



**PROFIL PELAKSANAAN AUTHENTIC ASSESSMENT YANG DILAKUKAN
GURU SD DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013**

Dhessy Ardina Tri Susilowati¹⁾

¹⁾ Universitas Terbuka

dhessy.ardina1984@gmail.com¹

Received: 13 June 2020; Revised: 22 July 2020; Accepted: 3 October 2020

ABSTRAK: Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian adalah guru kelas 1 dan kelas 4. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan metode observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data . Pengujian keabsahan data menggunakan tehnik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa profil pelaksanaan authentic assessment yang dilakukan guru SD dalam implementasi Kurikulum 2013 pada penelitian ini yaitu guru dalam kompetensi sikap menggunakan teknik observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan penilaian jurnal, dalam kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, guru menggunakan dua istilah, yaitu Ulangan (U) dan Ulangan Harian (UH), teknik penilaian unjuk kerja/kinerja, penilaian proyek, penilaian produk, dan penilaian portofolio.

Kata kunci : *Authentic Assessment, Penilaian Sikap, Pengetahuan, Keterampilan*

ABSTRACT : *The type of approach used in the research is descriptive qualitative. The subjects in the study were grade 1 teachers and grade 4. Data collection techniques in the study were using observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman model through data reduction, data presentation, and data verification. Testing the validity of the data using triangulation techniques. The results showed that the profile of authentic assessment conducted by elementary school teachers in the implementation of the 2013 curriculum in this study were teachers in attitude competency using observation techniques, self-assessment, peer assessment, and journal assessment, in knowledge competency, skill competency, teachers used two terms, namely Deuteronomy and Deuteronomy, performance/performance appraisal techniques, project appraisal, product appraisal, and portfolio appraisal.*

Keywords: *Authentic Assessment, Attitude Assessment, Knowledge, Skills*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik-integratif untuk seluruh jenjang kelas, Ini berbeda dengan penerapan pembelajaran pada kurikulum sebelumnya, yang hanya menerapkan pembelajaran tematik (hanya tematik, tanpa tambahan integratif) pada siswa kelas I – III. Sedangkan untuk kelas IV – VI, pembelajarannya berbasis mata pelajaran. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran pada kurikulum sebelumnya, pada kurikulum 2013, pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik (ilmiah) dalam pembelajaran dimaksudkan bahwa pembelajaran harus didasarkan pada fakta, bukan sekadar kira-kira. Dalam praktiknya, pembelajaran ini meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, menarik kesimpulan, mengomunikasikan. Penilaian yang digunakan

dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Yakni penilaian yang menampilkan tugas atau situasi yang sesungguhnya yang mendemonstrasikan penerapan keterampilan dan pengetahuan esensial yang bermakna; menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penilaian ini mencakup penilaian proses, penilaian produk, dan penilaian sikap.

Faktanya beberapa sekolah yang tergabung di Gugus 3 kecamatan Situbondo dalam penilaian pembelajaran masih cenderung fokus pada penilaian ranah kognitif sehingga ranah afektif dan ranah psikomotorik kurang diperhatikan. Padahal kenyataannya pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dan bertujuan agar penguasaan dari kognitif, afektif, psikomotorik terbentuk pada diri peserta didik. Oleh karena itu alat ukur hasil belajarnya tidak cukup jika hanya dengan tes kognitif berupa tes subjektif atau objektif saja. Dengan cara tersebut keterampilan siswa melakukan percobaan maupun menciptakan suatu hasil karya belum dapat diungkap. Demikian pula tentang aktivitas siswa selama mengerjakan tugas dari guru. Baik berupa tugas individu maupun kelompok.

Melihat kenyataan yang ditemukan di Gugus 3 Kecamatan Situbondo, nampak ada kesenjangan antara pembelajaran tematik dengan teknik penilaiannya. Proses penilaian yang biasa dilakukan guru selama ini hanya mampu menggambarkan aspek penguasaan konsep peserta didik, akibatnya sasaran belajar belum dapat dicapai secara menyeluruh. Untuk itu perlu diupayakan suatu teknik penilaian yang mampu mengungkap aspek produk maupun proses. Dalam upaya memperbaiki kondisi pembelajaran, khususnya dalam hal mengungkap penilaian yang dilakukan oleh guru, oleh karena itu penilaian otentik perlu dilaksanakan. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses penilaian dalam pembelajaran yang dapat mengungkap ketiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik pada peserta didik. Namun, tidak semua guru mampu menyusun dokumen penilaian otentik dengan baik karena penilaian otentik baru dikenal secara teori dan konsep. Tidak semua guru mampu mengalihkannya ke dalam prosedur penilaian kelas sehari-hari. Bahkan terdapat sebagian kecil guru yang tidak mengetahui apa dan bagaimana format atau bentuk penilaian otentik, apa manfaat yang diperoleh dan komponen-komponen apa saja yang harus ada dalam sebuah instrumen penilaian autentik.

Penelitian ini akan melakukan analisis terhadap penggunaan penilaian otentik oleh guru kelas. Penelitian ini dirasakan perlu dilakukan mengingat tidak hanya mementingkan produk saja tetapi proses dalam pembelajaran juga perlu dilakukan identifikasi dan penilaian. Uraian di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan penilaian otentik dengan judul “Profil Pelaksanaan *Authentic Assessment* yang dilakukan Guru SD dalam Implementasi Kurikulum 2013”.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Mulyasa (2014:183) mengungkapkan bahwa RPP adalah rencana penggambaran prosedur dan manajemen pengajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar kompetensi dan di jabarkan dalam silabus. Selanjutnya menurut Kosasih (2014:144) mengatakan bahwa RPP adalah rencana pembelajaran yang pengembangannya mengacu pada suatu KD tertentu didalam kurikulum/silabus. Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, kompetensi masa depan, dan fenomena negatif yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, 2013: 4).

Menurut Trianto (2011:253) menjelaskan bahwa penilaian adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh siswa. Sementara itu, Komalasari (2013:146) menyatakan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Pendapat tersebut senada dengan Kurinasih dan Sami (2014:47) menyatakan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Ahmadi dan Amri (2014:94) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran tematik sudah tidak ada lagi pemisahan antar mata pelajaran tertentu tetapi sudah menggunakan tema- tema tertentu yang sesuai dengan kehidupan nyata siswa dalam kehidupan nyata. Sedangkan pendapat dari Kunandar (2014:46) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Fokusnya adalah penggambaran secara menyeluruh tentang bentuk, fungsi, dan makna. Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2016: 4) yang menyatakan "metode kualitatif" sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang kepala sekolah yaitu kepala sekolah BH, SR, dan N. 7 orang guru kelas I dan IV di SDN Dawuhan 1 yaitu guru SA, R dan LS, SDN Dawuhan 2 yaitu guru P dan TE, SDN Dawuhan 3 yaitu guru AY dan Y.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

2. Observasi

Teknik ini digunakan sebagai penguat dari data yang diperoleh melalui interview, berupa persyaratan dengan proses belajar mengajar di SD. Observasi dilakukan pada guru dalam mengetahui analisis profil pelaksanaan *authentic assessment* yang dilakukan guru SD dalam implementasi kurikulum 2013. Pedoman observasi yang digunakan peneliti yaitu pedoman observasi pelaksanaan penilaian autentik yang meliputi:

- a. Pedoman observasi pelaksanaan penilaian autentik berdasarkan penilaian kompetensi sikap dalam pembelajaran tematik pada siswa.
- b. Pedoman observasi pelaksanaan penilaian autentik berdasarkan penilaian kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran tematik pada siswa.
- c. Pedoman observasi pelaksanaan penilaian autentik berdasarkan penilaian kompetensi keterampilan dalam pembelajaran tematik pada siswa.

3. Dokumentasi

Studi dokumentasi juga dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis format penilaian dari RPP yang dibuat guru kelas 1 dan 4. Pada prosedur dokumentasi dikumpulkan adalah data tentang RPP, penilaian sikap, penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan, serta rapor (foto).

Ada beberapa cara dalam memperoleh data yang valid dalam penelitian kualitatif. Salah satunya adalah dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu (Moleong, 2016:178). Dalam penelitian ini memilih menggunakan triangulasi sumber yang nantinya akan membandingkan antara hasil wawancara dengan para guru kelas 1 dan 4, dan kepala sekolah Gugus 3 kecamatan Situbondo.

Pada penelitian ini, model yang digunakan adalah analisis data model Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. (Sugiyono: 2014:430) untuk langkah-langkah dalam pelaksanaan analisis data di lapangan menurut Miles dan Huberman yang meliputi data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa semua guru kelas IV dan kelas I di lingkungan gugus 3 Kecamatan Situbondo menggunakan penilaian autentik sebagai penilaian pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan Salinan Lampiran Permendikbud Nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang menyatakan bahwa Kurikulum 2013 mempersyaratkan penggunaan penilaian autentik (*authentic assessment*).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa dalam pelaksanaan penilaian autentik, guru menilai proses dan hasil belajar siswa melalui 3 kompetensi yaitu kompetensi sikap yang terdiri dari sikap religius/spiritual, sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Kurinasih dan Sani (2014:51) yang menjelaskan bahwa penilaian autentik siswa mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang.

a. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Sikap dalam Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa ada beberapa aspek yang diamati dalam sikap religius dan sikap sosial, yaitu berdoa, salam, beribadah, rasa syukur, toleransi, sikap ingin tahu, percaya diri, santun, kreatif, teliti, cinta lingkungan, menghargai, dan peduli. Selain diamati, aspek-aspek tersebut juga dinilai oleh guru. Berikut teknik penilaian yang digunakan guru dalam menilai kompetensi sikap siswa.

1) Observasi

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian sikap dengan menggunakan teknik observasi dilakukan oleh guru melalui beberapa langkah. Beberapa langkah yang ditempuh guru dalam menilai sikap siswa melalui teknik observasi adalah sebagai berikut.

- a) Guru menyampaikan kompetensi sikap yang perlu dicapai oleh siswa di setiap awal pembelajaran. Kompetensi sikap religius tidak disampaikan di setiap awal pembelajaran karena Guru L.S sudah menyampaikannya di awal semester dan aspek yang dinilai selalu sama setiap pembelajaran.
 - b) Guru menyampaikan kriteria penilaian dan indikator capaian sikap kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang masing-masing sikap terutama sikap sosial, yang berupa kriteria penilaian maupun indikator capaian sikap.
 - c) Guru mengamati setiap tampilan sikap siswa sepanjang proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir.
 - d) Guru mencatat tampilan sikap siswa di buku penilaian proses yang telah tersedia di dalam kelas IV-A. Adapun cara guru mencatat nilai sikap siswa yaitu dengan menggunakan sampel, yang paling tinggi dan yang paling rendah.
 - e) Guru membandingkan tampilan sikap siswa dengan rubrik penilaian yang sudah dipersiapkan Guru L. Sebelumnya, yaitu yang tercantum dalam setiap RPP. Selain itu, guru juga sudah hafal dengan rubrik penilaian karena rubrik yang digunakan yaitu rubrik yang telah disusun dan digunakan sendiri oleh guru.
-

- f) Guru menentukan tingkat capaian sikap siswa dengan cara memberikan skor 1-4 dan sebagian besar siswa mendapat skor 3 yaitu mulai berkembang dan 4 yaitu membudaya.

2) Penilaian Diri

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa selama peneliti melakukan observasi, guru tidak menggunakan penilaian diri untuk menilai kompetensi sikap religius dan sikap sosial siswa. Penilaian diri dilaksanakan oleh guru namun hanya satu semester sekali dan biasanya dilaksanakan di akhir semester. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan Salinan Lampiran Permendikbud Nomor 104 tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah yang menjelaskan bahwa penilaian diri dilaksanakan pada akhir setiap semester.

3) Penilaian Teman Sebaya

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa selama peneliti melakukan observasi, guru tidak menggunakan penilaian teman sebaya untuk menilai kompetensi sikap religius dan sikap sosial siswa. Penilaian teman sebaya dilaksanakan oleh guru namun hanya satu semester sekali dan biasanya dilaksanakan di akhir semester.

4) Penilaian Jurnal

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa selama peneliti melakukan observasi, guru tidak menggunakan penilaian jurnal untuk menilai kompetensi sikap religius dan sikap sosial siswa. Penilaian jurnal dilaksanakan oleh guru namun hanya pada saat ada kejadian-kejadian tertentu saja baik kejadian positif maupun negatif atau penilaian jurnal dilaksanakan secara insidental.

Berdasarkan hasil penelitian, guru tidak melakukan langkah ke-3 yaitu mencatat tampilan siswa sesuai dengan indikator yang akan dinilai karena mencatat segala kejadian siswa secara insidental, baik positif maupun negatif, jadi tidak terpacu pada indikator yang akan dinilai.

Pelaksanaan penilaian jurnal tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hambatan dalam melaksanakan penilaian jurnal yaitu tidak semua tampilan sikap siswa dapat teramati secara langsung oleh Guru L.S, terutama pada saat di luar proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Pengetahuan dalam Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pelaksanaan penilaian autentik dalam pembelajaran tematik berdasarkan penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan dengan berbagai macam teknik penilaian yaitu tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

1) Tes Tertulis

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa guru menggunakan tes tertulis untuk menilai kompetensi pengetahuan siswa. Tes tertulis digunakan oleh Guru S.A dalam Ulangan Harian (UH) dan ulangan dalam setiap pembelajaran. Dalam teknik tes tertulis ini, guru memberikan soal dalam bentuk tulisan, baik yang

ada di dalam lembar soal maupun yang ditulis di papan tulis. Selain itu, cara siswa menjawab soal yaitu dengan menuliskannya di kertas folio.

Pelaksanaan penilaian kompetensi pengetahuan siswa melalui teknik tes tertulis tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hambatan dalam melaksanakan penilaian pengetahuan siswa melalui teknik tes tertulis yaitu anggaran yang digunakan untuk penggandaan soal sangat besar. Jadi, guru membutuhkan dana yang sangat besar.

2) Tes Lisan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa guru tidak pernah mengadakan UH dalam bentuk tes lisan kepada siswa. Tes lisan lebih banyak digunakan dalam Ulangan (U). Selain itu, tes lisan juga digunakan untuk perbaikan setelah diadakan UH dengan tujuan untuk membantu siswa yang kurang memahami soal.

3) Penugasan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa guru juga menggunakan teknik penugasan untuk menilai kompetensi pengetahuan siswa. Instrumen penugasan yang diberikan oleh Guru S.A berupa pekerjaan rumah (PR). Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Kunandar (2014:231) dimana instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian pengetahuan dengan menggunakan teknik penugasan dilakukan oleh guru melalui beberapa langkah.

Pelaksanaan penilaian kompetensi pengetahuan siswa melalui teknik penugasan tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hambatan dalam melaksanakan penilaian pengetahuan siswa melalui teknik penugasan yaitu seringkali masih ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

c. Pelaksanaan Penilaian Kompetensi Keterampilan dalam Pembelajaran Tematik

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pelaksanaan penilaian autentik dalam pembelajaran tematik berdasarkan penilaian kompetensi keterampilan dilakukan dengan berbagai macam teknik penilaian yaitu penilaian unjuk kerja/kinerja, proyek, produk, dan portofolio. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Kunandar (2014:263) yang diperkuat oleh Imas Kurinasih dan Berlin Sani (2014:62) yang menjelaskan bahwa ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan siswa antara lain penilaian unjuk kerja/kinerja, proyek, produk, dan portofolio.

1) Penilaian Unjuk Kerja/Kinerja/Praktik

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa teknik penilaian yang sering digunakan guru untuk menilai keterampilan siswa yaitu teknik penilaian unjuk kerja dengan menggunakan lembar pengamatan skala penilaian. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Kunandar (2014:263) dan Kokom Komalasari (2013:154) yang menjelaskan bahwa ada dua instrumen yang dapat digunakan untuk mengamati kinerja siswa, yaitu daftar cek dan skala penilaian. Berdasarkan hasil penelitian,

penilaian keterampilan dengan menggunakan teknik penilaian kinerja dilakukan oleh guru melalui beberapa langkah.

Pelaksanaan penilaian kompetensi keterampilan siswa melalui teknik penilaian unjuk kerja tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hambatan dalam melaksanakan penilaian keterampilan siswa melalui teknik penilaian unjuk kerja yaitu Guru S.A seringkali merasa kekurangan waktu dalam menilai siswa, karena Guru S.A harus mengamati dan menilai setiap kinerja siswanya yang berjumlah 28 siswa.

2) Penilaian Projek

Langkah yang dilakukan guru sudah sesuai dengan beberapa langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan penilaian keterampilan dengan teknik penilaian projek yaitu menyampaikan rubrik penilaian sebelum pelaksanaan penilaian, memberikan pemahaman kepada siswa tentang kriteria penilaian, menyampaikan tugas kepada siswa, memberikan pemahaman kepada siswa tentang tugas yang harus dikerjakan, melakukan penilaian selama perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan projek, memonitor pekerjaan projek siswa dan memberikan umpan balik pada setiap tahapan pengerjaan proyek, membandingkan kinerja siswa dengan rubrik penilaian, mencatat hasil penilaian, dan memberikan umpan balik terhadap laporan yang disusun siswa (Kunandar, 2014:289).

3) Penilaian Produk

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa guru pernah menggunakan penilaian produk. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian keterampilan dengan menggunakan teknik penilaian produk dilakukan oleh guru melalui beberapa langkah, yaitu 1) siswa diminta untuk merencanakan karya yang akan dibuat dengan menuliskan nama karya, bahan, langkah pembuatan, desain gambar, dan manfaatnya pada buku tulis siswa, 2) guru mengamati siswa dalam pembuatan karya 3 dimensi, mengamati alat dan bahan yang digunakan siswa dan teknik yang digunakan siswa, dan 3) produk siswa dikumpulkan di depan kelas atau di dekat jendela. Bagi siswa yang belum selesai harus mengumpulkan keesokan harinya untuk dinilai.

Pelaksanaan penilaian kompetensi keterampilan siswa melalui teknik penilaian produk tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa hambatan dalam melaksanakan penilaian keterampilan siswa melalui teknik penilaian produk yaitu masih ada beberapa siswa yang terkadang lupa membawa alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat suatu produk.

4) Penilaian Portofolio

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa Guru S.A pernah menggunakan penilaian portofolio, tetapi sangat jarang dilakukan karena Guru S.A merasa kesulitan dalam melaksanakan penilaian portofolio karena tidak semua KD dapat diportofoliokan. Guru melaksanakan penilaian portofolio apabila ada KD yang sesuai. Berdasarkan hasil wawancara, guru melaksanakan teknik penilaian portofolio melalui beberapa langkah, yaitu guru melaksanakan penilaian portofolio sesuai dengan KD, guru membuat kriteria penilaian portofolio yang disepakati

bersama dengan siswa, siswa tidak hanya mencatat hasil penilaian portofolionya, tetapi siswa juga diajak untuk menilai hasil karyanya sendiri, guru mendokumentasikan hasil portofolio, guru memberikan umpan balik yaitu mengumumkan hasil yang paling bagus dengan tujuan memotivasi anak yang belum bagus supaya lebih meningkat dan memberikan kebanggaan bagi yang sudah bagus, guru mengecek identitas siswa, terutama nama, guru memberikan kesempatan siswa untuk memperbaiki hingga tuntas, guru memberikan kelonggaran waktu bagi siswa untuk dapat menyelesaikan tugasnya sesuai kemampuan siswa, guru memamerkan dokumentasi hasil portofolio siswa, guru mendokumentasikan dan menyimpan semua portofolio ke dalam map yang telah diberi identitas, siswa mencantumkan tanggal pembuatan, dan portofolio yang dinilai guru adalah nilai terakhir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pemahaman guru tentang *Authentic Assessment* Kurikulum 2013 bahwa pemahaman guru terhadap penilaian autentik ini cukup baik, guru menggunakan instrumen penilaian sesuai dengan panduan dalam kurikulum 2013.
2. Pelaksanaan *Authentic Assessment* yang dilakukan oleh Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013 bahwa sudah berjalan dengan baik dengan melaksanakan penilaian autentik ini semakin kesini guru di sekolah dasar tersebut menjadi semakin paham dan lebih jelas mengenal penilaian autentik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I.K dan Amri, S. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kosasih, E. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013): Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh*. Ed. Rev. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurinasih, I dan Sani, B. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep dan Penerapan*, Surabaya: Kata Pena.
- Miles, M.B dan Huberman, A. 2010. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Moleong, L. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung Alfabeta.
-

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana

Pendidikan merupakan dalam upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan situasi belajar dan proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai sebuah kekuatan spiritual dalam keagamaan, pengendalian diri, karakteristik ,pengatahuan intelek, akhlak yang mulia, serta kemahiran untuk di perlukan diri sendiri, masyarakat , bangsa dan negara. Jalur pendidikan adalah sebuah wahana yang dilalui oleh peserta didik untuk mengalih kemampuan jati diri dalam suatu kegiatan proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan.(Salamah, 2018)

Tujuan pendidikan di sekolah untuk mencapai sebuah hasil yang maksimal untuk sistem kegiatan pembelajaran di butuhkan strategi, evaluasi, dan media pembelajaran dengan tiga tersebut merupakan peranan penting dalam pembelajaran. Untuk memwujudkan suasana belajar kondusif di perlukan alat sebaai penyampaikan pesan, alat bantu yang di gunakan dalam proses pembelajaran di sebuah media.

Media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran yang merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk tugasnya dalam menyampaikan suatu pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila media pembelajaran yang harus di sampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan sebuah media harus di lakukan agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien.(Muhson, 2010)

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan pkerbangna teknologi. Perkembangan media pembelajran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran. Beberapa ahli menggolongkan bebarapa macam media, seperti bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang bisa dilihat (*video*), media bergerak. Media visual di golongkan menjadu tiga antara lain gambar visual, grafis dan simbol verbal(Nursidik & Suri, 2018)

Dengan seiring waktu perkembangan teknologi telah banyak di pengaruh dari segala hal kehidupan baik ekonomi, politik, seni, kebudayaan waupun pendidikan, dengan kemajuan teknolgi tidak cuma perubahan waktu gaya belajar juga berbah dari waktu ke waktu(Marryono Jamun, 2018). Salah satunya pengembangan media pembelajaran berbasis *OS Android* secara sederhana. Bisa di gunakan siswa jarak jauh secara secara tatap muka dan praktis di bawah ke mana mana cukup memodalkan batrai untuk mengoplasikan aplikasi.

Media Pembelajaran menggunakan teknologi yaitu dengan *software* bebarin yang di pilih karna di dalamnya memadukan beberapa media yang di pilih dalam pembelajaran seperti kombinasi antara lain text, gambar, video, *voice* yang dapat memaduhkan media yang dikemas satu aplikasi atau *software* sehingga dapat memungkinkan penggunaanya dapat melakukan navigasi, intraksi , berkriasi dan berkomunikasi.(Baehaqi et al., 2018).

Adobe Flash CS 6 adalah salah satu *software* membuat media pembelajaran yang mudah digunakan. *Software Adobe Flash CS 6* mempunyai kelebihan dan fitur yang sehingga menghubungkan antara animasi, gambar, voice secara bersamaan. Selain bisa membuat *software* untuk *handphone* agar lebih praktis (Rezeki, 2018) Sistem operasi *Android* adalah operasi *linux* yang diperbantukan *Adobe Flash CS 6* untuk mendapatkan adalah salah satu sistem operasi *mobile* yang dengan menggunakan bahasa program *Actionscript.3.0* untuk bisa publish ke format *APK* untuk bisa dioperasikan ke *Mobile Android* dan bisa dioperasikan di komputer dan Personal komputer dengan format *SWF* untuk bisa dioperasikan keduanya (Listyorini & Widodo, 2013).

Permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Atap Landang Situbondo antara lain pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan tidak memanfaatkan media yang ada di sekolah. Di sekolah SMP Negeri 1 Atap kandang situbondo untuk sarana dan prasana sangat memadai salah satunya *WIFI* karena adanya *wifi* bisa mencari sebuah informasi untuk pengembangan media pembelajaran selain itu ada faktor yang mendukung untuk membuat media pembelajaran yang berbasis android karena siswa kebanyakan mempunyai *handphone* yang *OS Android* untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran di kelas. Yang di butuhkan *Software* belajar bahasa Mandarin (bebarin) adalah spesifikasi minimal RAM 1 GB android kitkat 4.4 agar bisa mengoperasikan bebarin.

Penulis mencoba membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Dalam hal ini penulis memiliki membuat *Mobile learning*. Hal ini di tunjang dengan perubahan *mobile learning*. Kelebihan *audio visual*, selain *mobile learning* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik memilikinya dan membawahnya di sekolah. Produk media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan secara membaca bahasa mandarin dengan adanya produk ini penulis memberikan *voice* untuk memberikan penjelasan tentang bahasa mandarin. Jadi siswa tidak menunggu penjelasan dari guru karena aplikasi ini di lengkapi penjelasan- penjelasan untuk bahasa mandarin.

Beberapa pokok dasar untuk mempelajari bahasa Mandarin adalah dari pelafalan *Hanyun* dan *pin yin* yang terdiri yakni *Shungmu*, *yun mu* (*huruf vokal*) dan *Sheng dio* (*nada*), dari itu dalam tulisan karakter bahasa mandarin (*Han zi*) merupakan komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran bahasa mandarin. Beberapa pokok diatas yang membuat orang memiliki sebuah tantangan untuk mempelajari bahasa Mandarin. Sebagian orang, salah satunya membuat bahasa Mandarin sulit untuk dipelajari adalah pelafalan dalam bahasa mandarin yang sangat berbeda dengan bahasa indonesia hal tersebut yang menimbulkan salah satu hambatan untuk berkomunikasi. (Hermawan & Leonardo, 2017)

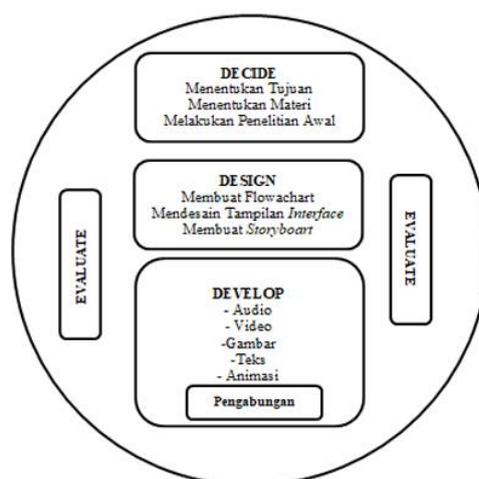
Menurut (Mulyaningsih, 2014) bahasa melambangkan dengan sebuah bunyi-bunyi atau cara pelafalkan dalam pembelajaran bahasa mandarin tidak sama dengan pelafalan bahasa indonesia, pelajar pertama kali belajar bahasa mandarin diperkenalkan

membedakan nada (Vocal, nada, konsonan dan tekanan dalam berbahasa) mempelajari bahasa mandarin, dan kemudia dilanjutkan dengan untuk latihan untuk memahami makna perfase, sebuah kalimat, deskripsi dan berdialog. Vocal atau nada dalam bahasa mandarin sangat berbeda dengan vocal dalam bahasa indonesia, bahasa mandarin tidak ada bunyi [b] ‘bibi’, [d] ‘dari’ yang seperti bahasa indonesia, vocal [b] maka di baca [p] seperti ‘baba’ di baca ‘papa’ . selain bahasa mandarin yang telah disebutkan masuh ada bunyi yang berbeda dengan bahasa indonesia[ch],[zh],[sh], bunyi [ch] dan [zh] tidak ada ejaan bahasa indonesia. Biaya pelajar akan kesulitan dalam vocal bunyi [ch] di baca chi artinya “makan” [zh] zhong artinya ” tengah”.

Pembelajaran bahasa Mandarin atau China yang sering diperhatikan adalah nada vocal dan pelafalan serta untuk memanfaatkan prangkat mobile learning sebagai media pembelajaran, maka peneliti di lakukan. Apalikasi ini dilakukan. *Software* ini diharapkan mampu memberikan informasi berupa materi mandarin yang interaktif seperti gambar, text, animasi, audio serta di lengkapi evaluasi pembelajaran untuk mengukur pengetahuan siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun jarak jauh. Dengan *software* ini dapar mengurangi perbedaan pereipsi antar informasi pada buku bahasa Mandarin mengenai kosakata dan vokal nada serta pelafalan *Hanyu Pinyin*(Darmanto et al., 2015)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggambarkan sebuah jenis pengembangan yang sering disebut R&D (*Research and Development*). Menurut (Sugiono, 2017) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian mengikuti prosedur pengembangan media pembelajaran atau alat peraga dengan model pengembangan DDD-E yang terdiri dari empat langkah (Tegeh, Made jempel, i nyoman pudjawan, 2014) sebagai berikut:



Gambar 1: Langkah Langkah R and D Model DDD-E

1. *Decide* Merupakan tahapan untuk merencanakan produk media pembelajaran tahapan ini melakukan kegiatan a. Menetapkan tujuan pembelajaran b. menentukan tema/konten c. untuk mengembangkan kemampuan prasyarat d. dan menilai sumber daya .
2. *Design* merupakan Tahapan mendesain virtual yang mendapatkan catatan biru untuk produksi produk media pembelajaran seperti bentuk a. *outline* materi b. Desain tampilan c. *Flowchart* d. *Storyboar*.
3. *Develop* meliputi produksi komponen media pembelajran atau pengembangan dari beebbrpa media seperti text, grafis,gambar, *video*, dan *audio*
4. *Evaluate* adalah tahapan terakhir dari model DDD-E tidak Cuma dengan menghasilkan produk akan tetapi melakukan evaluasi setiap tahap *Decede*, *Design* dan tahapan *Develop*.

Subjek uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Adobe Flash CS 6* di SMPN 1 Atap kandang Situbondo kelas IX yang terdiri dari 20 Peserta didik .

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk yang mendukung penelitian untuk mendapatkan data kevalitan, keefektifan dan kelayakan Aplikasi Bebarin antara lain : Lembar observasi, Lembaran angket dan tes . Penelitian oleh validasi ahli materi yaitu Ahmad Jufriyadi dan ahli media yang di Taufik sleh, M.Kom untuk menguji kelayakan dan keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

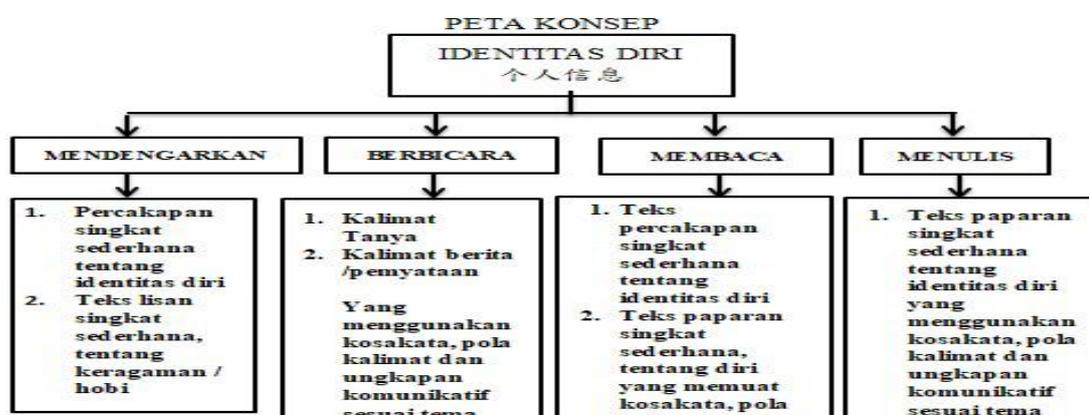
Penelitian yang di lakukan menghasilkan *Software* media pembelajaran bahasa Mandarin dengan materi identitas diri.

Pada tahap pertama *decide* melaksanakan ada beberapa hal hal yang penting yaitu :

1. memutuskan kompetensi dasar, inti, Tujuan pembelajaran, intikator dan disusun kompetensinya dari berbagai aspek dari aspek sikap , aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan yang dikembangkan dengan diperhatikan kompetensi intik maupun dasar tersebut. kompetensi dasar tersebut dikembangkan dengan memperhatikan awal peserta didik dan karakteristik.

Dapat mencapai tujuan pembelajaran untuk dapat mengembangkan media pembelajaran atau alat peraga yang berbasis *Adobe Flash CS6* yang didasari pada beberapa pertimbangan diantaranya perkembangan zaman semakin tahun maka teknologi semakin canggih dan berkembang sangat pesat, karakter bagi setiap peserta didik, maka sebuah model belajar yang berlaku pada kurikulum 2013 untuk difokuskan terhadap peserta didik.

2. Menentukan peta konsep, tema dan rung lingkup media pembelajaran.



Gambar 2: Peta Konsep

Inti dari ruang lingkup dari alat peraga atau media pembelajaran mengembangkan media yang berbasis android diperbantu menggunakan *Software Adobe Flash CS 6* yang dibataskan untuk yang menggunakan Smartphone yang berbasis sistem operasi Android. Ruang lingkup yang sudah ditentukan dari beberapa dasar pertimbangan yang menggunakan Smartphone yang semakin banyak baik dari peserta didik maupun masyarakat pada umumnya. Media teknologi banyak manfaatnya antara lain dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi dalam menghasilkan nilai dari suatu pembelajaran telah digunakan untuk sebagai media yang praktis , efektif dan tepat guna.

3. Mengembangkan kemampuan prasyarat

Bersumber dari pengamatan pertama yang dilakukan disekolah diperoleh sebuah informasi bahwa : (1) peserta didik di SMPN 1 Atap Kandang diperbolehkan membaca *smartphone* untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran dikelas dengan catatan guru mata pelajaran mengatahuinya (2) fasilitas sarana prasana *WIFI* khusus bagi peserta didik .

Selama penelitian ini berlangsung terdapat ada beberapa hambatan antara lain ada beberapa peserta didik tidak memiliki *Smartphone* yang menggunakan sistem operasi android melainkan menggunakan sistem operasi iphone dan sistem sembian.

Jumlah peserta didik yang akan dijadikan untuk subjek penelitian sebanyak 20 orang, setelah di instalasi *smartphone* masing masing peserta didik proses pembelajaran di mulai.

4. Menilai sumber daya

Peserta didik mempunyai kemampuan dalam yang sudah ditentukan yang menjadikan subjek penelitian dan sudah mempunyai *Software* media pembelajaran atau alat peraga yang diperbantu *Adobe Flash CS 6* dihandphone masing masing peserta didik. Maka kemudian menginstalasi *software* tersebut untuk bisa mengoprasikan *software* tersebut. Selesai diinstalasi untuk membuat aplikasi di *smartphone* masing masing dan dimulai proses kegiatan pembelajaran , beberapa langkah diatas melakukan evaluasi disetiap tahapan oleh dosen pembimbing. Dievaluasi dari kompetensi inti dan dasar, tujuan pembelajaran, konsep tema atau bab, maupun runagn lingkup media pembelajaran, kemampuan prasyarat dan sumber daya yang sudah dipenuhi dengan tujuan pokok untuk sekolah maupun tujuan yang lain. Dalam evaluasi yang dilakukan dengan beberpa pemasukan serta kritikan dari dua pembimbing.

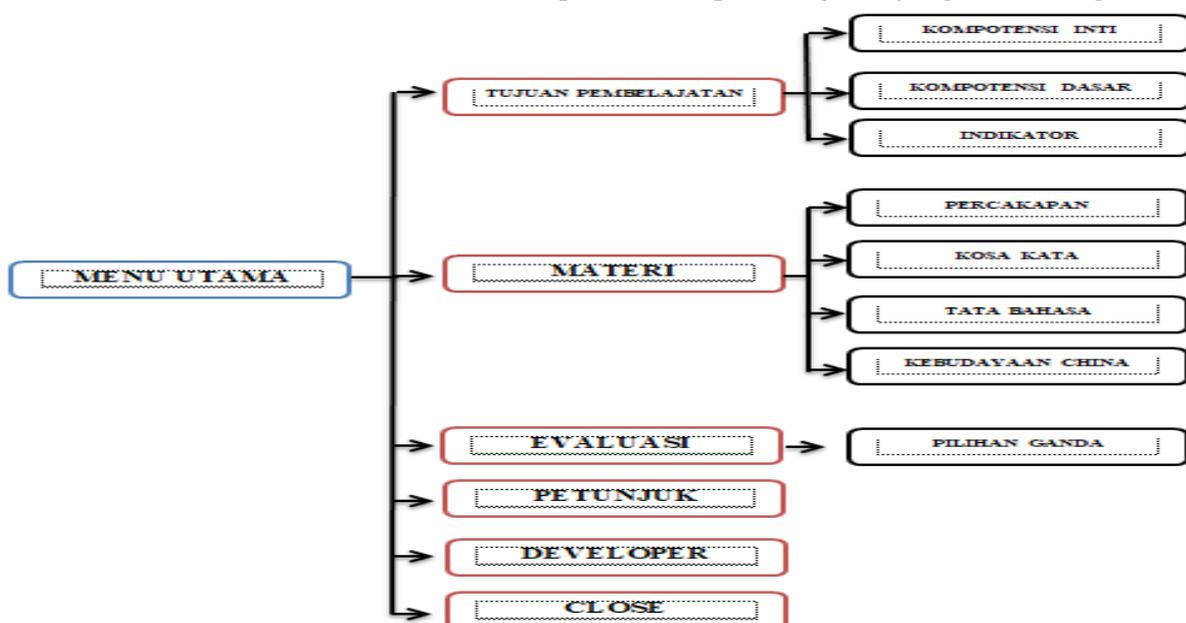
Tahapan atau langkah kedua ini adalah mendesain serta tujuan membuat produk yang di rancangan media pembelajaran yang di kembangkan. Tahapan ini adalah tahapan yang penting dikarenakan tahapan ini menghasilkan kerangka sebuah alat peraga atau media pembelajaran Adobe Flsh CS6 pada materi identitas diri.

Pada tahapan kedua ini memilih kerangka sebuah media rancangandari awal. Tahapan tahapan yang untuk melakukan sebagai mana berikut :

1. Outline Kontens

Judul Media	Bebarin
Tema materi	Identitas Diri
Tujuan Bebarin	Memudahkan proses pembelajaran dan memingkatkan keterampilan berbicara
Tujuan media	Memahami bahasa mandarin dalam keterampilan berbicara

2. Membuat *Flowchat* dan urutan pada media pembelajaran yang dikembangkan



Gambar 3: *Flowchat*

3. Desain Tampilan (Interface)

Tampilan atau bentuk adalah rancangan media untuk digunakan, yang ada beberapa tombol materi, tujuan pembelajaran, evaluasi, help , close dan tombol pengembang. Beberapa bagian yang didesain antara lain:

- (1). Manu utama

Terdapat dimenu utama terdapat beberapa tombol tujuan pembelajaran, materi, quis, developer, petunjuk dan tombol close, selain itu menu utama didesain semarik untuk peserta didik antusias untuk mempelajarinya.

(2). Materi atau isi

Pada isi materi terdiri dari empat tombol 1). Materi 2). Kosa kata 3). tata bahasa dan 4).kebudayaan china yang sudah melekat di indonesia yaitu imlek, pada materi identitas diri sudah dijelaskan secara menyeluruh, materi sudah didesain dengan sesuai dengan buku kurikulum 2013 untuk disusun dengan rapi dan lebih menarik. Dalam materi dirancang lebih jelas dan rinci, dan juga mudah dipahami untuk menggunakan bahasa yang lebih jelas , mudah dipahami untuk peserta didik selain materi atau isi terdapat beberapa soal dengan menggunakan pilihan ganda disertai penjelasan untuk mempermudah peserta didik untuk memahaminya.

(3). Video

Video untuk menjelaskan materi atau isi pada bagian video yang sudah dipilih untuk semenarik dan bagian video sudah didesain diperbantukan *software Adobe Flash CS6* dengan proses Publish yang digunakan waktu tidak begitu lama.

(4) Gambar

Gambar merupakan pemanis backgroand untuk mempercanti tampilan agar peserta didik menarik untuk membuka aplikasi tersebut. Gambar didesain juga menggunakan *software Adobe Photoshop CC* untuk memperbaiki resolusi gambar dan kontras pada gambar agar backgroand semakin menarik setelah di proses editing

(5) Penutup

Bagian penutup didesain dengan tampilan yang menarik dan intraktif yang berisi kesimpulan dari penjelasan sebuah materi.

Pada langkah ke tiga adalah develop melakukan pengembangan setiap beberapa komponen menjadi satu produk yang dihasilkan alat peraga atau media pembelajaran untuk digunakan

Media pembelajaran yang menggunakan *Software Adobe Flash CS 6* yang di publish format APK setelah selesai mengembangkan ada penilaian oleh ahli untuk mengetahui kevalidan dari produksi media yang diperbantukan *Software Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan. Validasi Ahli media adalah satu orang dosen Universitas Ibrahimy Sukerjo Situbondo dan validasi ahli materi satu orang mahasiswa pascasarjana central Normal University China dan guru mata pelajaran bahasa mandarin di SMPN 1 Atap kandang Situbondo.

Adapun hasil tampilan sebuah media pembelajaran yang berbasis Adobe Flash CS6 untuk mata pelajaran bahasa mandarin.

1). Pada scene terdapat nama IKIP PGRI JEMBER TEKNOLOGI PEMBELAJARAN membuat intro yang sangat simple. Intro ini dibuat untuk menarik peserta didik agar membaca media pembelajaran pada gambar 4 di sajikan intro pada materi identitas diri.



Gambar 4: Intro Media Pembelajaran

2). Menu utama

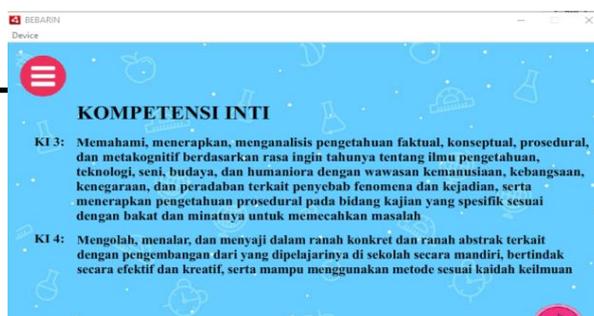
Pada menu utama ini terdapat judul dan tombol tombol yang digunakan untuk mengarahkan pada menu yang diinginkan di antara menu tujuan pembelajaran, materi, quis, developer, help dan close



Gambar 5: Menu Utama

3). Tombol Tujuan Pembelajaran

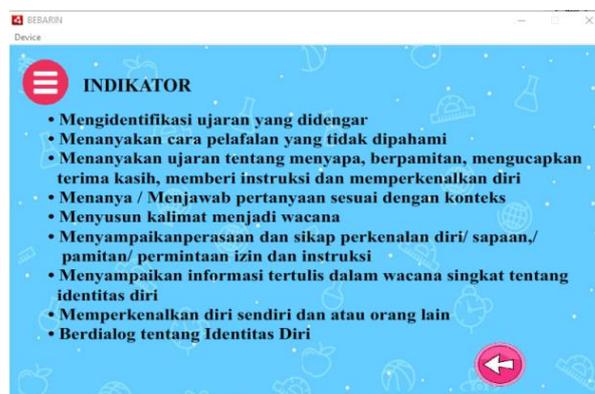
Pada tombol tujuua pembelajaran KI, KD, dan intikator saya kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator untuk bertujuan untuk mencapai peserta didik pembelajaran bahasa mandarin. Di tombol Tujuan Pembelajaran terdiri 3 scene antara lain



Gambar 6: *Kompetensi Inti*



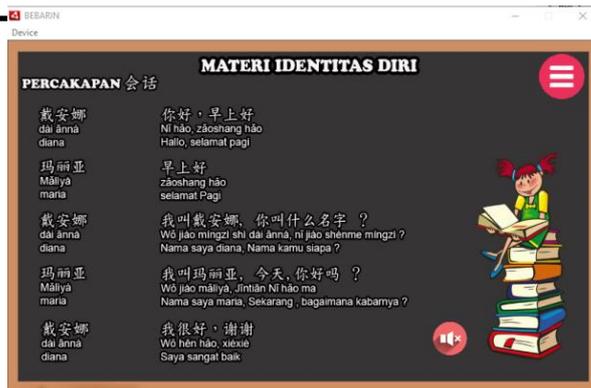
Gambar 7: *Kompetensi Dasar*



Gambar 8: *Indikator*

4). Tombol materi atau isi

Materi pembelajaran bahasa mandarin didalamnya menyajikan peta konsep tentang identitas diri. Didalam materi identitas diri terdiri beberapa tombol (1) tombol percakapan yang di lengkapi *voice* untuk cara membaca bahasa mandarin dan dilengkapi tombol *mute* yang berfungsi untuk menghentikan *voice* tersebut. (2) tombol kosa kata untuk mengetahui cara baca bahasa mandarin dari segi tulisan hunyin maupun pinyin. (3) tombol tata bahasa dalam slide tata bahasa di lengkapi *voice* untuk menjelaskan tentang tata bahasa sederhana (4) tombol terakhir yaitu video. Video yang ada di media menjelaskan tentang kebudayaan china yang ada di indonesia yaitu perayaan implek.



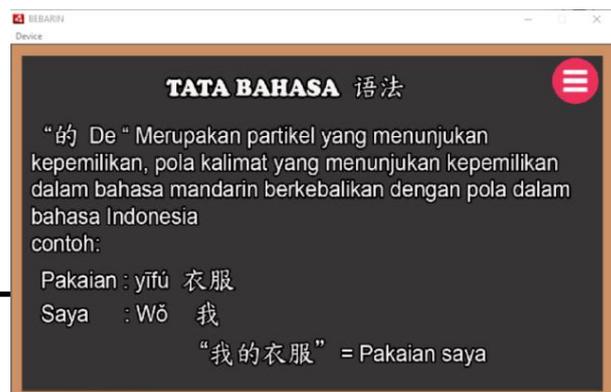
Gambar 9: Kompetensi Dasar



Gambar 10: Kompetensi Dasar



Gambar 11: Kosa kata



Gambar 12: *Kompetensi Dasar*

5). Quis

Pada menu quis, peserta didik di sajikan dengan beberapa latihan soal, yang terdiri dari tulisan hanyin maupun tulisan pinyin peserta didik langsung menjawabnya dan mendapatkan koreksi dari jawabannya dan langsung terdapat nilai .



Gambar 13: *Peraturan Quis*



Gambar 14: *Soal*

6) Help/ Petunjuk

Pada scene ini memberitahukan cara menggunakan media dan mengenak tombol mengoprasikan media pembelajaran



Gambar 15: Petunjuk

7). Developer

Pada tombol developer terdapat biodata pengembang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6*



Gambar 16: Biodata Developer

8). Tombol close

Untuk scene yang terakhir merupakan keluar dari Software *Adobe Flash CS 6* dalam media pembelajaran.



Gambar 17: Close

Langkah terakhir adalah *evaluate* dengan melakukan evaluasi serta melakukan uji coba dilapangan untuk mendapatkan penilaian kepraktisan dan keefektifan dalam media pembelajaran.

Berikut ini hasil dari penilaian oleh validasi ahli materi memperoleh skor rata rata 3,421 berdasarkan klasifikasi penilaian ahli materi yang sudah ditetapkan makan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan termasuk kriteria sesuai

dari 32 pertanyaan dari skor maksimal 128 mendapatkan skor 177 yang dinyatakan sangat sesuai /sangat layak

Dari validasi ahli media mendapatkan nilai rata rata 3,708 dari 24 pertanyaan skor maksimal 96 dan mendapat skor 89 pengembangan media kualifikasi sangat sesuai/sangat layak.

Dan validasi media dari aspek tampilan mendapat skor 83,33 dari 12 pertanyaan mendapatkan skor 40 dari skor maksimal 48. Kualifikasi pada peroksi pengembangan ini sesuai/ layak.

1. Evaluasi *Decide*

a).Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan tentang idealisme , cita cita keadaan individu atau masyarakat yang di hendaki. Karna tujuan merupakan salah satu haya yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Sebab tidak memberikan arahan kemana mana di tujuh, akan tetapi juga memberikan arahan ketentuan yang pasti dalam memilih materi, metode pembelajaran , alat praga atau media ,evaluasi dalam kegiatan pembelajaran yang di lakukan setiap langkah model pengembangan DDD-E.

Media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 6 mempunyai kelebihan sebagai suplem untuk materi pembelajaran karena dalam isi *software Voice*, animasi, gambar, dan intraktif yang saling memedukan secara rapi dan di rancang sebaik mungkin untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang termotivasi, efektif dan efisien(Rokhim,Widarti, 2020).

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu (Ghufron, 2020) bahwa media pembelajaran menggunakan berbentuk *software* sistem operasi android menjadikan pembelajaran yang sangat akomodatif, efektif dan efisien

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan yang untuk memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Tahapan tahapan sebuah pengembangan media pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flas CS 6* memuhi kriteria valid untuk peserta didik kelas IX SMPN 1 Atap Kandang yang dilakukan prosedur penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan DDD-E yaitu (1). Pengambilan suatu keputusan (*Decide*) (2). Perancangan (*Design*) (3) untuk mengembangkan media pembelajaran (*Develop*) dan (4) Mengevaluasi setiap tahap untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* yang memenuhi kriteria sangat layak
2. Berdasarkan intrumen kelayakan yang dilakukan peneliti didapat skor rata rata 3,46875 dengan demikian dinyatakan layak
3. Berdasarkan instrumen keefektifan yang dilakukan penelitian didapat hasil skor rata rata adalah 3,4211875 dengan demikian dinyatakan Layak

DAFTAR RUJUKAN

- Baehaqi, I., Widiatsih, A., & Atmaja, I. W. W. (2018). PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI KEKONGRUENAN DAN KESEBANGUNAN BANGUN DATAR KELAS IX SMP/MTs. *Journal of Education Technology and Inovation*, 1(2), 22–35. <https://doi.org/10.31537/jeti.v1i2.173>
- Darmanto, -, Hari, Y., & Hermawan, B. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v4i1.9741>
- Hermawan, B., & Leonardo, O. P. (2017). Penggunaan Keefektivitasan Media Mobile Learning Dalam Meningkatkan Pelafalan Hanyu Pinyin Bahasa Mandarin. *Paramasastra*, 4(2). <https://doi.org/10.26740/parama.v4i2.1537>
- Listyorini, T., & Widodo, A. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.24176/simet.v3i1.85>
- Marryono Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyaningsih, D. H. (2014). Perbandingan Fonologi Bahasa Indonesia Dan Bahasa Mandarin. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/bahtera.131.01>
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.
- Salamah, C. &. (2018). *Pendidikan dan pengajaran strategi pembelejaraan sekolah* (1st ed.). PT Grasindo.