal, serta tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran pada mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

3.1.2. Tahap Desain (*Design*)

Desain (*design*) adalah salah satu tahap yang bertujuan untuk bisa menyiapkan media kuis interaktif berbasis aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini seperti:

- a. Penyusunan Tes (*Criterion-test Construction*)
Soal evaluasi dibuat setelah peneliti melakukan analisis pada tujuan pembelajaran. Butir soal evaluasi disusun dengan menyesuaikan tingkat pemahaman peserta didik, materi yang dipelajari, serta kompetensi yang akan dicapai.
- b. Pemilihan Media (*Media Selection*)
Pemilihan media menjadi langkah yang penting dalam penelitian ini. Media dipilih setelah peneliti melakukan analisis pada peserta didik,

analisis tugas, serta analisis konsep, untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran yang saat ini dipelajari oleh siswa.

d. Desain Awal (*Initial Design*)

Desain awal adalah rancangan awal dari alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti sebelum melalui validasi ahli dan uji coba produk.

3.1.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan (*development*) adalah tahap yang bertujuan untuk menghasilkan alat evaluasi yang telah melalui validasi dari beberapa ahli dan uji coba kepada peserta didik. Adapun langkah dalam tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli dilakukan dengan meminta penilaian serta saran perbaikan dari para ahli yang bersangkutan. Nilai dan saran perbaikan yang didapat akan menjadi acuan dalam pengembangan alat evaluasi yang lebih tepat, efektif, dan teruji.

b. Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Uji coba produk dilakukan setelah alat evaluasi yang dikembangkan mendapat penilaian dan saran perbaikan dari para ahli. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, penilaian peserta didik juga sangat diperlukan,

3.1.4. Tahap Diseminasi (*Disseminate*)

Diseminasi (*disseminate*) yaitu tahap yang bertujuan untuk menyebarkan hasil dari produk yang telah dikembangkan dengan tujuan untuk menguji keefektifan penggunaan hasil produk yang dikembangkan.

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Cimahi, tepatnya di Jalan Kamarung No.69, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat. Penelitian ini memiliki sasaran siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Cimahi

dikarenakan siswa kelas XI Teknik Pemesinan mempelajari mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur yang sebagian besar proses pembelajarannya dilaksanakan menggunakan bantuan perangkat komputer dan *smartphone*.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi

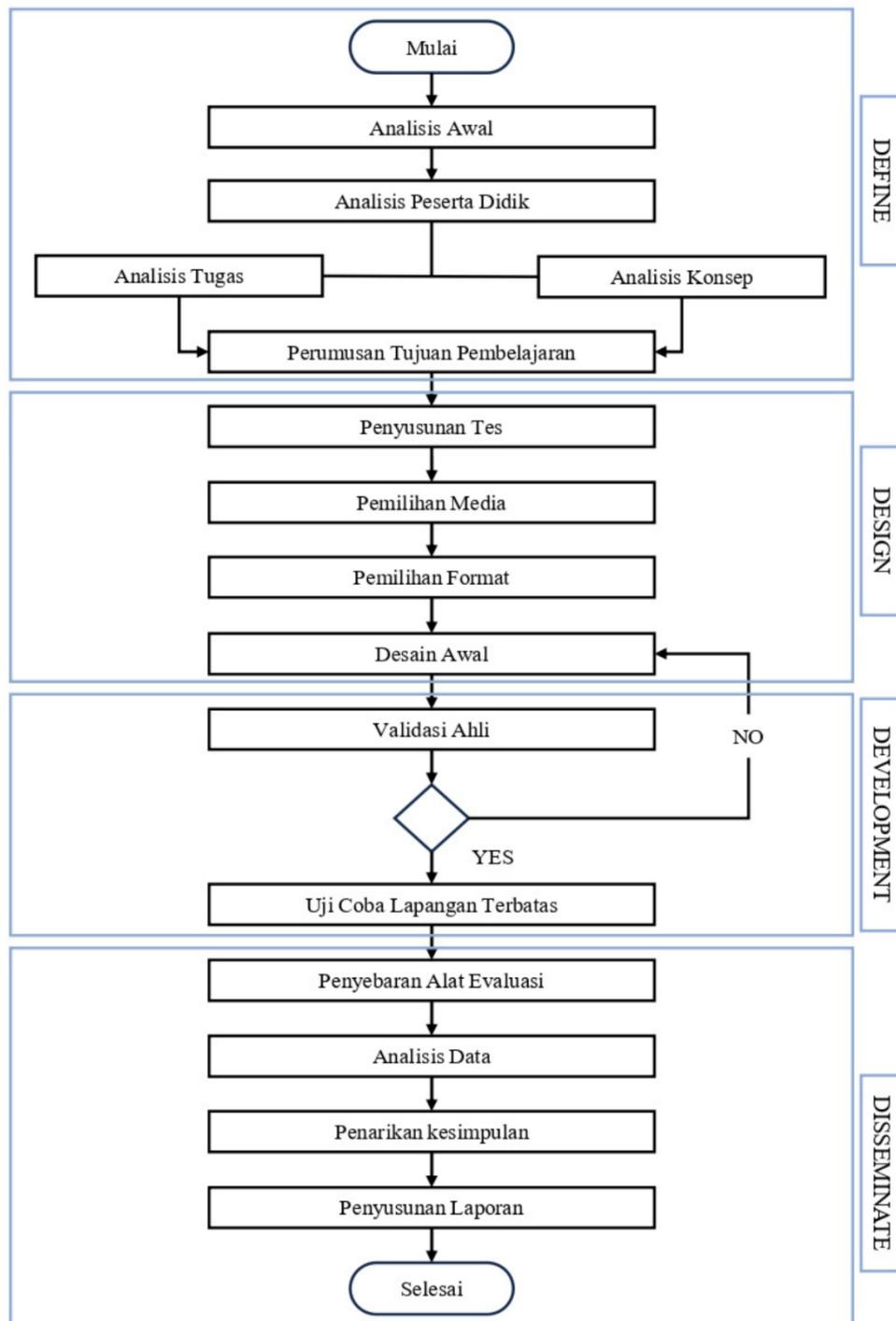
Populasi ialah zona generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Cimahi.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Berdasarkan tabel nilai PTS siswa yang terdapat pada latar belakang penelitian, maka sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Pemesinan B dengan pertimbangan rata-rata serta jumlah nilai PTS siswa kelas XI Pemesinan B yang cukup lebih rendah apabila dibandingkan dengan nilai siswa kelas XI Pemesinan A. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka akan diujikan alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot kepada siswa kelas XI Pemesinan B SMK Negeri 2 Cimahi.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini diperlukan tahapan dalam penyusunan nya. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penyusunan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Diagram Alur Penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi (Saputra & Ovan, 2020). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes dan angket.

3.5.1. Instrumen Tes

Tes yang akan dibagikan kepada siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Cimahi adalah tes berbentuk *game* kuis yang dibuat menggunakan aplikasi Kahoot. Siswa nantinya dapat mengakses kuis dengan masuk ke laman melalui alamat web yang diberikan oleh peneliti. Instrumen tes yang akan diberikan kepada siswa nantinya dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur dengan kompetensi dasar yang dipilih yaitu KD 3.4 memahami fungsi perintah dalam perangkat lunak CAD untuk membuat dan memodifikasi gambar CAD 2D. Lebih jelasnya mengenai KD 3.4 dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

| Kompetensi Dasar (KD) | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| KD. 3.4 Memahami fungsi perintah dalam perangkat lunak CAD untuk membuat dan memodifikasi gambar CAD 2D | 3.4.1 Siswa mampu mengidentifikasi fungsi <i>Toolbar Draw</i> dalam perangkat lunak CAD (C2) |
| | 3.4.2 Siswa mampu mengidentifikasi fungsi <i>Toolbar Modify</i> pada perangkat lunak CAD (C2) |
| | 3.4.3 Siswa mampu menentukan <i>Toolbar Draw</i> dan <i>Toolbar Modify</i> yang digunakan pada perangkat lunak CAD (C3) |

(Sumber: Silabus Mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur Kelas XI Tahun Ajaran 2022/2023)

Adapun kisi-kisi instrumen soal yang dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan, dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal Evaluasi

| Indikator Pencapaian Kompetensi | Indikator Soal | Jml. Soal | No. Soal |
|---|---|------------------|-----------------|
| 3.4.1 Siswa mampu mengidentifikasi fungsi <i>Toolbar Draw</i> dalam perangkat lunak CAD (C2) | Disajikan gambar perintah-perintah yang terdapat pada <i>Toolbar Draw</i> aplikasi <i>Autodesk Inventor</i> , siswa dapat mengidentifikasi fungsi dari perintah-perintah yang terdapat pada <i>Toolbar Draw</i> . | 13 | 1-13 |
| 3.4.2 Siswa mampu mengidentifikasi fungsi <i>Toolbar Modify</i> pada perangkat lunak CAD (C2) | Disajikan gambar perintah-perintah yang terdapat pada <i>Toolbar Modify</i> aplikasi <i>Autodesk Inventor</i> , siswa dapat mengidentifikasi fungsi dari perintah-perintah yang terdapat pada <i>Toolbar Modify</i> . | 10 | 14-23 |
| 3.4.3 Siswa mampu menentukan <i>Toolbar Draw</i> dan <i>Toolbar Modify</i> yang digunakan pada perangkat lunak CAD (C3) | Disajikan gambar CAD 2D, siswa dapat menentukan perintah apa saja yang digunakan dalam gambar CAD 2D tersebut. | 7 | 24-30 |

3.5.2. Instrumen Angket atau Kuesioner

Kuesioner sering juga dikenal sebagai angket. Pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Alat ukur yang digunakan dalam mengukur pendapat dan respon pada penelitian ini ialah Skala Likert. Untuk kebutuhan analisis kuantitatif, jawaban memiliki skor, dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian

| Kriteria | Nilai/Skor |
|-------------------------|-------------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Kurang Baik (KB) | 3 |
| Tidak Baik (TB) | 2 |
| Sangat Tidak Baik (STB) | 1 |

(Sumber: Riduwan, 2012)

Instrumen yang dibuat untuk penelitian ini nantinya akan ada tiga jenis instrumen, yaitu instrumen untuk ahli media, ahli materi, dan siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Cimahi. Tiga jenis instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Penilaian ini dimaksudkan kepada ahli media untuk meninjau alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak terutama pada aspek media. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi yang tertera pada Tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | No Butir |
|----|----------|---------------------------------|----------|
| 1 | Tulisan | Kualitas teks | 1 |
| | | Kemudahan dalam membaca tulisan | 2 |
| | | Jenis huruf yang digunakan | 3 |
| | | Ukuran huruf yang digunakan | 4 |
| | | Kesesuaian warna huruf | 5 |
| 2 | Tampilan | Kualitas tampilan isi materi | 6 |

(Sumber: Dewi, 2018)

b. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Penilaian ini dimaksudkan kepada ahli materi untuk meninjau alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak terutama pada aspek materi. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi yang tertera pada Tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | No Butir |
|----|-----------|--|----------|
| 1 | Penyajian | Keruntuan konsep | 1 |
| | | Kelengkapan identitas soal | 2 |
| | | Penyajian soal sesuai KD dan IPK | 3 |
| | | Kejelasan penyajian gambar | 4 |
| | | Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok | 5 |

| No | Aspek | Indikator | No Butir |
|----|--------------|--|----------|
| | | Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien | 6 |
| 2 | Kualitas Isi | Kesesuaian soal dengan materi | 7 |
| | | Keakuratan gambar | 8 |
| | | Keakuratan istilah-istilah | 9 |
| | | Mendorong rasa ingin tahu | 10 |
| 3 | Konstruksi | Kesesuaian soal terhadap kemampuan peserta didik | 11 |
| | | Urutan penyajian soal | 12 |
| | | Memberikan motivasi belajar | 13 |

(Sumber: Dewi, 2018)

c. Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Penilaian ini dimaksudkan kepada siswa untuk meninjau alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini, apakah perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Aspek-aspek yang dinilai oleh siswa meliputi yang tertera pada Tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

| No | Aspek | Indikator | No Butir |
|----|--------|---|----------|
| 1 | Media | Kemenarikan tampilan soal pada media | 1 |
| | | Daya tarik peserta didik pada media | 2 |
| | | Manfaat penggunaan media | 3 |
| | | Output yang diberikan media kepada peserta didik | 4 |
| 2 | Materi | Kesesuaian soal evaluasi pada materi yang dipelajari | 5 |
| | | Kemudahan dalam memahami soal evaluasi | 6 |
| | | Kesesuaian soal evaluasi pada tingkat pemahaman peserta didik | 7 |
| | | Kejelasan penggunaan bahasa | 8 |

(Sumber: Dewi, 2018)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian untuk mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

3.6.1. Uji Ahli & Pengumpulan Respon Siswa dengan Angket/ Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan instrumen evaluasi nontes yang berupaya mengukur diranah afektif didalam kelas maupun diluar kelas. Pada dasarnya angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan berupa pernyataan atau pertanyaan tertutup. Bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang akan diberikan. Pemberian angket tidak hanya diberikan melalui angket respon peserta didik, tetapi diberikan juga angket respon pengguna dan angket validasi kepada ahli media dan ahli materi.

3.6.2. Proses Diseminasi dengan Tes Kepada Siswa

Tes merupakan cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian pertanyaan yang harus dikerjakan oleh responden. Tes yang akan diberikan dibuat menggunakan media interaktif Kahoot yang dapat diakses oleh setiap siswa menggunakan perangkat telepon genggamnya.

3.6.3. Dokumentasi

Dokumentasi yang di gunakan peneliti adalah foto peserta didik saat mencoba alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot saat berlangsungnya pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan ahli media, serta diperoleh dari hasil uji coba terbatas alat evaluasi

yang dilakukan kepada peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil diseminasi alat evaluasi kepada peserta didik.

Alat ukur yang digunakan dalam mengukur pendapat dan respon pada penelitian ini ialah Skala Likert. Untuk kebutuhan analisis kuantitatif, jawaban memiliki skor, dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian

| Kriteria | Nilai/Skor |
|-------------------------|-------------------|
| Sangat Baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Kurang Baik (KB) | 3 |
| Tidak Baik (TB) | 2 |
| Sangat Tidak Baik (STB) | 1 |

(Sumber: Riduwan, 2012)

Hasil angket nantinya akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil perhitungan yang telah didapatkan kemudian dibuat kesimpulan berdasarkan aspek dengan melihat Tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Kelayakan

| Kriteria | Persentase |
|--------------------|-----------------------|
| Sangat Tidak Layak | $0\% < x \leq 20\%$ |
| Tidak Layak | $21\% < x \leq 40\%$ |
| Cukup Layak | $41\% < x \leq 60\%$ |
| Layak | $61\% < x \leq 80\%$ |
| Sangat Layak | $81\% < x \leq 100\%$ |

(Sumber: Riduwan, 2012)

Langkah selanjutnya yang diampu oleh peneliti dalam melakukan analisis data adalah uji coba instrumen soal yang dibuat dalam alat evaluasi yang dikembangkan. Dari hasil diseminasi instrumen tes, setiap item soal akan dilihat tingkat kevalidannya. Pada tahap analisis data terbagi menjadi beberapa yaitu:

1. Validitas Soal Evaluasi

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur (Dewi & Mujib, 2018). Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis product moment. Hasil r hitung akan dibandingkan dengan r tabel dimana $df = n - 2$ dengan taraf signifikan 5%. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Pearson Product Moment seperti berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

x = Skor total yang diperoleh dari seluruh item variabel x

y = skor total yang diperoleh dari seluruh item variabel y

2. Reliabilitas Soal Evaluasi

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel, jika pengukuran konsisten, cermat dan akurat (Dewi & Mujib, 2018). Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes menggunakan metode *split half* digunakan tes dengan rumus Spearman Brown yaitu:

$$r_i = \frac{2r_{hitung}}{1 + r_{hitung}} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrumen

r_{hitung} = Koefisien korelasi

n = Jumlah responden

Nilai koefisien *alpha* (r) akan dibandingkan dengan koefisien korelasi tabel

$r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$. Jika $r_i > r_{tabel}$ maka instrumen reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal Evaluasi

Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran sebuah soal evaluasi adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{J} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

I = Indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

J = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Kesukaran

| Indeks Kesukaran | Kategori |
|----------------------|----------|
| $0,00 \leq x < 0,30$ | Sukar |
| $0,30 \leq x < 0,70$ | Sedang |
| $0,70 \leq x < 1,00$ | Mudah |

(Sumber: Dewi, 2018)

4. Uji Daya Beda Soal Evaluasi

Menganalisis daya pembeda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk ke dalam kategori lemah/ rendah dan kategori kuat/tinggi prestasinya (Dewi & Mujib, 2018). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda butir soal adalah:

$$DB = PA - PB \dots\dots\dots (5)$$

Dimana:

$$PA = \frac{BA}{JA} \text{ dan } PB = \frac{BB}{JB} \dots\dots\dots (6)$$

Keterangan:

- DB* = Daya Beda
PA = Proporsi kelompok atas
PB = Proporsi kelompok bawah
BA = Batas Atas
BB = Batas Bawah
JA = Jangkauan Atas
JB = Jangkauan Bawah

Setelah dilakukan analisis maka akan terlihat daya beda dari setiap soal yang kemudian dapat diputuskan apakah soal tes yang dibuat baik atau tidak berdasarkan kriteria yang terdapat pada Tabel 3.10 berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Daya Beda Butir Soal

| Daya Beda | Kriteria |
|----------------------|-----------------|
| $0,70 < x \leq 1,00$ | Baik Sekali |
| $0,40 < x \leq 0,70$ | Baik |
| $0,20 < x \leq 0,40$ | Cukup |
| $0,00 < x \leq 0,20$ | Jelek |
| $x \leq 0,00$ | Jelek Sekali |

(Sumber: Dewi, 2018)

3.8 Langkah Perbaikan Instrumen Evaluasi

Evaluasi pembelajaran dalam aspek kognitif harus didukung oleh umpan balik yang konstruktif (Resya, 2023). Saran untuk perbaikan kualitas evaluasi pembelajaran dalam ranah aspek kognitif pada jenjang pendidikan dasar, yaitu: (1) gunakan pendekatan formatif, (2) kembangkan rubrik penilaian yang jelas, (3) pertimbangkan penggunaan teknologi, (4) tinjau dan perbaiki instrumen evaluasi, (5) dan kontinuitas evaluasi dan perbaikan (Sari, 2021). Secara lebih lengkapnya mengenai langkah perbaikan kualitas instrumen evaluasi diuraikan sebagai berikut:

1. Gunakan pendekatan formatif: Selain evaluasi akhir yang bersifat sumatif, gunakan evaluasi formatif secara teratur untuk memantau perkembangan kognitif siswa secara berkala. Evaluasi formatif memberikan umpan balik yang langsung dan memungkinkan penyesuaian instruksional yang tepat.
2. Kembangkan rubrik penilaian yang jelas: Buat rubrik penilaian yang jelas dan terperinci untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Rubrik tersebut harus mencakup kriteria penilaian yang spesifik dan memberikan petunjuk yang jelas tentang harapan yang diinginkan.
3. Pertimbangkan penggunaan teknologi: Manfaatkan teknologi dalam proses evaluasi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi. Gunakan perangkat lunak atau aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan, penilaian, dan analisis hasil evaluasi.
4. Tinjau dan perbaiki instrumen evaluasi: Lakukan evaluasi terhadap instrumen evaluasi yang digunakan secara berkala. Tinjau keefektifan dan keandalan instrumen evaluasi, dan lakukan perbaikan jika diperlukan untuk memastikan bahwa evaluasi memberikan hasil yang akurat.
5. Kontinuitas evaluasi dan perbaikan: Evaluasi pembelajaran dalam aspek kognitif harus menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran yang berkelanjutan. Teruslah melakukan evaluasi, mengumpulkan