



Tingkat Validitas Penyusunan Asesmen Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Bagi Mahasiswa Program Profesi Guru

Ikbal Barlian¹, Sri Artati², Mariyani^{3*}, Restian Achmad⁴, Nurillia⁵

¹ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

^{2 3 4 5} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sriwijaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 21 Maret 2024

direvisi : 07 Mei 2024

disetujui : 11 Mei 2024

Abstract

The background of this research is to optimize HOTS-based learning, so PPG FKIP UNSRI students are accustomed to preparing interactive assessments based on smart apps creator. The aim of the research is to determine the level of expert validation of the preparation of interactive assessments based on smart apps creator. The method used is a quantitative approach with descriptive data analysis. By using questionnaire data collection and documentation. Research results obtained from material, language and graphics experts: 1) validation test results from material experts obtained an average of 84% which was categorized as good; 2) the results of the language and graphic validation tests obtained an average of 87.5% which was categorized as good; 3) the results of the questionnaire to students obtained an average of 94% who said yes.

Kata-kata Kunci:

Asesmen interaktif

Smart apps creator

PPG

Abstrak

Latar belakang penelitian ini untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis HOTS maka dilakukan pembiasaan bagi mahasiswa PPG FKIP UNSRI untuk menyusun asesmen interaktif berbasis smart apps creator. Tujuan penelitian ialah untuk mengetahui tingkat validasi ahli terhadap penyusunan asesmen interaktif berbasis *smart apps creator*. Metode yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan analisa data deskriptif. Dengan menggunakan pengumpulan data kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi, bahasa dan grafis : 1) hasil uji validasi ahli materi diperoleh hasil rata-rata 84% yang dikategorikan baik; 2) hasil uji validasi bahasa dan grafis diperoleh hasil rata-rata 87,5% yang dikategorikan baik; 3) hasil kuesioner ke mahasiswa diperoleh hasil rata-rata 94% yang menyatakan Ya.

*Corresponding Author

mariyani021@gmail.com

Mariyani

Cara mengutip :

Barlian, I. Artati, S. Mariyani, M. Achmad, R. Nurillia, N. (2024). Tingkat Validitas Penyusunan Asesmen Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Bagi Mahasiswa Program Profesi Guru. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 11 (1). 19-25. <https://doi.org/10.36706/jp.v11i1.14>



PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan ditandai dengan pemerataan pendidikan, perluasan akses, dan relevansi penggunaan teknologi untuk mewujudkan pendidikan kelas dunia yang menghasilkan mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, inovasi, kolaborasi, komunikasi, dan pemahaman teknologi (*Partnership for 21st Century, 2008*). Pendidikan dan pembelajaran harus diubah karena tuntutan abad ini. Menurut Wahyuni (2018), peningkatan kompetensi guru adalah langkah pertama menuju perubahan di dunia pendidikan. Guru adalah orang-orang yang bertanggung jawab atas pendidikan. Hal ini ditandai dengan kemungkinan pembentukan guru profesional melalui program keberlanjutan kualitas guru.

Salah satu upaya untuk membentuk guru profesional adalah dengan mempersiapkan pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa pasti akan dipengaruhi oleh pembelajaran di kelas. Akibatnya, kompetensi guru harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa standar penilaian pendidikan di Indonesia telah memuat kriteria-kriteria yang jelas dalam penilaian (Kusainun, N. 2020). Ruang lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar mahasiswa dimasukkan ke dalam kriteria penilaian, yang digunakan oleh pendidik, institusi pendidikan, dan pemerintah (Kusainun, N. 2020). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, evaluasi dilakukan selama proses pendidikan. Di akhir kegiatan pendidikan, penilaian dilakukan untuk menentukan keberhasilan atau ketercapaian siswa (Yusuf, 2017).

Selain itu, penelitian Mbuju dkk (2020) menunjukkan bahwa pendidik menghadapi tantangan dalam melakukan penilaian psikomotorik, afektif, dan kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sulit melakukan penilaian emosional karena hanya mengandalkan penilaian diri siswa saja tidak objektif. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, guru harus melakukan observasi aktif di luar kelas. Evaluasi sikap yang menyeluruh memakan waktu sehingga perlu diberikan penyusunan CBT yang nantinya mempermudah penilaian (Mbuju dkk; 2020) dan Susilo; 2019). Dalam penilaian kognisi, ditemukan bahwa siswa gagal memahami soal ujian karena kurangnya kebiasaan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Beberapa masalah ini harus dipertimbangkan dan perbaikan harus dilakukan dengan cepat dan tepat agar penilaian sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Salah satu cara untuk mencapai asesmen yang baik ialah dengan melatih kemampuan untuk menyelesaikan profesi guru adalah ciri guru profesional. UU RI nomor 14 tahun 2005 menetapkan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi profesional. Menurut UU RI nomor 14 tahun 2015, profesi adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar atau norma tertentu dan memerlukan pendidikan profesi. Selain itu, kata "profesional" dapat diartikan sebagai orang yang bekerja dalam bidang tertentu dan memiliki pendidikan minimal S1 atau D-4, serta telah mengikuti pendidikan atau lulus ujian yang berkaitan dengan bidang tersebut. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru pada era pendidikan 4.0 adalah kompetensi profesional. Seorang guru sebagai tenaga profesional dibuktikan dengan sertifikat pendidik. Sertifikat pendidik dapat diperoleh melalui program pendidikan profesi atau Pendidikan Profesi Guru (PPG). Melalui PPG, guru dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih dan menguasai bahan ajar, merencanakan, mengembangkan, dan mengaktualisasi proses belajar mengajar yang produktif (Hartati, 2018).

Dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik di sekolah, guru memikul beban yang sangat besar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, kompetensi dan profesionalitas guru harus terus ditingkatkan secara terprogram dan berkelanjutan melalui berbagai sistem pembinaan profesi. Penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa PPG bagaimana membuat asesmen yang baik, mulai dari materi hingga cara penyajiannya, dengan membuat soal HOTS untuk media tertentu agar lebih menarik.

METODE

Studi ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 35 mahasiswa PPG FKIP Unsri, dengan dua validator yaitu materi, bahasa, dan grafis. teknik sampel yang digunakan ialah sampling jenuh memungkinkan setiap populasi untuk memiliki kesempatan. Untuk mengumpulkan data, dua validator dan 35 siswa diberi kuesioner. Pengambilan data dilakukan dalam bentuk kuesioner kepada validator dan mahasiswa

untuk mengetahui tingkat validitas penyusunan asesmen interaktif berbasis *smart apps cerator*. Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Tujuan analisis ini adalah untuk menunjukkan pendapat mahasiswa tentang pentingnya kemampuan mahasiswa sebagai calon guru dalam menyusun asesmen interaktif berbasis *smart apps creator*. Analisis data akan dibentuk dalam persentase dengan memperoleh data dari google form yang dibagi. Data ini kemudian dianalisis dengan perhitungan kuantitatif deskriptif dalam bentuk persentase. Kemudian untuk rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	21%	Sangat tidak layak
2	21-40%	Tidak layak
3	41-60%	Cukup layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

(Arikunto, 2009: 35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat validitas instrumen dalam hal ini penyusunan asesmen interaktif sangat penting dilakukan karena akan berdampak dalam tahap pengembangan yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini dengan uji validitas yang ada yaitu validitas dari ahli materi, ahli bahasa & Grafis serta mahasiswa selaku yang akan menggunakan instrumen asesmen yang dirancang oleh peneliti.

Data Hasil Kuesioner validasi ahli materi dan ahli Bahasa & grafis

Pada tahap ini, angket diberikan kepada dua validator untuk melakukan validasi ahli materi dan validasi bahasa dan grafis. Validator yang ditunjuk disesuaikan dengan bidang keilmuan masing-masing, dan angket untuk validasi materi terdiri dari sepuluh pernyataan dan dilakukan dua kali. Hasil validasi ahli materi ditunjukkan dalam diagram berikut:

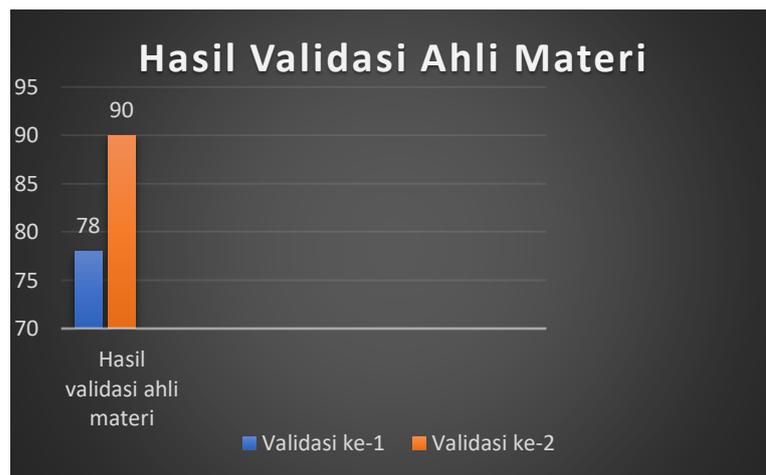


Diagram 1. Hasil validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi validasi ke-1 diperoleh 78% dengan beberapa catatan ialah pemilihan pertanyaan stimulus, indikator soal dan pilihan jawaban. Lalu dilakukan perbaikan pada validasi ke-2 diperoleh hasil 90% dan layak digunakan untuk dilakukan ke tahap berikutnya. Hasil rata-rata uji validasi ahli materi ialah 84%.Selanjutnya ialah validasi ahli Bahasa dan grafis juga dilakukan kepada validator dengan 10 pernyataan yang

digunakan dan 2 kali dilakukan validasi Bahasa dan grafis. Adapun hasil validasi ahli Bahasa dan grafis dapat digambarkan dalam diagram hasil sebagai berikut:

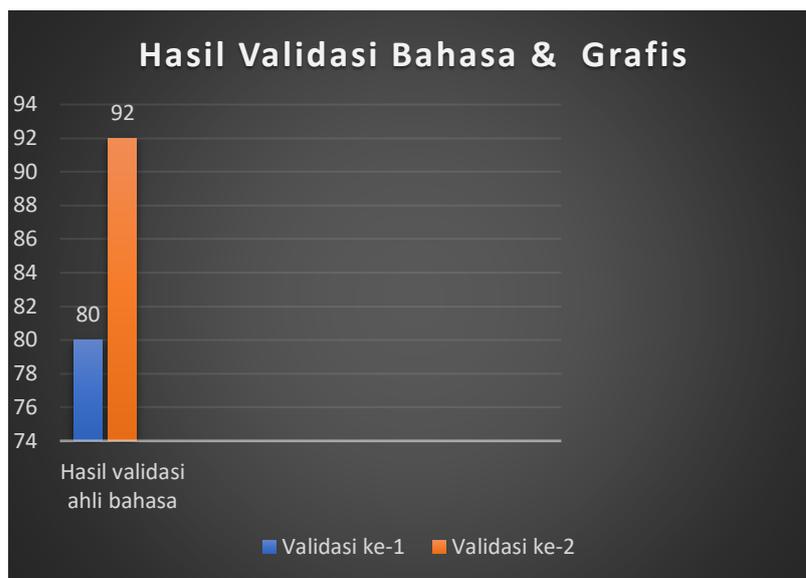


Diagram 2. Hasil validasi ahli bahasa dan grafis

Hasil validasi Bahasa dan grafis ke 1 diperoleh hasil 80% dengan beberapa masukan ialah perbaikan kalimat yang efektif dan pemilihan diksi yang tepat dalam ilustrasi soal. Lalu dilakukan perbaikan dan pada validasi ke 2 diperoleh 92% yang dapat digunakan untuk ke tahapan berikutnya. Rata-rata hasil validasi ahli Bahasa dan grafis diperoleh hasil 87,5, Pada tahap berikutnya sejalan hasil validasi juga dilakukan ke mahasiswa untuk memperoleh hasil data pendapat mahasiswa.

Data Hasil Kuesioner Mahasiswa

Kuesioner yang diberikan ke mahasiswa dilakukan untuk memperoleh data tentang instrumen soal yang disiapkan oleh dosen. Kuesioner mahasiswa ini terdapat 10 pernyataan yang memuat materi, Bahasa dan grafis. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil kuesioner mahasiswa

No	Item pernyataan	Skor	
		Ya	Tidak
1	Materi yang disajikan dalam soal sudah pada level analisa	80%	20%
2	Pemilihan stimulus soal sudah bersifat aktual sehingga bernalar kritis	86%	14%
3	Kasus-kasus yang disajikan terbaru dan sesuai materi	92%	8%
4	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	98%	2%
5	Penyajian kalimat yang digunakan sesuai dengan tujuan soal	100%	0
6	Pemilihan diksi yang tepat mempermudah menyelesaikan soal	95%	5%
7	Opsi yang diberikan menggunakan pengecoh	88%	12%
8	Kemampuan soal materi pada jenjang create pada topic praktik	100%	0
9	Tampilan soal dalam media apps creator menarik	100%	0
10	Menu yang ada dalam media apps creator mudah digunakan	100%	0
Rata-rata		94%	

Hasil kuesioner yang diberikan kepada 35 siswa diberikan dalam bentuk *google form*, dan menghasilkan data sebagai berikut: 1) Materi yang disajikan dalam soal sudah pada tingkat analisis, sebesar 80% menyatakan Ya, dan 20% menyatakan Tidak; 2) Pemilihan stimulus dalam soal sudah aktual, sehingga bernalar kritis, sebesar 86% menyatakan Ya, dan 14% menyatakan Tidak; dan 3) Kasus-kasus terbaru dan sesuai dengan materi sebesar 92% menyatakan Ya, dan 8% menyatakan tidak. 4) Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti sebesar 98% menyatakan Ya dan 2% menyatakan Tidak. 5) Penyajian kalimat yang sesuai dengan tujuan soal sebesar 100% menyatakan Ya. 6) Penggunaan diksi yang tepat mempermudah menyelesaikan soal sebesar 95% menyatakan Ya dan 5% menyatakan Tidak. 7) Opsi yang diberikan menggunakan pengecoh sebesar 88% menyatakan Ya dan 12% menyatakan Tidak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi, bahasa, grafis, dan pendapat pengguna telah dipenuhi dalam pembuatan soal HOTS yang akan digunakan oleh mahasiswa PPG. Hal ini sejalan dengan kemampuan untuk membuat asesmen soal yang tepat. Penulis HOTS harus mempertimbangkan empat kriteria ini saat membuat stimulus. 1. Edukatif: mengajarkan dan menghindari hal-hal yang tidak baik; 2. Menarik: memiliki banyak variasi seperti narasi, infografis, gambar, tabel, teks bacaan, teks drama, penggalan cerita, peta, daftar kata, simbol, contoh, dan suara yang direkam. 3. Inspiratif, yang berarti mampu menumbuhkan imajinasi dan rasa penasaran; 4. Kekinian, yang berarti sesuai dengan keadaan saat ini (kontekstual) (Widhiyani, 2019). Agar tujuan pembelajaran berbasis HOTS tercapai, tugas guru untuk menyusun soal HOTS akan menjadi tantangan bersama. Kemampuan guru profesional akan diperoleh melalui pelatihan berkala dan pembiasaan soal HOTS pada siswa PPG.

Pada saat ini, tentu saja penyusunan soal HOTS juga harus mempertimbangkan penyajiannya. Ini karena generasi Z saat ini sangat tertarik dengan segala sesuatu yang melibatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Hal ini juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 dikenal dengan istilah 4C (*Critical, communication, creative and collaboration*) yang artinya bahwa kemas pembelajaran saat ini juga harus mendukung kebutuhan di atas (Mariyani, dkk; 2023). Pendapat lain juga mengemukakan bahwa instrumen penilaian dapat dikemas lebih menarik dengan memanfaatkan TIK karena membantu mempermudah proses penilaian dan pengumpulan data (Kirana, 2022 7 Dharmayana, 2022). Karena itu, penilaian yang dilakukan belum tepat sasaran karena masih ada ketidaksesuaian dalam prosedur pembuatan instrumen kognitif dan afektif. Kualitas soal yang diujikan akan dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk memahami prinsip-prinsip penyusunan soal. Guru harus mampu mengembangkan semua aspek penilaian siswa, termasuk pemikiran kritis. Sebelum membuat instrumen soal, analisis butir soal sangat penting agar butir soal yang buruk tidak digunakan untuk evaluasi (Agustina, R. dkk., 2022) dan (Yuniar, 2020). Oleh karena itu, alat penilaian guru yang berkualitas rendah masih belum terkontrol ketika proses analisis butir soal digunakan sebagai alat atau alat untuk mengukur pencapaian belajar, dan tidak dapat dipastikan bagaimana menginterpretasikan pencapaian belajar siswa (Mariyani, 2021).

Oleh karena itu pentingnya kemampuan mahasiswa PPG dalam menyusun soal HOTS yang sudah tervalidasi baik oleh ahli maupun mahasiswa yang akan menggunakan asesmen tersebut. Dengan dilakukan validasi oleh validator materi, bahasa dan grafis diharapkan asesmen yang akan digunakan tepat guna dan sasaran. Hal ini berkaitan dengan kriteria asesmen yang dikategorikan valid dan baik. Hal ini sesuai pendapat skor rata-rata sebesar 83,3% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi para siswa. dengan tingkat validitas yang tinggi maka akan mampu digunakan dengan maksimal oleh orang lain (Fudlah, 2023).

SIMPULAN

Dalam penelitian yang dilakukan dengan judul tingkat validitas penyusunan asesmen interaktif berbasis aplikasi pintar pembuat untuk siswa dalam program profesi guru, hasilnya adalah sebagai berikut: 1) uji validasi ahli materi memperoleh hasil rata-rata 84% yang dikategorikan baik; 2) uji validasi bahasa dan grafis memperoleh hasil rata-rata 87,5% yang dikategorikan baik; dan 3) hasil kuesioner ke siswa memperoleh hasil rata-rata 94% yang menyatakan Ya, yang menunjukkan bahwa kriteria penyusunan asesmen Sudah jelas bahwa penyusunan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas asesmen yang digunakan siswa di kelas. Diharapkan pengalaman penyusunan ini akan menjadi model bagi mahasiswa PPG dalam melakukan asesmen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada Rektor Universitas Sriwijaya yang telah mendanai penelitian ini yang sesuai surat keputusan Rektor Universitas Sriwijaya nomor: 0015/UN9/SK.LP2M.PT/2023 tentang penelitian skema hibah revitalisasi LPTK tahun 2023. Beserta semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Analisis Butir Soal Penilaian Akhir Semester Muatan Pembelajaran IPS di Kelas 5: Ditinjau dari Kompetensi Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.30659/Pendas.9.1.1-14>
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dharmayana, I. W., & Alexon. (2019). The Evaluation of The Implementation of Workshops on The Preparation and Development of Learning Tools in the PPG Pre-Service Study Program at the FKIP University of Bengkulu. *Triadik: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 18, No. 2, 10-32.
- Kirana, A., Harjanti, F. D., Anam, F., & Suhartono, S. (2022). Pengembangan Kompetensi Menyusun Instrumen Penilaian Berbasis Teknologi Dan Komunikasi (Tik) Bagi Guru Pamong Sekolah Mitra Ppg Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2215-2222.
- Kusainun, N. (2020). Analisis Standar Penilaian Pendidikan di Indonesia. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 5(1).
- Fudlah, T. N., & Pertiwi, N. A. S. (2023). Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif Microsoft Powerpoint Untuk Pembelajaran Fisika Materi Hukum Newton. *Proceedings Of Life And Applied Sciences*, 1.
- Galih, A., & Iriani, C. (2018). Persepsi mahasiswa program pendidikan profesi guru (PPG) pendidikan sejarah terhadap program PPG. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 66-83
- Harjanti, F. D., Anam, F., & Kirana, A. (2022). Pengembangan Kompetensi Pedagogi Guru Pamong Sekolah Mitra Fakultas bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Melalui Pembelajaran. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 3741-3748.
- Hartati, T., Heryanto, D., Nuriyanti, R., Herman, A. S., & Sutedi, R. (2018). Technological Pedagogical Content Knowledge {TPACK} dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa PPG SD Prajabatan. *Edutech*, 18(2), 177-186
- Mariyani, M., Chotimah, U., Maulida, A. A., & Khairunisa, I. (2023). Analisis Kemampuan Mahasiswa Calon Guru Menyusun Instrumen Penilaian Kognitif dan Afektif. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 95-102.
- Mariyani, M., Nurdiansyah, E., Ramadhan, A., Veronica, M., & Galuh, S. (2023, December). Analysis of the need for schoology-based mobile learning development as an effort to strengthen the 4C (critical, collaboration, creative, and communication) skills in students. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2621, No. 1). AIP Publishing.
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). P21 Framework Definition. [Online]. Tersedia: http://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.pdf [Diakses 9 Maret 2016].
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. [pdf]. Tersedia: kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf

- Mbaju, D. K., Sam, A., & Nardi, M. (2020). Penilaian Sikap Siswa di Sekolah Dasar Seturut Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 1(1).<https://JlpdpgsdUnikastpaulus.Id/Jlpd/Article/View/13%0ahttps://Jlpdpgsd-Unikastpaulus.Id/Jlpd/Article/Download/13/9>
- Susilo. (2019). Kendala Guru SD dalam Menerapkan Penilaian Autentik pada Implementasi Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 935–942
- Yusuf, A. M. (2017). *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.
- Widhiyani, I. T., Sukajaya, I. N., & Suweken, G. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 161-170.
- Yuniar, J. (2020). Analisis Soal Penilaian Akhir Tahun (PAT) Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau dari Dimensi HOTS (Higher Order Thinking Skills). 1–9