

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Secara Etimologi, pengembangan berasal dari istilah pengembang yang mengandung arti suatu proses, metode, tindakan, atau kegiatan kolektif yang dilaksanakan oleh masyarakat suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan mereka. Menurut KBBI, artinya adalah proses untuk memajukan sesuatu, baik dengan cara menyempurnakan maupun menjadikannya berguna.

Secara Terminologi, pengembangan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan serta keterampilan SDM dalam menghadapi perubahan yang terjadi di lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan menurut Malayu Hasibuan adalah upaya untuk memperbaiki kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan pelatihan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan diartikan sebagai sebuah proses, cara, atau tindakan dalam mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64) mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Asim melalui (Irfandi, 2015:64) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. National Science Board melalui (Putra, 2012:70) mendefinisikan pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari sebuah pengetahuan atau pemahaman yang diarahkan pada produksi barang yang bermanfaat. Menurut Seels & Richey dalam (Prasetyo,

2014:7) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Sugiyono dalam (Sugiyono, 2015:5) menyatakan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri.

B. Pengertian Alat Evaluasi Sumatif

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “evaluation”, evaluation berasal dari akar kata “value” yang berarti nilai. Evaluasi dapat dikatakan juga sebagai pengukuran, penilaian, dan tes. Secara umum, evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai dari suatu objek berdasarkan kriteria tertentu. Mahres & Lehman berpendapat bahwa evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk alternatif-alternatif keputusan. Evaluasi merupakan langkah untuk

mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam menilai sejauh mana serta bagaimana pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga dapat menghasilkan penilaian (judgment) dan perbaikan yang diperlukan untuk mengoptimalkan hasilnya

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menggali informasi tentang sampai sejauh mana keberhasilan pembelajaran telah berhasil, sehingga akan ada perbaikan yang diperlukan untuk dapat mengembangkan konsep pengajaran atau pembelajaran yang efektif dan efisien dan tercapainya tujuan pembelajaran yang secara tidak langsung akan mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Arikunto (2012:59) mengatakan bahwa suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik pula terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Agar pemahaman peserta didik baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, kerja sama, dan komunikatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan juga peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan berkesan (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Salah satu cara agar pendidik selalu kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran adalah dengan selalu belajar mengikuti perkembangan zaman dan mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Noermanzah, dkk., 2018:118). Salah satu bentuk perkembangan zaman dalam dunia pendidikan sekarang adalah penggunaan dan penguasaan teknologi.

Kemajuan teknologi dalam sektor pendidikan berlangsung dengan sangat cepat. Saat ini sektor pendidikan menghadapi era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 adalah masa di mana mesin dan teknologi mengubah secara drastis cara hidup individu. Mayoritas pandangan tentang potensi keuntungan industri 4.0 adalah peningkatan laju dan fleksibilitas produksi, peningkatan layanan kepada pelanggan, serta kenaikan pendapatan yang disebabkan oleh pesatnya perkembangan penggunaan teknologi digital di berbagai sektor (Prasetyo & Sutopo, 2018:18). Hampir semua orang di kehidupan sehari-hari mereka selalu memanfaatkan teknologi, seperti komputer dan perangkat. Pemakaian laptop dan perangkat dalam kegiatan belajar sangat penting untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. Seorang pengajar bisa memanfaatkan berbagai aplikasi daring untuk membantu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Aplikasi daring saat ini telah mengalami banyak perkembangan. Aplikasi itu dapat berfungsi sebagai sarana dalam proses belajar agar pembelajaran lebih menarik. Salah satu aplikasi daring yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pengajaran adalah aplikasi Kahoot.

Evaluasi sumatif dilaksanakan setelah program selesai. Tujuan dari evaluasi akhir adalah untuk menilai keberhasilan program. Fungsi evaluasi sumatif dalam penilaian program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui posisi atau status individu dalam kelompoknya. Mengingat bahwa objek yang dituju dan waktu pelaksanaannya berbeda antara evaluasi formatif dan sumatif, maka cakupan sasaran yang dievaluasi juga berbeda. evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilaksanakan setelah sistem telah menyelesaikan tahap pengujian dan penyempurnaan. Evaluasi sumatif ini dilaksanakan ketika guru ingin memahami tingkat perkembangan terkini dari siswanya. Asumsi yang mendasarinya ialah

bahwa hasil belajar adalah keseluruhan dari awal sampai akhir. Evaluasi sumatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memberikan nilai atas perkembangan belajar siswa yang juga dapat digunakan untuk laporan kepada orang tua, penentuan kenaikan kelas, dan sebagainya

Tes sumatif merupakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir setiap periode waktu/ di akhir satu topik bahasan/ fase terakhir dalam proses pembelajaran. Asesmen sumatif biasanya dilakukan oleh guru melalui tes-tes di akhir periode pengajaran tertentu. Asesmen Sumatif merupakan proses untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan/atau Capaian Pembelajaran (CP) siswa, yang menjadi dasar untuk menentukan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari lembaga pendidikan. Evaluasi pencapaian hasil belajar siswa dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar mereka dengan standar pencapaian tujuan pembelajaran (Salsabiil, n.d.).

Asesmen sumatif di sekolah biasanya dilaksanakan setelah sekumpulan program pelajaran selesai diberikan. Asesmen sumatif akan menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai keputusan pada kinerja peserta didik. Hasil asesmen sumatif digunakan untuk menentukan klasifikasi penghargaan peserta didik pada akhir pembelajaran menurut Sukma (2023). Asesmen ini dibuat untuk mencatat pencapaian total siswa dengan cara yang teratur. Dengan demikian, asesmen sumatif tidak memberikan dampak langsung pada proses pembelajaran, meskipun sering kali berpengaruh pada keputusan yang dapat berdampak pada peserta didik dalam belajar.

Tujuan asesmen sumatif adalah sebagai alat untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik dan sebagai sarana memberikan umpan balik kepada peserta didik. Evaluasi sumatif juga memiliki fungsi untuk memberikan umpan

balik kepada staf akademik sebagai ukuran keberhasilan pembelajaran, akuntabilitas dan standar pemantauan staf akademik, serta sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik (Putri & Zakir, 2023).

C. Aplikasi Kahoot

Kahoot dilihat oleh Harlina dkk. (2017: 627) sebagai beragam bentuk alat pendidikan interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa dan guru dengan menjadikannya menyenangkan dan menarik. Aplikasi Kahoot ini berfokus pada pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam kegiatan belajar kompetitif dengan teman-temannya untuk memperkuat dan menerapkan studi mereka saat ini atau masa lalu.

Kahoot adalah alat pembelajaran berbasis visual. Sebagai alat edukasi visual, Kahoot berperan dalam meningkatkan perhatian. Fungsi atensi sebagai media visual adalah pokok, menarik, dan mengarahkan fokus pembelajaran agar konsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau mendampingi teks materi pelajaran. Kahoot dapat berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan alat pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan generasi digital. Kahoot dapat meningkatkan ketertarikan dan mendukung metode belajar generasi digital

Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan, dan dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai kebutuhan pembelajaran dan pelatihan, baik sebagai alat evaluasi, pengaturan tugas belajar di rumah, maupun hanya untuk memberikan hiburan selama proses belajar. Kahoot bisa digunakan di semua mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot dirancang dengan ramah pengguna, memperhatikan kenyamanan untuk pengajar maupun siswa.

Kahoot merupakan salah satu opsi alternatif dari berbagai bentuk media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton, baik untuk siswa maupun untuk pengajar sebab aplikasi Kahoot mengutamakan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam bersaing dengan teman-teman sekelasnya terkait materi yang sedang atau telah dipelajari.

Kahoot dirancang untuk permainan dalam kelompok, namun dapat juga dimainkan secara pribadi. Kahoot dapat digunakan tanpa menginstal perangkat lunak di laptop atau gawai, karena berbasis web dan tidak memerlukan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak tertentu untuk penggunaannya. Sebagai perangkat lunak berbasis web, hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pendidik atau pelatih melalui akun kahoot.com. Apabila sudah memiliki akun Facebook atau Gmail, proses pendaftaran akun tersebut akan menjadi lebih mudah. Sebagai peserta didik, pengguna hanya perlu mengakses URL kahoot.it tanpa mendaftar akun, cukup dengan memasukkan PIN yang diperoleh dari akun pendidik saat Kahoot digunakan. Pada smartphone, tersedia aplikasi mobile yang dapat diunduh secara gratis di Google Playstore. Peserta yang berpartisipasi dalam Kahoot, akan menerima pertanyaan yang ditunjukkan di layar, setelah itu mereka diberikan waktu terbatas untuk memberikan jawaban. Setiap jawaban yang tepat atau tidak akan segera muncul di layar dan mendapatkan poin di setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditunjukkan di layar, sedangkan di akhir permainan Kahoot hanya akan menampilkan peringkat tiga besar

Kahoot adalah alat pembelajaran yang bersifat visual. Sebagai alat belajar visual, Kahoot berfungsi untuk menarik perhatian. Fungsi atensi sebagai media visual adalah esensi, menarik dan memfokuskan perhatian belajar untuk berfokus

pada konten pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran dan alat pendidikan yang mampu memenuhi kebutuhan generasi digital. Kahoot dapat meningkatkan minat dan mendukung metode pembelajaran generasi digital. Aplikasi Kahoot diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dan memotivasi mereka saat mempelajari Bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot merupakan alat yang efisien, menghibur, dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan media Kahoot ini dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan tanpa perlu menggunakan teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot ini, mereka juga akan bersemangat menjawab setiap pertanyaan yang tampil di layar ponsel maupun laptop mereka. Selanjutnya, mereka juga senantiasa ingin berada di puncak sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali informasi yang telah disampaikan setelah menyelesaikan aktivitas ini

Dalam penggunaan aplikasi Kahoot ini, mereka juga akan antusias dalam menjawab setiap soal yang muncul di layar perangkat atau laptop mereka. Selanjutnya, mereka juga senantiasa ingin berada di puncak sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan setelah menyelesaikan aktivitas ini

Kahoot banyak digunakan dalam konteks pendidikan, baik di sekolah-sekolah maupun di institusi pendidikan tinggi. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar

yang interaktif dan menyenangkan, serta dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk penilaian formatif, pengulangan materi, atau bahkan sebagai alat untuk memotivasi peserta dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kahoot juga menyediakan fitur-fitur tambahan seperti fitur kolaboratif dan fitur berbagi pertanyaan antara pengguna Kahoot lainnya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam membuat kuis dan memanfaatkan bank pertanyaan yang sudah ada.

Kahoot merupakan salah satu bentuk media pendidikan yang mengandalkan unsur visual. Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran visual dengan fitur perhatian. Fungsi perhatian dengan memusatkan perhatian pada media visual untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi pelajaran dikaitkan dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks dalam bahan pelajaran. Kahoot berfungsi sebagai alat pendidikan dan platform pembelajaran yang memenuhi kebutuhan generasi muda yang melek teknologi.

Penggunaan program Kahoot diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Aplikasi Kahoot adalah platform yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan media Kahoot dapat merangsang minat dan motivasi belajar yang menyenangkan tanpa memerlukan teks fisik di atas kertas atau alat tulis lainnya. Arsyad menekankan pentingnya penggunaan media yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dengan memicu minat baru, memberikan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot akan dengan bersemangat menanggapi setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar ponsel atau laptopnya. Mereka ingin berada pada posisi teratas agar lebih baik dalam mengingat materi yang diberikan selama kegiatan.

Penggunaan aplikasi Kahoot pasti memerlukan koneksi internet yang baik dan

cepat serta adanya peraturan di sekolah yang melarang membawa perangkat gawai atau laptop oleh siswa, karena tidak semua siswa memiliki laptop. Overhead Projector harus selalu tersedia dengan kondisi listrik yang siap pakai selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot. Apabila fasilitas tersebut tidak ada, maka pembelajaran melalui media Kahoot menjadi kurang efektif

D. Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan observasi adalah salah satu jenis teks baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, laporan hasil observasi adalah jenis teks yang berlandaskan pengamatan yang dapat meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan. Teks laporan hasil observasi menyampaikan informasi tentang suatu hal secara objektif berdasarkan pengamatan dan analisis yang sistematis, tanpa disertai pendapat pribadi mengenai objek yang dilaporkan. Materi “Menulis teks laporan hasil observasi” adalah materi pertama yang terdapat dalam buku ajar siswa kelas X. Teks laporan hasil observasi juga dikenal sebagai teks klasifikasi karena teks ini berisi klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu sesuai dengan kriteria tertentu.

Tujuan pembelajaran teks laporan hasil observasi adalah untuk menjelaskan atau mengklasifikasikan secara umum suatu hal berdasarkan hasil pengamatan atau observasi. Siswa sebenarnya telah memanfaatkan teks ini dalam aktivitas sehari-hari, tetapi mereka tidak menyadari bahwa teks itu merupakan laporan hasil observasi. Dokumen hasil observasi diteliti pada dua tingkat pendidikan yang berbeda, yaitu kelas VII SMP dan kelas X SMA/SMK. Keberadaannya di dua tingkatan pendidikan yang berbeda ini menunjukkan bahwa teks laporan hasil observasi sangat penting untuk dikuasai. Dalam materi penulisan teks laporan hasil observasi, siswa diharapkan dapat memahami struktur dan kaidah teks laporan hasil observasi, serta

mengenalı ciri-ciri kebahasaan yang terdapat dalam teks tersebut.