

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Konsep Pengembangan

Pengembangan instrumen penilaian pembelajaran membaca teks prosedur berbasis aplikasi *educandy* ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Purnama (2013) penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk untuk proses belajar mengajar yang terdiri dari langkah-langkah antara lain analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, perbaikan, dan penyebaran produk. Menurut Borg and Gall dalam Purnama (2013), model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dipakai dalam proses pembelajaran. Metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifannya. Jadi, metode penelitian dan pengembangan pada dasarnya adalah penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian divalidasi dan diuji keefektifannya yang pada akhirnya digunakan dalam proses belajar mengajar.

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. ADDIE merupakan singkatan dari *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yaitu Reiser dan Molenda. Kedua pakar

tersebut memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser menggunakan kata kerja atau *verb* (*analyze, design, develop, implement, evaluate*), sedangkan Molenda menggunakan kata benda atau noun (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) sebagai gambaran komponen ADDIE tersebut. (Hidayat & Nizar, 2021)

Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni analisis, desain atau perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan dalam model ADDIE dapat diimplementasikan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Analisis: Tahapan ini bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan sebuah produk. Dalam hal ini, peneliti dapat melakukan analisis kebutuhan tentang apa yang perlu dikembangkan.
- b. Desain atau perancangan: Tahap desain mempunyai beberapa perencanaan pengembangan sebuah produk. Misalnya jika ingin mengembangkan bahan ajar maka harus dilakukan penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran dan menentukan materi pembelajaran, merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, pemilihan kompetensi bahan ajar, perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran, serta merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran.

- c. Pengembangan: Pengembangan dalam model ADDIE merupakan kegiatan untuk merealisasikan desain rancangan produk. Langkah pengembangan dalam tahap ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi suatu produk. Dalam tahap ini, rancangan yang telah didesain akan direalisasikan dalam sebuah bentuk produk pengembangan yang siap untuk diimplementasikan.
- d. Implementasi: Pada tahap implementasi peneliti mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan pada suatu kelas. Selama implementasi, produk tersebut diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan kemudian dievaluasi untuk menilai keefektifan produk.
- e. Evaluasi: Langkah terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk yang telah diimplementasikan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan sebuah produk yang selanjutnya direvisi sesuai hasil evaluasi tersebut (Habibah & Estidarsani, 2021).

2.2 Hakikat Instrumen Penilaian Pembelajaran Membaca Teks Prosedur

Penilaian merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Penilaian merupakan proses pengumpulan serta pengolahan informasi yang bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar tersebut mempunyai tujuan untuk melihat dan mengevaluasi proses dan kemajuan belajar, serta memperbaiki hasil belajar siswa secara berkesinambungan (Hanifah, 2019). Menurut Suaga (dalam

Soulisa dan Manuputty, 2021) penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan dengan langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian dan proses pengumpulan informasi melalui bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa, pengolahan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa. Subagia dan Wiratma (dalam Soulisa dan Manuputty, 2021) juga menyatakan bahwa pemahaman tentang penilaian secara istilah dalam bahasa Indonesia memiliki pengertian yang sama dengan evaluasi (*evaluation*) atau yang sekarang kita kenal dengan istilah asesmen (*assessment*).

Menurut Mansir & Alamin (2022) penilaian dalam pembelajaran merupakan suatu berbagai ide atau rancangan untuk melakukan penilaian terhadap proses belajar mengajar yang muncul secara abstrak dan berasal dari berbagai pengalaman sebelumnya. Rancangan dan ide-ide tersebut terdiri atas metode dan bentuk penilaian yang akan digunakan misalnya menggunakan ujian soal esai, soal pilihan ganda atau berupa penugasan presentasi, membentuk *mindmap*, serta merancang manajemen pelaksanaan penilaian tersebut. Penilaian pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengevaluasi diri sendiri serta memberikan informasi untuk digunakan sebagai umpan balik untuk memodifikasi aktivitas belajar dan mengajar dan memiliki tujuan memantau hasil belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran (Aji & Winarno, 2016). Jadi pada hakikatnya penilaian pembelajaran merupakan proses, rancangan, dan ide-ide yang memiliki kesamaan dengan

istilah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penilaian dapat dilakukan menggunakan sebuah instrumen penilaian yang merupakan tes berupa unjuk kerja, tes subjektif, maupun rubrik (Hikmah, 2021). Instrumen juga merupakan alat bantu yang berguna untuk mendapatkan semua informasi serta mengetahui tingkatan kemampuan siswa secara objektif (Mudanta et al., 2020). Instrumen adalah alat ukur dalam mengumpulkan data pada sebuah penelitian. Instrumen dalam pembelajaran di kelas digunakan untuk menggambarkan kondisi siswa (Kuntoro & Wardani, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru untuk mengukur serta menggambarkan kemampuan siswa secara objektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru untuk mengukur serta menggambarkan kemampuan siswa secara objektif, sedangkan penilaian dalam pembelajaran merupakan proses, rancangan dan ide-ide yang memiliki kesamaan dengan istilah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran berupa proses, rancangan dan ide-ide yang bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa, mengukur kemampuan siswa secara objektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penilaian atau yang biasa dikenal dengan evaluasi pembelajaran tentunya memiliki tujuan. Menurut Suardipa and Primayana (2020) penilaian pembelajaran diantaranya untuk mengetahui kemajuan, perkembangan dan keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, mengukur tingkat keberhasilan program pengajaran, untuk menyeleksi siswa, untuk kepentingan bimbingan dan konseling, serta kepentingan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan. Tujuan penilaian menurut Purwanto (dalam Aji dan Winarno, 2016) antara lain untuk mengukur perkembangan, kemajuan, dan keberhasilan siswa setelah melaksanakan proses belajar selama kurun waktu tertentu, serta mengukur keberhasilan komponen belajar mengajar yang terdiri atas tujuan, materi ajar, metode dan kegiatan pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran, dan alat serta prosedur evaluasi. Kusaeri dan Suprananto (dalam Aji dan Winarno, 2016) juga menyebutkan tujuan penilaian ialah untuk menelusuri proses pembelajaran tetap sesuai dengan perencanaan yang dilakukan pendidik, mengecek kekurangan-kekurangan yang dialami oleh siswa selama proses belajar mengajar, menemukan penyebab terjadinya kekurangan-kekurangan serta kesalahan yang dialami oleh siswa selama proses belajar mengajar tersebut, serta menyimpulkan apakah siswa telah menguasai seluruh kompetensi yang terdapat dalam kurikulum.

Berdasarkan bentuk jawaban siswa, instrumen penilaian atau tes dapat dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu tes tertulis berbentuk

uraian/esai, tes tertulis berbentuk objektif, dan tes tindakan. (1) Tes tertulis berbentuk uraian/esai. Tes tertulis yang berbentuk uraian adalah jenis penilaian yang membutuhkan jawaban berupa uraian yang dapat berupa uraian bebas ataupun uraian terbatas. Jenis penilaian ini, khususnya yang berupa uraian bebas menuntut kemampuan siswa untuk mengungkapkan jawaban dengan bahasanya sendiri dan dapat mengukur kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. (2) Tes tertulis berbentuk objektif. Tes ini merupakan jenis penilaian yang cara pemeriksaannya dilakukan secara seragam terhadap semua siswa yang melaksanakan penilaian. (3) Tes tindakan. Tes tindakan merupakan tes yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan jawaban berupa perilaku, tindakan, atau perbuatan di bawah pengawasan penguji yang akan menilai penampilan, serta apa yang dihasilkan atau ditampilkan oleh siswa. Siswa melakukan tindakan sesuai dengan apa yang diperintahkan dan ditanyakan. Tes tindakan ini digunakan untuk menilai keterampilan siswa seperti keterampilan bernyanyi, membaca puisi, musikalisasi puisi, atau menulis sebuah cerita (Asrul et al., 2014).

Dari ketiga jenis penilaian di atas terdapat jenis penilaian objektif. Jenis penilaian ini memiliki beberapa bentuk juga diantaranya bentuk melengkapi (*completion test*), pilihan ganda (*multiple choice*), menjodohkan (*matching*), isian (*fill in*), serta pilihan benar atau salah (*true false*). Jenis penilaian yang pertama dikenal dengan istilah melengkapi atau menyempurnakan. Jenis tes ini mirip dengan dengan tes objektif bentuk

isian (*fill in*). Perbedaan keduanya terletak pada hal yang dinilai, hal yang dinilai pada bentuk isian merupakan suatu bentuk kesatuan sedangkan pada tes objektif bentuk melengkapi tidak harus satu kesatuan. Kedua, terdapat jenis penilaian berbentuk pilihan ganda merupakan tes yang memiliki lebih dari satu kemungkinan jawaban. Dari beberapa kemungkinan tersebut hanya terdapat satu pilihan yang benar atau yang paling benar. Ketiga, jenis penilaian berbentuk menjodohkan atau mencocokkan merupakan jenis tes yang memiliki satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Siswa diminta untuk mencari dan mencocokkan jawaban-jawaban yang telah tersedia dengan pertanyaan secara tepat. Keempat, jenis penilaian bentuk isian merupakan jenis penilaian berupa cerita atau karangan. Dalam jenis penilaian ini, jawaban dari pertanyaan yang diberikan dapat tertuang secara keseluruhan dalam konteksnya. Kelima, jenis penilaian berbentuk benar-salah atau sering dikenal dengan tes objektif bentuk ya-tidak. Dalam jenis penilaian ini terdapat sebuah pertanyaan yang dapat dijawab siswa dengan jawaban benar atau salah (Asrul et al., 2014).

Penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda. Penilaian ini dilakukan berdasarkan kurikulum yang digunakan. Materi yang dicakup didalamnya juga didasari pada kurikulum yang digunakan. Penilaian berupa pilihan ganda dibutuhkan karena dinilai efektif untuk menguji pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Penilaian ini juga mempunyai kelebihan karena mudah dalam memeriksa dan

menganalisisnya, serta lebih efisien digunakan untuk mengetahui kompetensi maupun pemahaman siswa (Sani, 2022).

Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan penilaian yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan berbahasa salah satunya adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan kegiatan yang terdiri atas beberapa keterampilan antara lain merekam sebuah tulisan, membaca berbagai kode tulisan, serta memahami tulisan tersebut (Riyanti, 2021). Membaca juga dapat diartikan sebagai proses perubahan wujud berupa lambang, tanda, maupun tulisan menjadi bentuk bunyi yang memiliki makna. Kegiatan membaca tersebut dilakukan untuk menemukan arti dari tulisan, serta mendapatkan informasi yang diperlukan (Suparman & Nurfisani, 2021). Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan beberapa keterampilan seperti mengamati, memahami, memikirkan sehingga membaca mempunyai berbagai manfaat karena sebagian besar proses penyaluran ilmu pengetahuan dilakukan melalui kegiatan membaca (Sanusi & Aziez, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan beberapa keterampilan seperti merekam, mengamati, membaca, memikirkan, serta memahami sebuah tulisan. Hal tersebut dilakukan untuk menemukan arti dari tulisan, serta mendapatkan informasi yang diperlukan. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang penting dilakukan karena sebagian besar proses penyaluran ilmu pengetahuan dilakukan melalui kegiatan tersebut.

Keterampilan membaca memiliki beberapa tujuan yang berbeda tergantung pada hal yang ingin dicapai oleh pembaca. Tujuan membaca diantaranya yaitu untuk memperoleh sebuah informasi berupa informasi faktual maupun keterangan tentang suatu hal, memperoleh pemahaman berupa ide maupun makna suatu bacaan, serta memperoleh kesenangan (Riyanti, 2021). Menurut Albani (2021) membaca mempunyai tujuan untuk memperoleh informasi yang berguna untuk menjawab setiap permasalahan yang tengah dialami serta menambah wawasan bagi pembacanya. Menurut Rahim (dalam Sanusi & Aziez, 2021) membaca memiliki beberapa tujuan antara lain: (1) memperoleh kesenangan; (2) penyempurnaan membaca nyaring; (3) menggunakan strategi tertentu; (4) memperbaharui pengetahuan tentang suatu hal; (5) mengaitkan informasi terbaru dengan informasi yang telah diketahuinya; (6) mendapatkan informasi untuk laporan lisan atau tertulis; serta (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi.

Keterampilan membaca memiliki beberapa jenis. Berdasarkan terdengar atau tidaknya suara, membaca dapat dibagi menjadi membaca nyaring dan membaca dalam hati, sedangkan berdasarkan cakupan bacaan, membaca dapat dibagi menjadi dua, yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif (Riyanti, 2021).

1. Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan melafalkan atau melisankan teks dengan suara yang nyaring sehingga dapat didengar oleh orang yang menyimak bacaan tersebut. Membaca

nyaring merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang membuat siswa dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Membaca nyaring bertujuan supaya pembaca dapat menggunakan pelafalan yang tepat, membaca dengan jelas, serta intonasi yang tepat.

2. Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati merupakan kegiatan membaca tanpa mengeluarkan suara dan menekankan pada pemahaman isi bacaannya. Tujuan membaca dalam hati ialah untuk memperoleh informasi serta memahami isi dari bacaan yang dibaca. Membaca dalam hati dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif.

a. Membaca Ekstensif

Membaca ekstensif merupakan membaca yang dilakukan secara luas suatu bacaan atau teks. Membaca jenis ini digunakan untuk membaca sebanyak mungkin bacaan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Membaca ekstensif dilakukan dalam waktu yang cepat untuk memahami bacaan tersebut. Membaca ekstensif terdiri atas membaca survei, membaca sekilas, serta membaca dangkal.

b. Membaca Intensif

Membaca intensif merupakan kebalikan dari membaca ekstensif. Membaca intensif ialah membaca yang dilakukan dengan mencermati isi bacaan untuk memahami informasi dalam bacaan

secara penuh. Membaca intensif dilakukan secara cermat guna memahami isi dari bacaan yang dibaca. Membaca jenis ini dilakukan untuk menelaah isi yang terdiri dari membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, serta membaca ide. Selain itu, membaca jenis ini juga digunakan untuk menelaah bahasa berupa membaca bahasa dan membaca sastra (Riyanti, 2021).

Keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca dilakukan melalui pembelajaran berbasis teks. Salah satu teks dalam bahasa Indonesia yang dipelajari dalam sekolah menengah adalah teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang berisi tahapan-tahapan yang harus dilewati untuk mencapai suatu tujuan. Teks tersebut merupakan jenis teks yang berfungsi untuk menyampaikan langkah-langkah untuk menyelesaikan sesuatu berdasarkan karya yang dihasilkan. Proses dalam teks yang berisi langkah-langkah dan tujuan tersebut harus diikuti agar suatu pekerjaan dapat terlaksana. (Simamora et al., 2021). Menurut Mahsun (dalam Sumiyati, 2019) teks prosedur merupakan salah satu dari jenis teks yang termasuk genre faktual subgenre prosedural. Teks ini lebih menekankan aspek bagaimana melakukan sesuatu, yang salah satunya dapat berupa percobaan atau pengamatan. Menurut Priyatni (dalam Dakhliah, 2019) teks prosedur merupakan teks yang berisi petunjuk atau cara penggunaan sesuatu dengan langkah-langkah yang runtut.

Dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks yang termasuk dalam genre faktual yang berisi langkah-langkah, petunjuk, cara

melakukan sesuatu, serta cara penggunaan sesuatu secara runtut sehingga mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Langkah-langkah dalam teks tersebut harus diikuti secara runtut agar suatu pekerjaan dapat terlaksana dan tujuan dapat tercapai.

Menurut Priyatni (dalam Dakhliah, 2019) teks prosedur bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang urut. Tujuan tersebut berupa tujuan dari pembuatan teks prosedur dibuat atau hasil akhir yang akan dicapai. Selain itu, teks prosedur juga berfungsi untuk (1) menyampaikan tujuan, (2) menyampaikan langkah-langkah, (3) menyelesaikan sesuatu berdasarkan hasil karya yang telah dihasilkan, serta (4) mendeskripsikan subjek. Selain itu, teks prosedur juga mempunyai ciri-ciri dan karakteristik antara lain teks ini berisi pedoman langkah-langkah yang harus dilakukan, terdapat aturan maupun batasan mengenai bahan atau langkah dalam melakukan kegiatan, dan langkah yang dilakukan harus diberikan secara urut (Simamora et al., 2021).

Teks prosedur mempunyai tiga struktur di antaranya tujuan, material, dan langkah-langkah. Struktur yang pertama yaitu tujuan. Struktur ini dapat berupa judul atau berisi tujuan dari pembuatan teks prosedur tersebut atau hasil akhir yang akan dicapai jika mengikuti tahapan pada teks prosedur tersebut. Struktur yang kedua merupakan bagian material yang menjelaskan tentang bahan, alat atau material yang dibutuhkan. Bagian ini boleh ada dan boleh tidak ada karena penggunaan bagian material pada umumnya terdapat pada teks prosedur tentang pembuatan suatu hal seperti

makanan dan sebagainya. Struktur yang ketiga merupakan bagian langkah-langkah yang berisi mengenai langkah-langkah yang harus dilewati dan dilakukan secara urut untuk mendapat hasil sesuai dengan tujuan teks prosedur (Aminah, 2020).

Menurut buku Kemendikbud edisi revisi 2017, teks prosedur memiliki lima kaidah kebahasaan. Kaidah kebahasaan tersebut antara lain (1) menggunakan kata-kata kerja imperatif atau perintah (2) menggunakan kata-kata teknis yang berkaitan dengan topik yang dibahasnya, (3) menggunakan konjungsi dan partikel yang mempunyai makna penambahan, (4) banyak menggunakan pernyataan persuasif, dan (5) apabila prosedur itu berupa resep dan petunjuk penggunaan alat, akan digunakan gambaran terperinci tentang benda dan alat yang dipakai, termasuk ukuran, jumlah, dan warna.

Berdasarkan penjelasan tentang instrumen penilaian, keterampilan membaca, serta teks prosedur di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian pembelajaran membaca teks prosedur merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa serta mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran membaca berupa merekam, mengamati, membaca, memikirkan, serta memahami sebuah tulisan yang dilakukan untuk menemukan arti dari tulisan, serta mendapatkan informasi yang diperlukan tentang prosedur atau langkah-langkah, petunjuk, cara

melakukan sesuatu, serta cara penggunaan sesuatu secara runtut sehingga mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.

2.3 Hakikat Aplikasi *Educandy*

Dalam proses pembelajaran, tak terkecuali proses penilaian pembelajaran, guru dapat menggunakan sebuah media untuk menunjang proses pembelajaran. Media adalah segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dari pemberi pesan ke penerima sehingga dapat membuat pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa terbangun dan membentuk proses belajar (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu serta mempermudah proses pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran di samping metode pembelajaran yang digunakan (Mukarromah & Andriana, 2022). Media juga dapat diartikan sebagai alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran serta sarana yang membawa pesan dari sumber belajar ke siswa sebagai penerima pesan tersebut (Junaidi, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau segala hal yang dapat membantu guru sebagai pengajar untuk menugaskan pesan dari sumber belajar kepada siswa sehingga menarik perhatian siswa dan membentuk proses pembelajaran. Media sebagai alat tersebut dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai salah satu alat yang membantu guru dalam mengajar serta dapat berpengaruh pada kondisi ataupun lingkungan belajar yang dibangun oleh seorang guru. Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami (Mukarromah & Andriana, 2022). Dalam hal-hal tertentu, media pembelajaran dapat berfungsi untuk mewakili guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa apabila media itu dikembangkan secara baik oleh guru (Junaidi, 2019).

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat bagi guru maupun siswa. Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sapriyah (2019) antara lain :

1. Memperjelas penyajian pesan dalam hal ini materi pembelajaran agar tidak selalu disajikan dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.
2. Mengatasi keterbatasan tempat, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan media berupa realita, gambar, film, atau model
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif siswa.
4. Tiap siswa tentunya memiliki sikap yang unik serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran harus sama untuk setiap siswa. Dalam hal ini media pembelajaran dapat memberikan perangsangan yang sama, pengalaman yang sama, serta persepsi yang sama.

Educandy merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengemas instrumen penilaian. Aplikasi tersebut dapat menampilkan soal-soal melalui sebuah media saat proses penilaian pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat diakses oleh siswa menggunakan media ponsel atau laptop. *Educandy* dapat membantu guru dalam membuat penilaian dalam bentuk permainan interaktif yang dapat di kerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas.

Guru sebagai pengajar dapat membuat instrumen penilaian dengan cara masuk ke aplikasi *Educandy studio*. Sebelum masuk, guru harus memiliki akun untuk mengakses aplikasi tersebut. Dalam aplikasi tersebut, terdapat tiga fitur permainan inti antara lain *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Dari tiga fitur tersebut, guru dapat mengkreasikan soal-soal menjadi beberapa jenis permainan yaitu *word search* (mencari kata), *spell it* (katakan itu), *anagrams* (anagram), *nought & crosses* (O&X), *crosswords* (teka-teki silang), *match-up* (menjodohkan), *memory* (memori), dan terakhir *multiple choice* (pilihan ganda). Selain itu, guru juga dapat menambahkan teks, gambar, maupun suara pada soal yang dibuat. Setelah instrumen penilaian selesai dibuat, guru dapat menyalin tautan permainan untuk dibagikan kepada siswa. Siswa dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka *educandy* melalui aplikasi atau web dan memasukkan kode yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas aplikasi *educandy* merupakan suatu media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat membantu guru sebagai

pengajar untuk menuangkan instrumen penilaian dalam bentuk permainan interaktif yang dapat di kerjakan oleh siswa. Aplikasi *educandy* tersebut dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses penilaian pembelajaran.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan tentang pengembangan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Sutiono, Isa, and Rusdi (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan Media Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare QuizCreator* Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan. Dengan adanya Aplikasi *Wondershare QuizCreator* guru pada saat proses evaluasi tidak lagi menggunakan buku cetak yang mengakibatkan proses penilaian membutuhkan waktu yang lama.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Sutiono, Isa, dan Rusdi memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi dengan metode *Research and Development* (R&D). Sementara itu, perbedaan kedua penelitian ini ialah pada fokus penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Sutiono, Isa, dan Rusdi berfokus pada mata pelajaran biologi, sedangkan penelitian ini

berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur.

Penelitian terdahulu kedua yang relevan dilakukan oleh Sadri and Darsih (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan sebuah aplikasi media evaluasi pembelajaran berbasis android serta mengetahui perbedaan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Hight Order Thinking Skills (HOTS) siswa sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI AKL di SMK Al Ikhlas Pangkalan Susu Kabupaten Langkat. Hasil penelitian menunjukkan media evaluasi pembelajaran yang berbasis android sangat layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Hight Order Thinking Skills (HOTS) siswa kelas XI AKL1 pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Sadri dan Darsih memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Sementara itu, perbedaan kedua penelitian ini ialah pada fokus penelitiannya. Penelitian yang

dilakukan oleh Sadri dan Darsih berfokus pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang jenjang SMK, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia jenjang SMP dengan materi teks prosedur.

Selanjutnya, penelitian terdahulu ketiga yang relevan dilakukan oleh Sinaga et al. (2017) dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Karakteristik Penilaian Autentik sebagai Alat Evaluasi pada Materi Teks Eksposisi di Kelas X SMAN 1 Kota Jambi”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan produk berupa pengembangan instrumen penilaian berbasis karakteristik penilaian autentik sebagai alat evaluasi pada materi teks eksposisi. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa produk berupa instrumen penilaian yang mencakup tiga ranah penilaian pada materi teks eksposisi di kelas X SMA Negeri Kota Jambi telah tervalidasi dan dianggap sesuai untuk digunakan sebagai alat evaluasi.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Sinaga dan kawan-kawan memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran dengan metode *Research and Development* (R&D). Sementara itu, perbedaan kedua penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Sinaga dan kawan-kawan tidak menggunakan suatu media aplikasi dan berfokus pada teks eksposisi jenjang SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan media aplikasi *educandy* dan berfokus pada materi teks prosedur jenjang SMP.

Penelitian terdahulu keempat yang relevan dilakukan oleh Nurhabibah et al. (2021) dengan judul “Pengembangan Website Educandy sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) langkah-langkah pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy*, dan (2) kelayakan dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dan mendapat kategori “sangat valid” dari penilaian validator ahli media dan ahli materi sehingga layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Nurhabibah dan kawan-kawan memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *Educandy*. Perbedaan dari kedua penelitian ini ialah dari model pengembangannya. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhabibah dan kawan-kawan menggunakan model pengembangan 4-D sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Damayanti berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia jenjang SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur pada jenjang SMP.

Terakhir, penelitian terdahulu kelima yang relevan dilakukan oleh Latifah and Damayanti (2020) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Platform Wordwall.Net* untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media berupa alat evaluasi pembelajaran menggunakan *platform wordwall.net* pada materi ungkapan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, alat evaluasi menggunakan *platform wordwall.net* untuk kelas II Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran materi ungkapan bahasa Indonesia.

Penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Damayanti memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian ini adalah kedua penelitian sama-sama mengembangkan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Selain itu kedua penelitian juga berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sementara itu, perbedaan kedua penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Latifah dan Damayanti berfokus pada materi ungkapan pada jenjang SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi teks prosedur pada jenjang SMP.

Dari beberapa penelitian relevan di atas, semuanya memiliki persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan aplikasi *educandy* sebagai media untuk mengemas instrumen penilaian. Penelitian ini juga berfokus pada instrumen

penilaian membaca teks prosedur. Jadi, penelitian pengembangan instrumen penilaian pembelajaran membaca teks prosedur berbasis aplikasi *educandy* siswa kelas VII SMP ini belum pernah diteliti.

2.5 Kerangka Berpikir

Penelitian dan pengembangan pada dasarnya merupakan penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian divalidasi dan diuji respons guru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni analisis, desain atau perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, hal yang akan dikembangkan adalah instrumen penilaian membaca teks prosedur berbasis aplikasi *educandy*.

Dalam proses pembelajaran terdapat proses berupa penilaian pembelajaran. Penilaian pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sebuah instrumen. Instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru untuk mengukur serta menggambarkan kemampuan siswa secara objektif, sedangkan penilaian dalam pembelajaran merupakan proses, rancangan dan ide-ide yang memiliki kesamaan dengan istilah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui proses dan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Jadi instrumen penilaian merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran berupa proses, rancangan dan ide-ide yang bertujuan untuk

mengetahui proses dan hasil belajar siswa, mengukur kemampuan siswa secara objektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan penilaian yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan berbahasa salah satunya adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan beberapa keterampilan seperti merekam, mengamati, membaca, memikirkan, serta memahami sebuah tulisan. Hal tersebut dilakukan untuk menemukan arti dari tulisan, serta mendapatkan informasi yang diperlukan. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang penting dilakukan karena sebagian besar proses penyaluran ilmu pengetahuan dilakukan melalui kegiatan tersebut.

Keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca dilakukan melalui pembelajaran berbasis teks, salah satunya adalah teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang termasuk dalam genre faktual yang berisi langkah-langkah, petunjuk, cara melakukan sesuatu, serta cara penggunaan sesuatu secara runtut sehingga mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai. Langkah-langkah dalam teks tersebut harus diikuti secara runtut agar suatu pekerjaan dapat terlaksana dan tujuan dapat tercapai.

Educandy merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengemas instrumen penilaian. Aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam membuat penilaian dalam bentuk permainan interaktif yang dapat di

kerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. *Educandy* memiliki tiga fitur permainan inti antara lain *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Dari tiga fitur tersebut, kita dapat mengkreasikan menjadi beberapa jenis permainan yaitu *word search* (mencari kata), *spell it* (katakan itu), *anagrams* (anagram), *nought & crosses* (O&X), *crosswords* (teka-teki silang), *match-up* (menjodohkan), *memory* (memori), dan terakhir *multiple choice* (pilihan ganda).

2.6 Rancangan Instrumen Penilaian Membaca Teks Prosedur Berbasis

Aplikasi *Educandy*

Pengembangan Instrumen Penilaian Membaca Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Educandy* merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE. Penelitian ini dikembangkan menggunakan tahapan-tahapan antara lain: 1) Tahap analisis, pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan siswa dan wawancara guru bahasa Indonesia mengenai instrumen penilaian yang digunakan, kendalanya selama pembelajaran, serta keefektifannya. 2) Tahap perancangan, pada tahap ini peneliti membuat rancangan instrumen penilaian yang kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi *educandy*. 3) Tahap pengembangan, tahap ini dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya yang kemudian divalidasi, yaitu menguji kelayakan instrumen penilaian oleh ahli media dan ahli materi dengan dilanjutkan revisi atau perbaikan. 4) Tahap implementasi, pada tahap ini produk yang telah direvisi sesuai catatan

validator, diimplementasikan kepada guru untuk mengetes tingkat keefektifan produk, 5) Tahap evaluasi, tahap ini instrumen penilaian berbasis aplikasi *educandy* dinilai kelebihan dan kekurangan berdasarkan saran dari guru.



Intelligentia - Dignitas