

Accepted: June 2024	Revised: August 2024	Published: September 2024
-------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------

PENGEMBANGAN ASESMEN FORMATIF DISERTAI *FEEDBACK* UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Ana Khoirunnisak, Ari Abi Aufa, Giati Anisah, Ahmad Shofiyuddin

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

e-mail correspondence: anakhoirunnisa118@gmail.com

Abstract

Formative assessment enhances students' potential and achievement by evaluating their learning outcomes. It helps determine whether the learning material needs to be revisited based on assessment results. Formative assessment is conducted during the learning process to provide continuous feedback to students. Its goal is to monitor students' progress, identify strengths and weaknesses, and offering appropriate guidance to improve learning. This Research and Development study employed the ADDIE model, which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. Data collection methods used in this research included observation, questionnaires, interviews, and tests. The respondents consisted of material experts, assessment experts, educators, and students. The techniques employed were descriptive qualitative, descriptive quantitative, and Rasch model analysis. Validation results from material and assessment experts showed that the content aspect had an average score of 83.3% (very valid), the constructed aspect scored 87.5% (very valid), and the appearance aspect scored 75% (valid). The practicality aspect achieved an average score of 97.5% (very valid). The questionnaire results from material experts, assessment experts, educators, and students indicated that the readability aspect received an average score of 93% (very valid). Based on these results, it can be concluded that the formative assessment developed meets the criteria for validity. The Rasch model analysis also indicated that all 20 items met the criteria for item reliability, person reliability, and Cronbach's alpha, concluding that the formative assessment developed is reliable.

Keywords: *Formative assessment; feedback; ADDIE model; assessment development.*

Abstract

Penilaian formatif bertujuan untuk meningkatkan potensi dan pencapaian siswa dengan mengevaluasi hasil belajar mereka. Penilaian ini membantu menentukan apakah materi pembelajaran perlu diulang berdasarkan hasil penilaian. Penilaian formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik berkelanjutan kepada siswa. Tujuannya adalah memantau kemajuan siswa, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memberikan arahan yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran. Penelitian dan Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, kuesioner, wawancara, dan tes. Responden terdiri dari ahli materi, ahli penilaian, pendidik, dan siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan model Rasch. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli penilaian menunjukkan bahwa aspek konten memiliki skor rata-rata 83,3% (sangat valid), aspek konstruksi memperoleh skor rata-rata 87,5% (sangat valid), dan aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 75% (valid). Aspek praktikalitas mencapai skor rata-rata 97,5% (sangat valid). Hasil analisis kuesioner dari ahli materi, ahli penilaian, pendidik, dan siswa menunjukkan bahwa aspek keterbacaan menerima skor rata-rata 93% (sangat valid). Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penilaian formatif yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Analisis model Rasch juga menunjukkan bahwa seluruh 20 item memenuhi kriteria reliabilitas item, reliabilitas orang, dan alpha Cronbach, sehingga penilaian formatif yang dikembangkan dinyatakan reliabel.

Kata Kunci: Penilaian formatif; umpan balik; model ADDIE; pengembangan penilaian.

Pendahuluan

Penilaian formatif bertujuan untuk meningkatkan potensi dan pencapaian siswa dalam mencapai hasil belajar mereka. Untuk dapat mengatasi pertanyaan seperti apakah materi pembelajaran perlu diulang, penting untuk melakukan evaluasi pencapaian terlebih dahulu. Penggunaan evaluasi formatif, memiliki fokus penilaian pada kompetensi dasar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta tugas-tugas yang diberikan (Handayani dkk., 2022).

Kegiatan penilaian siswa merupakan elemen utama dan penting dalam proses pendidikan, assessment formatif memungkinkan guru untuk mendapatkan informasi mengenai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dalam konteks tersebut, Penilaian Pendidikan merujuk pada proses pengumpulan dan pengorganisasian informasi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penilaian formatif, guru dapat menilai pemahaman siswa serta mendapatkan wawasan penting terkait proses pembelajaran, yang nantinya digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif (Halimah, 2023).

Asesmen formatif dengan feedback dapat meningkatkan siswa untuk terus belajar dan membantu siswa untuk memahami langkah-langkah yang diperlukan guna meningkatkan hasil belajar mereka. Ketika feedback disampaikan dengan cara yang menarik, siswa lebih cenderung untuk berinteraksi dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Oleh karena itu guru harus dapat menyampaikan materi dan mengevaluasi siswa dengan memanfaatkan berbagai media yang kreatif dan inovatif. Untuk membantu dan mendukung guru dalam menggunakan media yang dapat meningkatkan penyampaian materi atau informasi. Dengan menggunakan media, diharapkan dapat terjadi interaksi aktif antara pembelajar dan pengajar. yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi agar lebih jelas dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan (Hasan dkk., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut pemanfaatan media asesmen formatif disertai feedback ini khususnya pada materi rukhsah di SMPN 1 Sumberrejo, pemanfaatan media dikategorikan masih terbatas karena tidak semua guru memiliki cukup pemahaman tentang kelebihan dan kelemahan belajar siswa, sehingga mereka belum memiliki panduan yang jelas untuk menanggapi hasil pembelajaran. Begitu pula dengan siswa, mereka belum menerima umpan balik yang memadai mengenai kemajuan belajar mereka, sehingga kurang memiliki arah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar (Niswatin, 2024).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses asesmen formatif adalah permainan atau game edukasi. Game edukasi merupakan satu dari beberapa media yang biasanya dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran karena bentuk dan tampilannya yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi tertarik dan menciptakan semangat ingin tahu. Seperti yang kita ketahui, game edukasi dapat dibuat dan dikemas dengan cukup menarik. Game tidak harus berbasis online, kita dapat memanfaatkan keterampilan atau ide yang kita miliki sesuai yang kita inginkan, seperti dengan menyisipkan gambar atau tulisan dengan sebaik mungkin, sehingga tampilannya menjadi lebih unik dan menarik. Media game edukasi yang memanfaatkan keterampilan tangan biasanya juga lebih mudah digunakan dan lebih praktis karena kita dapat memanfaatkan keterampilan tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan pembuatannya cukup mudah untuk lakukan. Pemanfaatan media asesmen ini dapat digunakan sebagai alat bantu siswa guna memperoleh feedback (umpan balik) yang memadai tentang pemahaman belajarnya, dengan begitu guru dapat menindaklanjuti hasil pembelajaran dengan membuat pembelajaran semakin menarik dan efektif.

Metode Penelitian

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) pada penelitian Research and Development (R&D) mengacu pada pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan evaluasi suatu produk atau proses, dalam hal ini, biasanya merujuk pada pengembangan suatu produk pendidikan atau pelatihan. Penelitian model ADDIE dalam konteks R&D ini umumnya mengikuti langkah-langkah berikut:

1. *Analyze* (Analisis): Peneliti melaksanakan *Analyze* (analisis) untuk mengetahui permasalahan terkait proses asesmen formatif yang digunakan pada siswa kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo. Permasalahan tersebut kemudian diidentifikasi dan diklasifikasikan untuk menemukan solusi permasalahan tentang penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut. Pelaksanaan tahapan *Analyze* (analisis) ini dilihat dari sarana prasarana, kebutuhan siswa dan juga kurikulum yang diterapkan di SMPN 1 Sumberrejo dari hasil permasalahan yang ditemukan pada tahapan *Analyze* (analisis).
2. *Design* (Desain): Tahapan desain atau perencanaan produk di lakukan oleh peneliti setelah melakukan tahap analisis dan menemukan masalah yang terjadi. Pada tahap ini, mulai dirancang asesmen formatif yang akan dikembangkan sesuai analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain yang akan dilakukan meliputi: Perancangan Tujuan Pembelajaran (TP), Perancangan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), kisi- kisi dan soal yang berfungsi sebagai verifikasi produk yang akan dihasilkan.
3. *Development* (Pengembangan): Tahap *Development* atau tahapan pengembangan dilakukan setelah tahapan *Analyze* (analisis) dan *Design* (perancangan) selesai dilakukan. Kegiatan yang

dilakukan pada tahapan ini adalah validasi produk. Produk media pembelajaran berbasis power point interaktif divalidasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli asesmen. Validasi produk media asesmen berbasis game edukasi dilaksanakan untuk menentukan apakah media asesmen yang dikembangkan sudah valid atau perlu dilakukan perbaikan. Apabila menurut saran serta komentar dari ahli materi dan ahli asesmen diperlukan adanya perbaikan, maka dilakukan revisi untuk perbaikan produk.

4. *Implementation* (penerapan): Tahapan yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti adalah melakukan implementasi media asesmen formatif berbasis game edukasi dengan pemanfaatan keterampilan tangan yang dikembangkan pada kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian, yaitu siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Tahapan evaluasi (evaluation) dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media asesmen berbasis game edukasi. Tahap evaluasi dilaksanakan oleh peneliti untuk memperoleh data pada setiap tahapan, data tersebut akan digunakan untuk sebagai bahan untuk penyempurnaan produk.

Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media asesmen berbasis game edukasi berupa observasi, wawancara, angket, dan tes.

1. **Observasi:** Observasi merupakan proses sistematis pengamatan terhadap aktivitas manusia dan pengaturan fisik di mana kegiatan tersebut berlangsung secara kontinu. Tujuan observasi adalah untuk menghasilkan data faktual tentang fenomena yang diamati. Oleh karena itu, observasi memegang peran penting dalam mengumpulkan data yang relevan dan mendukung interpretasi yang komprehensif dalam penelitian lapangan etnografi (Hasanah, 2017).
2. **Wawancara:** Wawancara adalah sebuah proses penting dalam pelaksanaan suatu penelitian. Dalam konteks wawancara, peneliti bertanggung jawab untuk menjalankan tugasnya dengan baik. Semakin baik interaksi dan komunikasi antara pewawancara dan responden, semakin baik pula data yang bisa diperoleh dari wawancara tersebut. Dengan demikian, wawancara bukan hanya sekadar meminta informasi, tetapi juga merupakan proses interpersonal yang membutuhkan keahlian dalam membangun hubungan dan komunikasi yang efektif antara peneliti dan responden (Mita, 2015).
3. **Angket:** Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan secara tertulis kepada responden. Angket ini umumnya digunakan untuk mengumpulkan pendapat, persepsi, atau informasi lainnya dari berbagai pihak yang relevan dalam suatu penelitian atau studi. Dalam konteks yang disebutkan, angket ditujukan kepada beberapa kelompok yang berperan penting dalam konteks pendidikan: ahli materi, ahli asesmen, pendidik dan peserta didik.
4. **Tes:** Tes merupakan salah satu bentuk penilaian yang umum digunakan dalam pendidikan. Tes dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan belajar siswa, memberikan umpan balik kepada siswa tentang kemajuan mereka, serta mendukung pengambilan keputusan terkait dengan kurikulum dan pengajaran di sekolah atau institusi pendidikan lainnya (Inanna dkk.,2021). Tes dilakukan oleh peserta didik kelas VII SMPN 1 Sumberrejo guna mendapatkan data validitas soal asesmen formatif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah proses pengumpulan data selama pembelajaran yang mengevaluasi sejauh mana kemajuan peserta didik mencapai kompetensi yang ditargetkan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, memahami kebutuhan pembelajaran mereka, dan mengukur kemajuan akademik yang dicapai selama proses belajar mengajar (Putri and Zakir, 2023).

Asesmen formatif membantu guru dalam memantau kemajuan belajar peserta didik secara teratur dan memberikan umpan balik yang berkesinambungan. Bagi institusi pendidikan, asesmen formatif penting karena memberikan informasi tentang hambatan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga dukungan yang sesuai dapat diberikan. Bagi peserta didik sendiri, asesmen formatif berfungsi untuk mengidentifikasi kekuatan mereka serta area yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran (Putri and Zakir, 2023).

Feedback

Feedback (umpan balik) merupakan bentuk pembelajaran yang mendorong siswa untuk menerima masukan, sehingga mereka dapat mengkaji pendapat mereka sendiri, mengoreksi kesalahpahaman tanpa merusak harga diri. Selain itu, motivasi dari guru juga sangat penting, karena dapat membuat siswa merasa percaya diri; siswa didorong untuk mengambil langkah kecil untuk mencapai tingkat pengembangan yang lebih tinggi daripada saat ini.

Feedback adalah informasi yang disediakan kepada siswa mengenai kemampuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang dapat berupa skor ujian, komentar pada tugas, dan jawaban atas pertanyaan. Guru, orang tua, rekan kerja, buku, serta teman sebaya dapat memberikan informasi yang mendukung, strategi alternatif, klarifikasi ide, dorongan, dan evaluasi jawaban kepada siswa.⁷

Game Edukasi

Game edukasi adalah segala bentuk permainan yang diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar atau pendidikan kepada para pemainnya. Ini mencakup permainan tradisional dan modern yang disusun dengan unsur pendidikan dan pengajaran. Selain itu, game edukasi juga dikenal sebagai permainan edukatif yang berfungsi sebagai alat pendidikan yang mendidik dan bermanfaat. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Djou et al., 2023).

Penggunaan game dalam pembelajaran memiliki potensi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih santai dan mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah. Game edukasi dapat merangsang keterlibatan siswa secara lebih aktif. Selain itu, game edukasi juga dapat memperindah suasana dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Dwiyono, 2017).

Rukhsah

Rukhsah secara bahasa berarti kelonggaran atau keringanan. Secara istilah, *rukhsah* merujuk pada perubahan hukum dari hukum asalnya karena alasan tertentu, dengan tujuan memberikan kemudahan dan kelonggaran. Dengan adanya *rukhsah*, manusia diperbolehkan untuk melaksanakan ketentuan Allah Swt. dalam keadaan tertentu dengan lebih ringan. Dalam ilmu ushul fikih, *rukhsah* diakui sebagai mekanisme yang memberikan pengecualian atau membolehkan pelaksanaan prinsip-prinsip

umum, terutama dalam situasi keterpaksaan atau darurat, serta berdasarkan pada kebutuhan yang mendesak.

Hukum *rukhsah* mengandung konsep *al-ibahah* (dibolehkan) karena adanya kebutuhan atau keterpaksaan. Konsep ini sesuai dengan penggalan ayat dalam Surah Al-Baqarah (2:286) di mana Allah memberikan beban kepada manusia sesuai dengan kemampuannya. Allah berjanji memberikan pahala yang lebih besar daripada usaha yang dilakukan, sementara siksaan diberikan seimbang dengan dosa yang dilakukan. Dalam konteks ini, Islam menekankan pada prinsip kemudahan, kelegaan, dan tidak menyulitkan. Agama ini menginginkan kelapangan dan bukan ketaatannya (Suryadi dan Sumiyati, 2017).

Seperti yang Diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a, bahwa Rasulullah SAW bersabda: “Sesungguhnya agama itu mudah. Dan selamanya agama tidak akan memberatkan seseorang melainkan memudahkannya. Karena itu, luruskanlah, dekatilah, dan berilah kabar gembira! Minta tolonglah kalian di waktu pagi-pagi sekali, siang hari di kala waktu istirahat dan di awal malam (HR. Bukhari [39] dan Muslim [2816])” Dari nash sunnah yang disebutkan, dapat ditarik beberapa hal sebagai berikut:

1. Islam mengedepankan kemudahan dan mengangkat kesulitan bagi umatnya. Hal ini menunjukkan bahwa syariat Islam tidak dirancang untuk menyulitkan umat, melainkan untuk memberikan keringanan dalam menjalankan ibadah dan kewajiban.
2. Rasulullah Saw memberikan perintah untuk memberikan keringanan kepada umat dan melarang mereka untuk berlebih-lebihan dalam ibadah. Ini menegaskan bahwa dalam menjalankan agama, umat Islam dianjurkan untuk tidak membebani diri dengan ketatnya aturan yang tidak dibutuhkan.
3. Rasulullah Saw meninggalkan suatu bentuk ke-*taqarrub*-an (kedekatan dengan Allah) karena khawatir akan menjadi kewajiban yang menyusahkan umatnya. Hal ini menunjukkan bahwa Nabi Muhammad Saw menjaga agar tidak menambahkan beban kepada umat Islam dengan kewajiban yang lebih berat dari yang Allah tetapkan. Dengan demikian, nash sunnah tersebut menegaskan prinsip Islam yang mengutamakan kemudahan, keringanan, dan tidak menyulitkan umat dalam menjalankan ajaran agama (Mahmudin, 2022).

Kelayakan Asesmen Formatif Melalui Media Game Edukasi

Kelayakan asesmen formatif yang dikembangkan didasarkan pada hasil penilaian dari validator materi, validator asesmen, pendidik dan peserta didik yang meliputi aspek isi, konstruk, perwajahan, kepraktisan dan keterbacaan serta hasil penghitungan validitas dan reliabilitas tes menggunakan analisis rasch model. Berikut merupakan hasil kelayakan asesmen formatif yang dikembangkan:

1. Validitas

Validitas merupakan syarat untuk mengukur sejauh mana tes yang dimaksudkan itu untuk diukur (Ida and Musyarofah, 2021). Validitas merupakan syarat utama yang harus dipenuhi dalam sebuah instrumen penelitian untuk menentukan kelayakan (Ramadhani and Fitri, 2020). Validitas yang perlu dipenuhi pada penelitian pengembangan asesmen formatif ini meliputi: validitas isi, validitas konstruk dan validitas perwajahan. Untuk mengetahui validitas isi, validitas konstruk, dan validitas perwajahan ini ditujukan kepada ahli materi dan ahli asesmen. Sedangkan untuk mengetahui validitas butir soal dianalisis menggunakan model rasch.

Uji validasi instrumen yang pertama dan utama adalah validitas isi. Skor perolehan validitas isi mencapai 83,3% artinya materi yang diujikan sesuai dengan tuntutan dalam

kurikulum. Validitas isi tes terjadi ketika butir-butir tes secara tepat mencerminkan kompetensi atau kemampuan siswa yang diukur (Aulia dkk., 2020).

Persentase validitas isi 83,3% menunjukkan bahwa isi tes yang diujikan telah memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Validitas isi yang tinggi dicapai karena instrumen penilaian sesuai dengan hasil pembelajaran dalam kurikulum, instrumen penilaian telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan telah sesuai dengan indikator butir soal, serta cakupan materi tes telah sesuai dengan cakupan kompetensi dalam kurikulum. Skor validitas isi test juga diperkuat oleh evaluasi kurikulum yang dilakukan di awal penelitian, yakni pada tahap analisis. Dengan menganalisis kurikulum, peneliti bisa mendapatkan pemahaman yang jelas tentang jenis teks dan keterampilan yang diminta oleh kurikulum. Sehingga analisis kurikulum mampu memberikan dampak atau sasaran kepada peserta didik.

Selanjutnya yaitu uji validitas konstruk, hasil validitas konstruk mencapai skor rata-rata 87,5% artinya asesmen formatif dapat mengevaluasi item-item pertanyaan dalam kuesioner dan dapat mengukur dengan akurat apa yang sebenarnya diukur sesuai dengan konsep khusus yang telah ditetapkan (Pratama dkk., 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa asesmen formatif mampu mengukur kompetensi dalam menganalisis capaian pembelajaran yang telah diuraikan menjadi beberapa subkompetensi yang sesuai dengan taksonomi bloom, yang meliputi: menjelaskan, mengidentifikasi, dan mencontohkan.

Selanjutnya yaitu uji validitas perwajahan, hasil validitas perwajahan mencapai skor rata-rata 75% artinya asesmen formatif yang dikembangkan mampu mengukur ketrampilan yang diperuntukkannya, seperti tidak ada kesalahan ketik, ilustrasi, serta kemasan dan tata letaknya yang menarik (Aulia dkk., 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa asesmen formatif telah relevan dengan konstruk kompetensi yang diukur berdasarkan capaian pembelajaran.

Selanjutnya analisis validitas soal melalui *rasch* model melalui aplikasi ministep untuk mengetahui validitas butir soal. Validitas soal diperoleh dengan analisis *rasch* diperoleh dari hasil tes peserta didik tentunya dengan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, mulai dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, hingga rendah. Analisis *rasch* model ini dilakukan untuk, mengetahui kevalidan dari 20 butir soal asesmen formatif pada materi rukhsah. Uji coba ini didasarkan pada kriteria MNSQ, ZSTD dan Pt Measure Corr sebagai berikut:

- a. Nilai Outfit Mean Square (MNSQ) yang diterima adalah $0,5 < \text{MNSQ} < 1,5$
- b. Nilai Outfit Z-Standard (ZSTD) yang diterima adalah $-2 < \text{ZSTD} < +2$
- c. Nilai Point Measure Correlation (Pt. Mean Corr) yang diterima adalah $0,4 < \text{Pt. Mean Corr} < 0,85$ (Handayani dkk., 2022).

Hasil uji validitas soal dari 20 butir soal asesmen formatif yang di kembangkan menggunakan media game edukasi pada materi rukhsah menunjukkan sebagai berikut: Berdasarkan kriteria MNSQ mendapatkan skor antara 0,09 sampai 1,25, pada kriteria ZSTD mendapatkan skor antara -1,64 sampai 0,64 dan pada kriteria Pt Measure corr mendapatkan skor antara 0,68 sampai 0,77. Dari hasil tersebut maka disimpulkan bahwa 20 butir soal tersebut telah memenuhi kriteria dan telah valid.

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas di lakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen asesmen formatif, uji reliabilitas ini di lakukan sesuai dengan uji coba yang melibatkan peserta didik. Uji reliabilitas

dilakukan dengan menggunakan analisis *rasch* model dengan program minitestep melalui summary statistic.

Uji reliabilitas ini meliputi Item *reliability* dan *person reliability* dengan kriteria sebagai berikut (Kumalasari dan Mahmudi, 2024):

- a. <0,57 (lemah)
- b. 0,67-0,80 (cukup)
- c. 0,81-0,90 (bagus)
- d. 0,91-0,94 (bagus sekali)
- e. >0,94 Istimewa.

Sedangkan *alpha cronbach* memiliki penentuan kriteria sebagai berikut:

- a. <0,50 (buruk)
- b. 0,50-0,60 (jelek)
- c. 0,61-0,70 (cukup)
- d. 0,71-0,80 (bagus)
- e. >0,80 (bagus sekali).

Dari hasil uji summary statistic 20 butir soal dikatakan reliabel karena memiliki item reliability 0,84 sampai 0,86 yang artinya bagus, sedangkan person reliability mendapatkan skor 0,85 sampai 0,86 yang artinya bagus dan alpha cronbach mendapatkan skor 0,94 yang artinya bagus sekali.

3. Kepraktisan

Kepraktisan bertujuan untuk menguji apakah produk pengembangan sudah praktis dan mudah digunakan oleh pengguna (Annisa, 2020). Berdasarkan hasil pengujian, instrument asesmen formatif yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik memperoleh skor rata-rata 97,5% yang menunjukkan bahwa media asesmen yang dikembangkan mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik.

Tingginya persentase tersebut karena ketepatan pemilihan media asesmen, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adanya media asesmen yang menarik sangat berpengaruh terhadap peserta didik, karena penggunaan media asesmen yang menarik dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan antusias peserta didik dan diharapkan mampu meningkatkan pemahamannya selama proses pembelajaran.

4. Keterbacaan

Keterbacaan berhubungan dengan kemudahan kata dan kalimat untuk dipahami. Demi memenuhi syarat keterbacaan dilakukan pemilihan huruf, kalimat dan teks (Anisah dan Amreta, 2023). Berdasarkan hasil pengujian, instrument asesmen formatif yang dilakukan oleh ahli materi, ahli asesmen, pendidik dan peserta didik melalui pengisian angket mendapatkan skor rata-rata 93% yang menunjukkan bahwa keseluruhan teks yang disajikan mudah dipahami serta dapat dibaca dengan kecepatan maksimal sesuai kemampuan peserta didik.

Tingginya persentase tersebut karena ketepatan pemilihan huruf, kata dan kalimat yang selektif dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Font yang digunakan adalah times new roman. Adapun kalimat yang digunakan yaitu kalimat interogatif dan imperatif. Kedua jenis kalimat ini sesuai dengan kebutuhan instrumen penilaian. Pada kalimat interogatif digunakan pada pertanyaan yang berfungsi untuk menanyakan jawaban siswa. Sedangkan kalimat imperatif

digunakan pada bagian memerintahkan peserta didik untuk melakukan sesuatu yang menjadi akar masalahnya.

Penutup

1. Pengembangan asesmen formatif melalui media game edukasi pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) di kelas VII SMPN 1 Sumberrejo, proses pengembangan materi rukhsah dilakukan melalui lima tahapan utama: Analisis (analyze), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang diperoleh dari ahli materi dan ahli asesmen. Angket ini digunakan untuk mendapatkan pandangan dan masukan dari para ahli terkait kebutuhan dan perbaikan yang diperlukan dalam pengembangan materi rukhsah PAI tersebut. Dengan demikian, pendekatan R&D dengan lima tahapan tersebut memberikan kerangka kerja sistematis dalam pengembangan dan evaluasi materi rukhsah PAI di SMPN 1 Sumberrejo, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran PAI bagi siswa kelas VII.. Berdasarkan hasil validasi dan analisis yang dilakukan terhadap asesmen formatif yang dikembangkan untuk mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo, dapat disimpulkan bahwa asesmen tersebut sangat layak untuk digunakan. Berikut adalah ringkasan dari hasil evaluasi: (1) Aspek Isi: Dengan rata-rata skor validasi 83,3%, aspek isi dinilai sangat valid. Ini menunjukkan bahwa konten materi yang disajikan dalam asesmen formatif sesuai dengan standar dan kebutuhan yang diharapkan. (2) Aspek Konstruk: Skor rata-rata validasi 87,5% pada aspek konstruk menunjukkan bahwa desain dan struktur asesmen formatif telah dikonstruksi dengan baik. Aspek ini juga dinilai sangat valid. (3)Aspek Perwajahan: Dengan rata-rata skor 75% pada aspek perwajahan, asesmen formatif dinilai valid. Meskipun tidak mencapai kriteria "sangat valid", perwajahan masih memenuhi standar yang diperlukan. (4) Aspek Kepraktisan: Berdasarkan analisis angket respon pendidik dan peserta didik, asesmen formatif mendapatkan skor rata-rata 97,5% untuk kepraktisan. Skor ini menunjukkan bahwa asesmen mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan praktis di kelas. (5) Aspek Keterbacaan: Hasil analisis angket dari ahli materi, ahli asesmen, pendidik, dan peserta didik menunjukkan skor rata-rata 93% untuk keterbacaan. Hal ini menegaskan bahwa instruksi dan panduan dalam asesmen formatif mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat. Berdasarkan hasil yang sangat positif dari validasi dan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa asesmen formatif untuk mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo sangat layak digunakan. Asesmen ini tidak hanya memenuhi kriteria validitas yang tinggi dari segi isi, konstruk, dan keterbacaan, tetapi juga sangat praktis digunakan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, asesmen formatif ini dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa dan pendidik di sekolah tersebut.
2. Berdasarkan hasil validitas penghitungan menggunakan Rasch model dengan aplikasi Winsteps, menunjukkan bahwa 20 butir soal tes telah memenuhi kriteria MNSQ (Mean-Square), ZSTD (Standardized Z- Statistic), dan Pt Measure Corr (Point Measure Correlation). Ini menandakan bahwa asesmen formatif yang dikembangkan telah memenuhi standar validitas yang diperlukan dalam konteks pengukuran menggunakan Rasch model. dikatakan valid dan hasil penghitungan menggunakan analisis rasch model pada data summary statistic menunjukkan bahwasannya 20 butir soal telah memenuhi kriteria item reliability, person reliability dan alpha croncbach yang dapat disimpulkan bahwa asesmen formatif yang dikembangkan dinyatakan reliabel.

Daftar Pustaka

- Anisah, Giati, and Midya Yuli Amreta. "Pengembangan Instrument Assessment as Learning Berbasis Projek Untuk Pembelajaran Menyimak Dan Berbicara Monologis Dialogis Bermuatan Karakter Bhineka Tunggal Ika." *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 9, no. 1 (2023): 76–88. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/22701>.
- Annisa, Ayu Rizki, Aminuddin Prahatama Putra, and Dharmono Dharmono. "Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 11, no. 1 (2020): 72. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>.
- Aulia, Raida Namira, Risma Rahmawati, and Dede Permana. "Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar [The Important Role of Language Learning Evaluation in Primary Schools]." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 1–9. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.
- Djou, Findriyanti, Sri Endang Saleh Saleh, Melizubaida Mahmud, Rosman Ilato, and Abdulrahim Maruwae. "Pengaruh Pemberian Umpan Balik (Feedback) Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa." *Journal on Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education* 5, no. 2019 (2023): 208–13.
- Dwiyono. "Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools)." *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, no. 4 (2017): 343–51.
- Halimah, Nurul, Fifi Nofitri, and Yanti Fitria. "Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 376–82. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>.
- Handayani, Fitri, Riqqah Annisa Maharani, and Yanti Fitria. "Penilaian Dan Jenis Tes Yang Dibuat Oleh Guru Di Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 726–37. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2033>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahap Tuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hellyana, Corie Mei, Nuzul Imam Fadlilah, Ragil Wijianto, and Khoerul Amin Ade Putra. "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran." *Informatics and Computer Engineering Journal* 3, no. 1 (2023): 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>.
- Ida, Farida Far, and Anna Musyarofah. "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 1 (2021): 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>.
- Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan. *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.
- Kumalasari, Eva Dwi, and Ihwan Mahmudi. *Analisis Pemodelan Rasch Pada Asesmen Pendidikan*, 2024.
- Mahmudin, Mahmudin. "Kriteria (Rukhsah) Kemudahan Dalam Syariat." *Al-Sulthaniyah* 10, no. 2 (2022): 32–43. <https://doi.org/10.37567/al-sulthaniyah.v10i2.1293>.

- Mita, Rosaliza. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya*, 2015.
- Niswatin, Wawancara Guru Mata Pelajaran PAI SMPN 1 Sumberrejo Bojonegoro, 2024
- Pratama, Iman Surya, Siti Rahmatul Aini, Lalu Husnul Hidayat, Muhammad Hipzul Mursyid, and Sri Ulan Muharromi. "Pengembangan Dan Validasi Kuesioner Pengetahuan Mahasiswa Farmasi Terkait Produk Kefarmasian Serta Alat Kesehatan Dalam Pencegahan Covid-19." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 198–202. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2364>.
- Putri, Firani, and Supratman Zakir. "Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka." *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2023): 172–80. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>.
- Ramadhani, Rahmi, and Yulia Fitri. "Validitas E-Modul Matematika Berbasis EPUB3 Menggunakan Analisis Rasch Model." *Jurnal Gantang* 5, no. 2 (2020): 95–111. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2535>.
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMP Kelas VII*. Kementerian Agama Republik Indonesia 2021, 2017. <http://smpn6tp.sch.id/wp-content/uploads/2021/03/01.-Buku-Siswa-Kelas-VII-2-PAI.pdf>.