

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengembangan Bahan Ajar

Pengertian pengembangan secara umum dapat diartikan sebagai sebuah proses perubahan secara bertahap ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Pengembangan dapat dilihat dari kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang di dalamnya memiliki proses atau perubahan terhadap suatu alat tertentu. Menurut Bambang Warsita dalam bukunya pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.³ Penerjemahan spesifikasi desain berarti proses atau cara mengubah suatu rancangan desain yang akan dikembangkan ke dalam bentuk fisik, yaitu menghasilkan sebuah produk. Pendapat ini didukung oleh Punaji, menurut Punaji pengembangan adalah menghasilkan produk dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang, dan uji lapangan kemudian dilakukan, direvisi, dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak dipakai.⁴

Dilihat dari beberapa pendapat mengenai pengembangan, dapat disimpulkan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan di lapangan dan layak dipakai. Produk

³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta. 2008), hlm. 26.

⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan pengembangan* (Jakarta: Praneda Media Group. 2010), hlm. 226.

yang dihasilkan dalam pengembangan harus lulus uji coba saat sebelum digunakan di lapangan sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan oleh orang banyak.

Uji coba dilakukan kepada ahli desain dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dapat dilakukan perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Setelah dilakukan uji coba di lapangan, selanjutnya produk yang dibuat dilihat apakah memiliki kekurangan selama pelaksanaan uji coba. Jika masih memiliki kekurangan produk yang dikembangkan perlu dilakukan tahap revisi yang bertujuan agar produk yang dibuat menjadi lebih baik dan siap digunakan seterusnya dalam pembelajaran.

Pengertian pengembangan dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah proses atau cara mengubah suatu rancangan desain yang menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan, bertujuan untuk menjawab permasalahan tertentu yang terjadi di lapangan dan memberikan pengaruh yang lebih baik dari sebelumnya. Pembuatan produk ini pun melalui beberapa tahap atau proses yang dilakukan. Tahap-tahap dalam pembuatan suatu produk bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan.

Pengembangan memiliki beberapa konteks dan bidang yang dapat terjadi. Menurut Punaji dalam bukunya pengembangan bahan ajar merupakan salah satu konteks pengembangan. Pembahasan pengembangan bahan ajar tidak lepas dari pemahaman tentang keutuhan desain pembelajaran (*Instructional Design*). Selain

desain pembelajaran, pengembangan bahan ajar harus mempertimbangkan sifat materi ajarnya, jumlah peserta didik, dan ketersediaan material atau bahan untuk pengembangan bahan ajar tersebut. Pengembangan bahan ajar pada dasarnya dapat ditinjau dari dua dimensi, yaitu dimensi keterlibatan instruktur atau tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan dimensi bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Setiap bentuk kegiatan pembelajaran membutuhkan bahan ajar yang berbeda tetapi sesuai dengan pembelajarannya.⁵

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar sangat memperhatikan keutuhan desain pembelajaran, mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah peserta didik, dan material yang tersedia, ketersediaan material atau bahan ajar ini akan digunakan untuk membuat bahan pengembangan bahan ajar. Peran dan keterampilan guru pun sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar. Keterlibatan instruktur atau pendidik dapat berpengaruh dalam pembuatan bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran jika pendidik dapat memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran dapat dilihat dari Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.

Pengertian pengembangan bahan ajar menurut Atwi merupakan suatu proses yang sistematis dimulai dengan mengidentifikasi masalah, mengembangkan bahan dan strategi instruksional, serta mengevaluasi efektifitas dan efisiensinya dalam mencapai tujuan instruksional.⁶ Dapat disimpulkan pengembangan bahan

⁵ *Ibid* hlm. 2.

⁶ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 31.

ajar merupakan suatu proses yang memiliki tahapan-tahapan yang urut, di mana tahapan demi tahapan harus dilakukan dan akan menjadi satu kesatuan, jika satu tahapan tidak dilakukan maka tahapan selanjutnya tidak dapat dilanjutkan.

Maka dari itu dalam proses pembuatan bahan ajar pendidik perlu melakukan tahapan yang sesuai dengan tahapan yang sudah ditentukan. Sebab dalam pembuatan bahan ajar perlunya mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran, perlunya mengembangkan bahan ajar yang sudah ada ataupun belum ada menjadi lebih inovatif, pentingnya melihat strategi secara instruksional, setelah tahapan-tahapan tersebut dilakukan perlunya melakukan evaluasi efektifitas dan efisiensi produk yang dihasilkan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu faktor komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran sendiri terdiri dari komponen pendidik, peserta didik, sarana, dan komponen lainnya. Komponen-komponen tersebut menjadi satu kesatuan dalam mewujudkan tujuan dari pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik. Bahan ajar memiliki pengaruh besar dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan. Bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan memotivasi dapat mempengaruhi kinerja belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Oleh karena itu, sebelum pendidik menentukan bahan ajar apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sebaiknya pendidik memahami terlebih dahulu, seperti apa bahan ajar yang baik dan tepat untuk digunakan peserta didik

dan pendidik. Hal ini perlu diperhatikan kesesuaian materi ajar dan bahan ajar yang akan digunakan.

Bahan ajar menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi dalam bukunya bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.⁷ Menurut *National Centre for Competency Based Training*, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru, selain itu dengan adanya bahan ajar siswa atau peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran di kelas.⁸

Dari kedua pendapat tersebut dapat kita pahami bahwa bahan ajar digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas, selain itu dengan adanya bahan ajar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik lagi. Bahan ajar dapat membantu pembelajaran di kelas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Bahan ajar sendiri memiliki beberapa jenis, seperti bahan ajar tertulis dan tidak tertulis. Bahan ajar tertulis, meliputi: buku, *handout*, lembar kerja siswa, dan modul, sedangkan bahan ajar tidak tertulis, meliputi: bahan ajar audio, video interaktif atau bahan ajar audiovisual, dan lainnya. Bahan ajar yang digunakan ini memiliki tujuan agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran di kelas.

⁷ Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 159.

⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 16.

Menurut Andi Prastowo dalam bukunya bahan ajar merupakan materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.⁹ Pada buku yang berbeda Andi Prastowo menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.¹⁰

Menurut pendapat Andi Prastowo tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar harus disusun secara teratur, baik bahan ajar yang akan digunakan dengan bahan ajar cetak ataupun noncetak. Bahan ajar ini bertujuan membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih layak dan nyaman dalam pembelajaran. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh pendapat Pannen dan Suyanto yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran.¹¹ Beberapa pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa suatu bahan ajar harus disusun secara teratur atau sistematis dan suatu buku yang berisi pelajaran apabila disusun secara sistematis, maka bahan-bahan tersebut disebut sebagai bahan ajar.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis dan berbentuk

⁹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Panduan Lengkap Aplikatif* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 297.

¹⁰ Andi Prastowo, *op.cit.*, hlm. 17.

¹¹ Paulina Pannen dan Purwanto, *Penulisan Bahan Ajar*, (Jakarta: Pusat antar Universitas untuk peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Dirjen Dikti Dinas, 2011), Hlm. 8.

dalam bentuk cetak ataupun noncetak sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Bahan ajar yang digunakan di setiap sekolah kini memiliki berbagai ragam jenis. Menurut Andi Prastowo contoh bahan ajar yang seringkali digunakan adalah buku pelajaran, modul, handout, LKS, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.¹²

Pembuatan bahan ajar perlu dilakukan dengan memperhatikan urutan atau tahapan-tahapan yang sistematis. Hal ini bertujuan agar pembuatan bahan ajar dilakukan secara maksimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam dilihat dari Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. Proses pembuatan bahan ajar dapat dilakukan dari bahan ajar yang belum ada atau bahan ajar yang sudah ada, lalu dibuat menjadi lebih inovatif. Tujuan pembuatan bahan ajar ini agar membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar agar lebih baik dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

2.1.1 Teknik Penyusunan Bahan Ajar

Teknik penyusunan bahan ajar harus disesuaikan dulu dengan kurikulum, seperti di bawah ini:

1. Analisis KD (Kurikulum Dasar) – indikator
2. Analisis sumber belajar
3. Pemilihan dan penentuan bahan ajar.

¹² Andi Prastowo, *Op. Cit.*, hlm. 298.

Dalam teknik penyusunan bahan ajar pentingnya memperhatikan ketiga unsur kurikulum di atas. Hal ini agar bahan ajar yang digunakan sesuai dan dapat digunakan secara efektif dalam materi pelajaran tertentu.

2.1.2 Manfaat Bahan Ajar bagi siswa

Menurut Sadjati bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat penting bagi siswa dan guru.¹³ Berikut merupakan manfaat-manfaat bahan ajar:

- 1) Bagi guru bahan ajar dapat menghemat waktu dalam belajar.
- 2) Bahan ajar dapat mengefektifkan proses pembelajaran, karena guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar tetapi sebagai fasilitator
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa lain.
- 5) Siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja
- 6) Siswa dapat belajar sesuai kecepatan belajar pribadi
- 7) Siswa dapat belajar menurut urutannya sendiri
- 8) Membantu potensi siswa untuk menjadi pribadi mandiri
- 9) Bahan ajar dapat menjadi bagian tak terpisahkan dari buku utama. Dalam hal ini dapat berbentuk petunjuk materi, bimbingan atau arahan guru, gambar-gambar cara mengerjakan tugas, dan buku kerja siswa.
- 10) Bahan ajar dapat menjadi pelengkap/suplemen buku utama.
- 11) Bahan ajar dapat menjadi motivasi bagi belajar siswa.

¹³ Ida Malati Sadjati, *"Pengembangan Bahan Ajar Modul 1"*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2016), hlm. 16-17.

2.2 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi

2.2.1 Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi

Mahsun dalam bukunya mengemukakan teks adalah satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial, baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap.¹⁴ Selain itu Mahsun mengungkapkan, teks yang digunakan untuk pernyataan suatu kegiatan sosial dengan struktur berpikir yang lengkap, maka setiap teks memiliki struktur tersendiri. Tujuan sosial yang akan dicapai setiap manusia beragam, maka akan muncul beragam jenis teks dengan struktur teks atau struktur berpikirnya.

Penjelasan mengenai teks tersebut dapat disimpulkan bahwa, teks merupakan satuan bahasa yang memiliki tujuan sosial yang dicapai oleh setiap manusia. Tujuan sosial tersebut akan muncul berbagai ragam teks yang sesuai dengan kebutuhan manusia. Teks yang disampaikan secara lisan maupun tulis memiliki suatu struktur berpikir yang lengkap.

Teks hasil observasi merupakan suatu bentuk laporan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas.¹⁵ Menurut pendapat lain, Kosasih dalam bukunya mengungkapkan bahwa teks laporan hasil observasi merupakan teks yang membahas suatu objek secara umum berdasarkan sudut pandang keilmuan secara objektif dengan sejel-

¹⁴ Mahsun, *“Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013”*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014) hlm.1.

¹⁵ Ni Ketut Juliawati, dan Utama, Made. *“Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas VII A4 SMP Negeri 1”* (Singaraja: E-Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja: 2015), Volume: Vol: 03 No: 1 Tahun: 2015, hlm. 4.

jelasan, objek yang dimaksud terkait dengan fenomena alam, sosial, budaya, dan yang lainnya. Objek tersebut dijelaskan berdasarkan fakta-fakta tertentu yang disusun secara sistematis, logis, dan apa adanya.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan, teks laporan observasi merupakan teks yang melaporkan suatu pengamatan yang dilakukan oleh siswa, baik pengamatan yang terkait fenomena alam, sosial, budaya, dan lain-lainnya yang terdapat di lingkungan sekitar. Pengamatan tersebut haruslah berupa fakta atau kejadian sebenarnya dalam kehidupan. Objek-objek yang disampaikan benar adanya di lingkungan sekitar. Objek dalam teks laporan hasil observasi, seperti menjelaskan tentang fenomena alam gunung merapi, sosial, budaya batik, binatang ataupun tumbuhan di sekitar lingkungan. Teks laporan hasil observasi haruslah disusun secara sistematis dan logis agar pembaca yang membaca dapat mengerti dan memahami isi dari teks yang disampaikan.

2.2.2 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut Kosasih, mengungkapkan bahwa susunan dalam teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut:

1. Definisi Umum: menginformasikan pengertian, batasan, atau pengelompokan dari objek yang dibahas (masalah yang dilaporkan). Bagian ini ditandai oleh pernyataan seperti berikut:
 - a) Tsunami merupakan...

¹⁶ Engkos Kosasih, "Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTS: fungsi, struktur, kaidah kebahasaan" (Bandung: Yrama Widya: 2018), Hlm. 45.

- b) Kucing adalah...
 - c) Keadilan yaitu...
2. Deskripsi Bagian: menginformasikan beberapa hal berkenaan dengan objek yang dilaporkan, seperti ciri-ciri fisik atau keadaan, perilaku, rincian akibat, jumlah, tempat, waktu dan yang lainnya. Bagian-bagian itu disampaikan mulai dari yang paling penting hingga ke bagian yang kurang penting.
 3. Deskripsi Manfaat: menjelaskan manfaat atau dampak dari objek yang dilaporkan mungkin pula bagian ini memaparkan sejumlah konsekuensi.¹⁷

Pendapat lain struktur laporan hasil observasi menurut Sobandi mempunyai dua macam struktur, yaitu formal dan tidak formal.¹⁸ Teks laporan hasil observasi formal dapat digolongkan sebagai karya ilmiah, laporan disusun dalam bentuk buku yang di dalamnya meliputi unsur-unsur: halaman judul, kata pengantar, daftar isi, abstrak, pendahuluan, isi, penutup, daftar pustaka, dan lampiran, sedangkan teks laporan hasil observasi tidak formal penggunaan struktur penulisannya menggunakan unsur-unsur sebagaimana yang digunakan pada bentuk formal. Struktur formal dapat berbentuk formulir, surat, dan memo.

a. Kaidah Kebahasaan

Kaidah teks laporan hasil observasi mengutamakan kekuatan fakta. Pernyataan-pernyataan yang ada di dalamnya harus berdasarkan fakta yang ada, bukan rekayasa ataupun imajinasi. Oleh karena itu, laporan teks observasi selalu diawali oleh kegiatan pengamatan terhadap suatu objek tertentu yang akan

¹⁷ *Ibid* hlm. 45.

¹⁸ Soebandi, "Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X" (Jakarta: Erlangga. 2014), hlm. 50.

diamati.¹⁹ Kegiatan pengamatan ini haruslah diamati berdasarkan fakta-fakta yang ada. Laporan hasil observasi bersifat ilmiah tampak pada kata-katanya yang lugas dan baku. Laporan ilmiah ini mengutamakan kejelasan dan keakuratan fakta.

Sobandi mengungkapkan kaidah yang terdapat pada teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut:

1. Ada Objek yang Diamati

Objek tersebut berupa benda, tempat, peristiwa, dan sebagainya. Fakta-fakta keadaan objek itulah yang dilaporkan kepada pembaca.

2. Peristiwa yang Dilaporkan adalah Sebuah Fakta

Fakta-fakta yang disajikan hendaknya dapat dipercaya, terutama jika laporan tersebut dijadikan sebagai patokan untuk mengambil keputusan.

3. Hasil Pengamatan

Fakta-fakta dalam teks laporan hasil observasi harus berdasarkan pada hasil pengamatan langsung, bukan atas dasar pendapat orang, prasangka, atau kabar burung. Oleh sebab itu, pentingnya melakukan pengamatan langsung terhadap sebuah objek yang diamati sangat berkaitan dengan deskripsi, yaitu cara menggambar atau mendeskripsikan bagian-bagian objek yang diamati secara cermat dan terperinci.

¹⁹ Mulyadi & Danaira. *Bahasa Indonesia untuk SMA-MA/SMK Kelas X*. (Bandung: Yrama Widya. 2014), Hlm. 99.

4. Bahasa

Teks laporan hasil observasi, terutama yang menggunakan struktur formal, harus menggunakan bahasa yang efektif atau baku. Bahasa yang efektif dapat menimbulkan pengertian yang jelas sehingga terhindar dari salah tafsir. Gunakanlah kata-kata yang bermakna denotasi dengan susunan kalimat yang teratur agar laporan dapat dipahami dengan mudah. Selain itu, buatlah pernyataan yang objektif dan tidak memihak agar si penerima laporan tidak meragukan isi laporan tersebut. Namun menurut Kosasih²⁰ kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut:

- a. Berkata benda umum: menggunakan kata yang menggambarkan sekelompok benda, orang, peristiwa alam, atau kehidupan sosial yang bersifat umum.
- b. Berkata tindakan: menggunakan kata-kata kerja tindakan yang menggambarkan peristiwa alam, sosial, atau perilaku manusia, dan binatang.
Contoh: *menerpa, menghantam, memuntahkan, mendebat, memanggul, mencakar, mengejar, meronta.*
- c. Berkata kopula: *seperti, merupakan, ialah, adalah, yaitu.*
- d. Berkata deskriptif faktual: menggunakan kata-kata deskriptif yang bersifat faktual, bukan hasil imajinasi. Kata-kata tersebut umumnya berupa kata-kata sifat.
- e. Contoh: *dahsyat, cepat, raksasa, biru, galak, semampai.*

²⁰Ibid, hlm.46.

f. Berkata denotatif:

Contoh:

Tabel 1. Contoh Kata Denotatif

Kata-kata bermakna denotatif	Kata-kata bermakna konotatif
<i>Peristiwa tsunami</i>	<i>Tsunami di hatinya</i>
<i>Gempa bumi</i>	<i>Sebagai gempa bagi keluarga pak ilham</i>
<i>Bunga melati</i>	<i>Hidupnya dipenuhi bunga</i>

2.3 Pengertian Aplikasi Kahoot!

Kahoot! adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya, yaitu ikon kuis di mana pengguna dapat membuat kuis menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.²¹ Kahoot merupakan platform hasil kolaborasi *joint project* antara *Norwegian University of Technology and Science* dengan *Johan Brand* dan *Jamie Brooker* sebagai inisiator.

"Kahoot!" merupakan *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh *Johan Brad*, *Jamie Brooker* dan *Morten Versvik* dalam sebuah *joint project* dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Diluncurkan pada Agustus 2013 dari Norwegia, Kahoot! sekarang dimainkan oleh lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Kahoot! adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis terutama digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran.

²¹ Cahya Kurnia Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X" (Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hlm. 43.

Kahoot! adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas.²²

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa Kahoot merupakan platform edukasi yang berisi suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon permainan edukatif berupa kuis yang dapat dijawab siswa. Platform ini awalnya hanya dimainkan di Noerwegia saja tetapi seiring berkembangnya teknologi, platform Kahoot! dimainkan di berbagai negara dengan jumlah pemain 50 juta orang. Kahoot! platform yang biasanya dimainkan sebagai alat evaluasi siswa dalam pembelajaran. Kuis-kuis yang menarik dan kecepatan waktu yang dapat diatur membuat siswa tertarik dalam memainkan kuis ini.

Kahoot! dapat dibuat oleh siapaun dan tidak dibatasi oleh usia dan objek. Kahoot! juga dapat digunakan diberbagai perangkat, seperti perangkat desktop atau laptop, perangkat android, dan perangkat IOS. Jika ingin menggunakan Kahoot! menggunakan perangkat desktop dapat membuka *web browser* dan masuk ke dalam web Kahoot, sedangkan jika menggunakan perangkat android dan IOS dapat mengunduh di *play store* atau *aps store*. Aplikasi Kahoot! ini biasanya digunakan sebagai alat evaluasi atau untuk penilaian formatif untuk memantau kemampuan pengetahuan siswa dalam suatu pembelajaran.

²² Deni Widjayatri, “Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online KAHOOT”. (Serang: Universitas Pendidikan Indonesia. 2019), hlm. 7.

Kahoot bisa dijalankan melalui media personal computer (PC), laptop dan smartphone. Kahoot! memiliki 3 layanan yaitu layanan kuis, jumble dan survey. Layanan kuis digunakan untuk membuat jenis pertanyaan, menentukan jawaban yang paling tepat dan waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Layanan jumble digunakan untuk mengurutkan pola. Sedangkan layanan survey digunakan untuk mengetahui pendapat mengenai topik tertentu.²³ Selain memiliki 3 layanan, Kahoot! juga memiliki ikon lainnya, seperti ikon *slide* yang digunakan untuk menjelaskan atau mempresentasikan materi, *puzzle* merupakan permainan menyusun jawaban yang benar, dan *poll* termasuk permainan mengumpulkan opini.

Aplikasi Kahoot! kini memiliki fitur baru yang lebih inovatif, yaitu 1) tes pengetahuan (*test knowledge*) yang terdiri dari empat tes yang bervariasi, meliputi *quiz*, *true or false*, *puzzle*, dan *type answer*; 2) kumpulan pendapat (*collect opinions*) yang terdiri dari satu tes, meliputi *poll*; 3) menyajikan informasi (*presents info*), meliputi *slide*. Soal-soal yang disajikan memiliki alokasi waktu yang dapat diatur oleh pendidik. Keunggulan lain aplikasi Kahoot! Dapat dilihat dari jawaban soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar yang berwarna pada tampilan perangkat guru dan perangkat siswa. Pertanyaan dapat disajikan berupa gambar atau video. Media Kahoot! Terdapat dua cara bermain yaitu secara *classic* (individu) dan (*team mode*) berkelompok. Keunggulan lainnya Kahoot! ini terdapat pada aplikasi android dan IOS.

²³ *Ibid* hlm. 7.

Pada bulan September 2013 “Kahoot!” dibuka untuk publik.²⁴ Kahoot! memiliki dua alamat *website* <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk siswa. Platform ini dapat diakses dan digunakan oleh siswa dan guru. Seluruh fitur di dalamnya dapat digunakan secara gratis. Namun, jika guru ingin membuat kuis yang lebih inovatif, guru dapat berlangganan Kahoot! premium. Keunggulan menggunakan Kahoot! premium lebih banyak fitur permainan.

Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terhubung melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.²⁵ Jadi, aplikasi Kahoot! dapat digunakan secara gratis oleh siswa ataupun guru. Platform ini terdiri dari permainan secara berkelompok dan individu. Ada dua langkah dalam bermain kuis Kahoot!. Langkah pertama adalah membuat kuis di Kahoot! sedangkan langkah kedua adalah memainkan kuis tersebut.²⁶ Sebagai langkah awal, yang perlu dipelajari dari Kahoot! adalah:

1. Membuka akun pada www.kahoot.com.
2. Menyiapkan soal-soal kuis.
3. Menyiapkan gambar-gambar yang dapat menunjang maksud dari topik kuis, baik secara keseluruhan maupun per nomor.

²⁴ Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, “Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak” Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, No. 3b, Vol. 3 (Desember, 2017), hlm. 166.

²⁵ Muhammad Alie Muzakki dan Aprilia Riyana Putri, *Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, (Kudus: Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, 2019), hlm. 219.

²⁶ Natalia Christiani, dll. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*, (Bojong: CV Jejak Anggota IKAPI, 2019), Hlm.7.

4. Menyiapkan Video-video.

Dapat disimpulkan langkah awal memainkan Kahoot! ialah pertama-tama membuat akun. Membuat aku pada www.kahoot.com lalu menyiapkan soal kuis baik gambar ataupun video. Cara lain membuat akun Kahoot! dapat mendownload aplikasi Kahoot! dan masuk menggunakan email.

2.4 Model yang Dikembangkan

Model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.²⁷ Menurut Atwi Suparman Model adalah salah satu representasi realitas yang menggambarkan struktur dan tatanan dari suatu konsep dan menampilkan salah satu bentuk dari empat bentuk sebagai berikut: deskripsi verbal atau konseptual, langkah-langkah kegiatan atau prosedur, replicas fisik atau visual, persamaan atau rumus.²⁸ Menurut pendapat lain yang dikemukakan oleh Meyer model merupakan suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang komprehensi.²⁹

Jadi, dapat disimpulkan dari ketiga pendapat di atas bahwa model adalah gambaran atau objek dari suatu prosedur yang berisi gagasan sebuah konsep yang

²⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 33.

²⁸ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 18.

²⁹ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), hlm. 73.

menampilkan atau mempresentasikan suatu pekerjaan yang dibuat secara teratur atau sistematis.

2.4.1 Model ADDIE

Model bahan ajar memiliki beberapa pendekatan desain sistem pembelajaran. Salah satu model desain sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendesain, yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang biasa digunakan dan efektif untuk digunakan. Selain efektif digunakan model ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis.³⁰ Model ADDIE berisi beberapa tahap yang sesuai dengan namanya, yaitu:

1. *Analysis* (menganalisis)
2. *Design* (merancang)
3. *Development* (mengembangkan)
4. *Implementation* (mengimplementasikan)
5. *Evaluation* (mengevaluasi)

2.4.2 Tahap-Tahap Model ADDIE

Tahapan-tahapan model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain. Oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap atau sistematis. Berikut tahapan model ADDIE, yaitu:

³⁰Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta, Prenada Media Grup, 2016), hlm. 23.

1. *Analysis*

Analysis merupakan tahap pertama dalam menerapkan model ADDIE untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program pelatihan. Pada tahap ini seseorang perancang program pelatihan atau *training designer* perlu melakukan proses penilaian kebutuhan pelatihan yang dikenal sebagai *Training Need Analysis* atau *TNA*. Pada tahap ini perlunya mengumpulkan data dan informasi terkait dengan masalah yang dihadapi. Hasil dari TNA menggambarkan masalah-masalah kinerja yang perlu dicari solusinya dan juga alternatif solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi.³¹

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas pada tahap ini pendidik dalam membuat model belajar perlu menganalisis permasalahan selama pembelajaran berlangsung. Perlunya melakukan analisis kebutuhan yang dibutuhkan di dalam kelas bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Setelah menemukan permasalahan kemudian pendidik mencari solusi apa yang akan digunakan dalam mengatasi masalah yang sudah teridentifikasi.

Tahap analisis dilakukan dengan wawancara atau menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa dan guru di sekolah. Isi dari angket analisis kebutuhan berdasarkan dari analisis Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Permasalahan yang di dapat akan membantu pendidik dalam pembuatan bahan ajar yang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

³¹ *Ibid* hlm. 23.

2. *Design*

Design adalah tahapan kedua yang dilakukan dalam menerapkan model ADDIE untuk merancang dan mengembangkan sebuah program pelatihan. Tahap desain dilakukan dengan mengidentifikasi sub-sub kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta agar dapat menguasai kompetensi umum program pelatihan. Sub-sub kemampuan atau kompetensi ini diperoleh melalui analisis terhadap kemampuan atau tujuan program pelatihan. Kompetensi khusus diperoleh melalui proses analisis terhadap kompetensi umum program pelatihan sehingga sub-sub kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta program pelatihan. Hasil analisis terhadap kompetensi umum akan menghasilkan struktur kompetensi yang disebut dengan istilah peta kompetensi.³²

Berdasarkan penjelasan tersebut pendidik pada tahap ini terlebih dahulu mengidentifikasi kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi umum yang telah ditentukan. Kemampuan yang akan dimiliki peserta didik harus dianalisis terlebih dahulu agar sesuai dengan capaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Menganalisis kompetensi secara umum akan memperoleh kompetensi khusus yang dibutuhkan. Setelah itu barulah pendidik membuat peta kompetensi.

Proses analisis kompetensi umum menurut Beny Apribadi dalam bukunya analisis kompetensi umum berdasarkan program pelatihan menjadi rangkaian atau struktur kompetensi khusus disebut dengan istilah analisis instruksional. Selain

³² *Ibid* hlm. 25.

melakukan proses analisis instruksional, dalam tahap desain juga ditetapkan rencana penggunaan strategi pembelajaran dan instrumen atau alat evaluasi untuk digunakan dalam menilai hasil belajar yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti program pelatihan. Hasil dari tahap desain adalah *blue print* berupa Garis Besar Program Pelatihan atau GBPP, GBPP menggambarkan rencana keseluruhan kegiatan pembelajaran dalam sebuah program pelatihan.³³

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan analisis instruksional merupakan proses analisis kompetensi umum berdasarkan program pelatihan rangkaian atau program pelatihan khusus. Selain melakukan proses analisis instruksional, pendidik juga melakukan tahap desain yang menggunakan strategi pembelajaran dan instrumen atau alat evaluasi pembelajaran.

Tujuan penggunaan strategi pembelajaran dan alat evaluasi ialah untuk melihat hasil nilai belajar siswa apakah setelah mengikuti program pembelajaran terdapat kemajuan atau tidak. Pada tahap *design* ini pendidik merancang bahan ajar yang akan dibuat. Rancangan bahan ajar sesuai dengan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

3. *Development* atau pengembangan

Development atau pengembangan merupakan tahap ketiga yang akan menfokuskan penggunaan bahan pelatihan, yaitu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang harus diberikan kepada peserta didik.

³³ *Ibid* hlm. 25.

Bahan pelatihan yang dikembangkan sesuai dengan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran akan dapat memfasilitasi peserta dalam mencapai tujuan atau kompetensi umum. Heinich dan kawan-kawan mengemukakan bahwa bahan atau media pembelajaran yang digunakan sebagai bahan pelatihan pada dasarnya dapat diklasifikasikan, menjadi: Bahan cetak; Model dan simulator; Program Audio; Program video; Program Multimedia; Web dan internet.³⁴

Setiap bahan dan media dalam pembelajaran memiliki keterbatasan dan keunggulan untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran. Ada dua cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan program pelatihan pembelajaran, yaitu: memproduksi sendiri sesuai dengan kebutuhan program pelatihan dan menggunakannya atau memodifikasi bahan pelatihan yang sudah ada untuk keperluan program pelatihan.

Bahan pembelajaran yang dapat diklasifikasikan akan dipilih salah satunya atau dibuat inovatif oleh pendidik dalam tercapainya tujuan kegunaan bahan pembelajaran. Setiap bahan yang akan digunakan pasti selalu memiliki keterbatasan dan keunggulan. Keterbatasan dalam bahan pembelajaran yang dipilih dapat dilengkapi dengan bantuan bahan lainnya. Pentingnya seorang pendidik dapat mengembangkan bahan pembelajaran. Mengembangkan bahan pembelajaran dapat menggunakan bahan yang sudah ada tetapi dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran atau membuat bahan pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan program pembelajaran di kelas.

³⁴ *Ibid hlm. 26.*

Dapat disimpulkan pada tahap *development* atau tahap pengembangan menfokuskan pada media atau bahan ajar yang digunakan, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Pada tahap ini bahan ajar dibuat seinovatif mungkin. Jika terdapat keterbatasan pada bahan ajar, pengajar mampu mensiasati dengan perlengkapan pembelajaran lainnya. Bahan ajar yang dibuat pun haru dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan pun harus inovatif agar peserta didik tidak merasa bosan dengan bahan ajar yang ada.

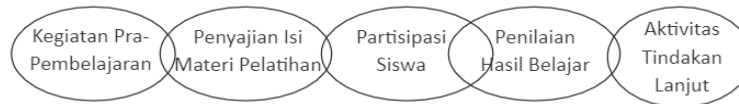
4. *Implementation*

Pada tahap ini program pelatihan dilaksanakan sesuai dengan desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Pendidik menyampaikan isi atau materi kepada peserta didik berdasarkan rancangan atau desain program yang telah dibuat sebelumnya. Strategi pembelajaran perlu diimplementasikan dalam menyampaikan isi atau materi. Pada saat menerapkan strategi pembelajaran, pendidik dapat mengelompokkan peserta didik sesuai dengan karakteristik, memanfaatkan metode, dan bahan pelatihan yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya.

Adapun urutan kegiatan belajar yang perlu diterapkan, yaitu: (1) kegiatan pra-pembelajaran; (2) penyajian isi atau materi pelatihan; (3) partisipasi siswa; (4) penilaian hasil belajar; dan (5) aktivitas tindak lanjut. Dapat dilihat pada diagram berikut.³⁵

³⁵ *Ibid* hlm. 27.

STRATEGI PELATIHAN



GAMBAR 2. STRATEGI PELATIHAN

Gambar 1. Strategi Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan tersebut pada tahap implementasi ini pendidik melakukan pembelajaran di kelas menggunakan bahan ajar yang telah dibuat. Setelah melakukan aktivitas di kelas, pendidik selanjutnya melakukan aktivitas tindak lanjut, seperti menyebarkan angket respons siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Strategi pembelajaran pada tahap ini perlunya dilakukan, hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dijelaskan bahwa kegiatan sebelum pembelajaran melakukan kegiatan pra-pembelajaran, seperti memberikan *pre-test* lalu setelah itu penyajian isi materi dari materi yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar, pendidik memberikan materi dan bahan ajar yang telah dikembangkan, produk setelah itu dinilai oleh siswa, dan terakhir melakukan evaluasi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Jika masih belum sempurna akan dikembangkan sampai bahan ajar efisien digunakan di dalam kelas.

5. *Evaluation* atau evaluasi

Evaluation atau evaluasi dalam buku Beny. A menjelaskan bahwa evaluasi merupakan tahap kelima atau tahap akhir dalam menerapkan model ADDIE. Evaluasi sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga, dan manfaat dari suatu objek. Objek dapat berupa produk atau program pembelajaran.

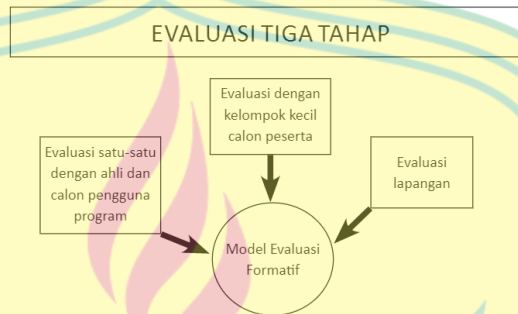
Evaluasi memiliki tujuan yang berdasarkan penggunaannya dan dapat diklasifikasinya menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif merupakan bentuk evaluasi yang digunakan bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses atau produk. Pendekatan evaluasi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan keterbatasan dari program yang dievaluasi. Hasil analisis dan interpretasi data yang diperoleh dari proses evaluasi formatif dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas program sehingga program tersebut memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang tinggi. Penerapan evaluasi formatif dapat menghindari terjadinya kesalahan apabila program tersebut digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Hakikat dari evaluasi formatif bertujuan untuk menguji coba dan merevisi produk yang dibuat sampai dianggap *relative* sempurna. Produk dapat dikatakan *relative* dapat dilihat dari penggunaan keefektifan penggunaan produk yang digunakan menunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut salah satu model evaluasi formatif yang sangat dikenal dalam menciptakan produk pembelajaran yang berkualitas. Dalam buku Akbar A mengenai salah satu model penciptaan produk berkualitas adalah *The Three Stages of Formative Evaluation* (Model atau model evaluasi tiga tahap) yang dikemukakan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O. Carey.³⁶ Ketiga tahap dalam model evaluasi formatif ini yaitu: (1) evaluasi satu-satu dengan calon pengguna program atau *one-to-one evaluation* (2) evaluasi dengan kelompok kecil calon peserta atau *small group*

³⁶ *Ibid* hlm. 28.

evaluation. (3) dan evaluasi lapangan dengan menggunakan kelompok responden yang lebih besar atau *field trial*. Langkah-langkah dalam menerapkan model evaluasi formatif terdapat tiga tahap dapat digambarkan dalam diagram berikut.



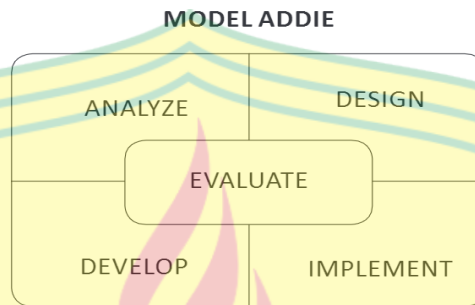
GAMBAR 3. MODEL EVALUASI FORMATIF TIGA TAHAP

Gambar 2. Model Evaluasi Formatif Tiga Tahap

Selanjutnya setelah melakukan evaluasi formatif dilakukan tahap pendekatan evaluasi sumatif. Produk yang telah digunakan dalam kurun waktu tertentu dapat dinilai keefektifitasannya dengan menggunakan pendekatan evaluasi sumatif. Tujuan utama evaluasi sumatif, yaitu untuk memperoleh data dan informasi tentang kualitas dan manfaat produk yang telah digunakan. Penilaian ini pun dapat menjadi tolak ukur dalam pengambilan keputusan tentang keberlanjutan produk yang digunakan.

Hasil evaluasi sumatif akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dan rekomendasi bagi pengambil keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan penggunaan produk yang dilakukan. Data dan informasi diperoleh dari pendapat ahli atau *expert judgement* tentang kualitas produk yang dihasilkan dan diuji coba di lapangan. Evaluasi sumatif pada hakikatnya harus dilakukan oleh seseorang yang berasal dari institusi eksternal dan bersifat independen. Implementasi model

ADDIE dalam upaya untuk menciptakan sebuah program pelatihan yang efektif dan efisien dapat digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar 3. Model ADDIE

Pada gambar di atas komponen evaluasi berada di tengah komponen lainnya. Hal ini disebabkan komponen evaluasi merupakan komponen sentral yang dapat digunakan untuk menilai tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.³⁷

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mengenai pengembangan bahan ajar teks laporan hasil observasi siswa berbasis aplikasi kahoot! pada siswa SMP kelas VII ini dilandasi oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan salah satu variable.

1. Pengembangan Media Mobile Learning (*M-Learning*) Berbasis Android dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XII SMSA/Ma. Penelitian ini ditulis oleh Maulana Rohmatul Haq mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi

³⁷ *Ibid* hlm .32.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2017.

2. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media *m-learning* berbasis android pada materi struktur dan fungsi sel penyusun jaringan tumbuhan dan hewan kelas XI. (2) Mengetahui apakah pengembangan *m-learning* berbasis android pada materi struktur dan fungsi sel penyusun jaringan tumbuhan dan hewan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA/MA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan prosedur yang dikemukakan Sugiyono. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan *m-learning* berbasis android dan untuk mengetahui respons guru dan peserta didik yaitu menggunakan skala Likert dengan empat penilaian disusun dalam bentuk *checklist*. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru biologi dan peserta didik SMA. Berdasarkan penelitian menunjukkan (1) Pengembangan *m-learning* berbasis android pada materi jaringan tumbuhan dan hewan. (2) Kualitas media bantu pembelajaran *m-learning* berbasis android pada materi jaringan tumbuhan dan hewan adalah layak dengan persentase 75% berdasarkan penilaian ahli materi, dan sangat layak dengan persentase 82,81% oleh ahli bahasa dan 81,66% oleh ahli media dengan kriteria sangat layak. (3) Respons guru biologi dengan persentase 93,33% dengan kriteria sangat layak. Respons peserta didik kelas XI MIPA dalam kriteria sangat menarik dengan persentase 87,03%. di SMA Negeri 5 Bandar

Lampung. Jadi dapat disimpulkan m-learning berbasis android sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran biologi. Produk yang dihasilkan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian guru dan sangat menarik berdasarkan penilaian siswa.

Hubungan dengan penelitian ini dengan penelitian tersebut, yakni memiliki persamaan dalam menggunakan media berbasis aplikasi dan menggunakan metode *research and development* dan sama-sama menggunakan skala *likert* untuk menghitung hasil data penelitian. Tujuan penelitian tersebut dengan penelitian yang diajukan memiliki tujuan yang sama, yaitu melihat kelayakan pada media berbasis android dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini, yaitu terdapat pada mata pelajaran. Mata pelajaran pada penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran biologi, sedangkan mata pelajaran yang diajukan dalam penelitian ini mengembangkan pada pelajaran bahasa Indonesia.

3. Pengembangan Model Bahan Ajar Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Siswa SMK Kelas X. Penelitian ini ditulis oleh Eva Dewi Purwitasari Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia. Berdasarkan penelitian yang diperoleh, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model bahan ajar teks laporan hasil observasi untuk siswa SMK kelas X. Adapun tujuan khususnya yaitu mendeskripsikan kelayakan (1) isi, (2) bahasa, dan (3) penyajian produk. Dari segi isi bahan ajar mengacu KI dan KD Kurikulum 2013. Segi bahasa bahan ajar disesuaikan dengan tingkat perkembangan

intelektual dan emosi siswa, komunikatif, sesuai dengan EYD, serta grafika yang ditampilkan sesuai dengan tema. Dari segi penyajian, bahan ajar ini bervariasi, dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar, terdapat pengantar, berkaitan dengan lingkungan siswa, menyediakan contoh konkret dan aktual, konsisten, dan sesuai dengan jenjang siswa SMK kelas X. Berdasarkan uji kelayakan bahan ajar ini divalidasi oleh pakar/ahli dan masukan dari siswa serta uji efektivitas produk yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini efektif dan layak untuk digunakan.

Hubungan dengan penelitian tersebut dengan penelitian ini, terdapat pada persamaan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan sama-sama menggunakan teks laporan hasil observasi. Perbedaan pada penelitian terdapat pada subjek uji coba, pada penelitian tersebut menggunakan subjek uji coba kelas Siswa kelas X sedangkan pada penelitian yang diajukan subjek uji coba siswa SMP kelas VII. Perbedaan lainnya terdapat pada media yang digunakan, pada penelitian ini media yang digunakan menggunakan media berbasis aplikasi sedangkan pada penelitian tersebut tidak menggunakan media berbasis aplikasi.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini ditulis oleh Ninin Mei Sa Yekti pada tahun 2020, mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Negeri Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot dan kelayakan media tersebut untuk mengenalkan materi dasar perusahaan manufaktur kelas XII kompetensi dasar karakteristik khusus pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Metode penelitian menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kuantitatif.

Prosedur pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), & *Evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif dengan pengujian mean ideal dan standar deviasi ideal berdasarkan uji kelayakan melalui lembar validasi penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran maupun angket respons peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot serta hasil kelayakan uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 110 termasuk kategori Sangat Layak, uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 108 termasuk kategori Sangat Layak, ahli materi diperoleh skor 86 termasuk kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor 97 termasuk kategori Layak, praktisi pembelajaran diperoleh skor 80 termasuk kategori Layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mengenal dasar

perusahaan manufaktur kelas XII di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dikembangkan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hubungan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat kesamaan pada aplikasi yang digunakan, yaitu media berbasis aplikasi Kahoot!. Tujuan penelitian sama-sama berfokus pada kelayakan media aplikasi Kahoot! dan metode penelitian yang dilakukan, yaitu *Research and Development (R&D)*. Model yang dikembangkan pun sama-sama menggunakan model ADDIE. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada materi pembelajarannya. Materi tersebut menggunakan materi akuntansi di SMK sedangkan materi pada penelitian yang diajukan menggunakan teks laporan hasil observasi.

2.7 Kerangka Berpikir

Bahan ajar memiliki berbagai macam bentuk dan cara untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pentingnya menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran di kelas bertujuan untuk memotivasi dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berkesan. Bahan ajar dapat terdiri dari media maupun materi pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat perlu diimplementasikan di kelas agar terlihat apakah bahan ajar yang digunakan dapat membantu pembelajaran atau tidak.

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia. Pada pembelajaran teks laporan hasil observasi perlunya

pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pembelajaran ini memiliki dua kompetensi dasar, yakni kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Dua kompetensi pada pembelajaran teks laporan hasil observasi harus tercapai tujuan pembelajarannya, sehingga memerlukan bahan ajar yang mampu menunjang jalannya pembelajaran.

Aplikasi Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat permainan. Platform Kahoot! memiliki beberapa fitur permainan. Media berbasis android ini mampu dipergunakan dalam pembelajaran jarak jauh ataupun di kelas.

Berdasarkan pemaparan mengenai bahan ajar, maka perlunya mewujudkan bahan ajar yang inovatif. Terutama pada teks laporan hasil observasi siswa. Bahan ajar yang digunakan pada penelitian ini, yaitu bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot!. materi-materi teks laporan hasil observasi dimasukkan ke dalam gambar dan video lalu gambar dan video mengenai pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa dimasukkan ke dalam aplikasi Kahoot!. Jadi, peneliti membuat desain gambar dan materi serta membuat video pembelajaran tentang teks laporan hasil observasi.

Dapat disimpulkan bahan ajar teks laporan hasil observasi menggunakan aplikasi Kahoot! ini dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mampu menarik, kreatif, dan inovatif. Aplikasi Kahoot! pun memanfaatkan teknologi yang canggih dan mudah digunakan. Mengingat siswa pada masa kini banyak menggunakan gawai di kehidupan sehari-hari.