# BAB II KAJIAN PUSTAKA

## **Kajian Teori**

### **Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang diterapkan dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Fokus utama dari evaluasi pembelajaran adalah mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa, serta memberikan umpan balik kepada siswa dan pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Aspek-aspek yang dapat tercakup dalam evaluasi pembelajaran mencakup penilaian, pengukuran, dan pengamatan.

Ada beberapa pengertian evaluasi, Guba dan Lincoln dalam Primayana (2020 : 89) mendefinisikan “evaluasi itu merupakan suatu proses memberikan pertimbangan mengenai nilai dan arti sesuatu yang dipertimbangkan. Sesuatu yang dipertimbangkan itu bisa berupa orang, benda, kegiatan, keadaan atau sesuatu kesatuan tertentu". Dari konsep tersebut, ada dua aspek yang menjadi ciri khas dari evaluasi: Pertama, evaluasi merupakan suatu proses di mana dalam pelaksanaannya terdapat berbagai tindakan yang harus dijalankan. Dengan demikian, evaluasi bukanlah sekadar hasil atau produk, melainkan serangkaian kegiatan. Kedua, evaluasi berkaitan dengan penilaian atau pemberian arti, dimana nilai suatu hal ditentukan berdasarkan hasil evaluasi apakah itu memiliki nilai atau tidak.

Menurut pendapat Muchtar dalam Primayana (2020 : 90) “seorang pendidik harus dapat mana yang termasuk kegiatan evaluasi hasil belajar dan mana yang termasuk kegiatan evaluasi pembelajaran". Evaluasi hasil belajar fokus pada informasi mengenai sejauh mana pencapaian hasil evaluasi siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Di sisi lain, evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang teratur untuk memperoleh informasi tentang seberapa efektif kegiatan pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar akan menetapkan baik buruknya hasil dari kegiatan pembelajaran. Sementara evaluasi pembelajaran akan menetapkan baik buruknya proses dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Zainal Arifin dalam Santoso (2019 : 288) "Fungsi dari evaluasi adalah mengetahui kedudukan peserta didik, mengetahui taraf kesiapan peserta didik menempuh program, membantu guru memberikan bimbingan, dan memberi laporan kemajuan peserta didik". Guru harus melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil penilaian tersebut bisa digunakan sebagai penanda keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sekaligus menjadi pertimbangan untuk menentukan pendekatan pembelajaran berikutnya.

Menurut Wina Sanjaya dalam Primayana (2020 : 90) ada beberapa fungsi evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
2. Alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan, siswa akan mengetahui bagaian mana yang perlu dan tidak perlu dipelajari.
3. Memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
4. Memberikan keputusan untuk mengambil keputusan khususnya untuk menentukan masa depan.
5. Berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan yang ingin dicapai.
6. Berfungsi sebagai umpan balik untuk semua yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah.

### **Evaluasi Hasil Belajar**

Menurut Sainab dalam Sawaluddin (2020 : 14) “evaluasi hasil belajar merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menerima materi dan arahan dari seorang guru". Dapat dilihat berdasarkan pendapat diatas bahwa evaluasi hasil belajar ini memiliki kepentingan yang besar, di mana seorang guru perlu bersikap profesional dan objektif saat menjalankannya. Hal ini karena guru akan menjadi penentu keberhasilan atau kegagalan seorang peserta didik.

Menurut Matondang dalam Wahyu & Utami (2021 : 151) “evaluasi hasil belajar pada dasarnya merupakan salah satu bagian dari evaluasi pendidikan. Evaluasi hasil belajar bukan saja pada luaran namun juga meliputi proses belajar mengajar". Merujuk dari pendapat diatas dapat diartikan bahwa evaluasi hasil belajar tidak hanya terbatas pada penilaian yang dilakukan di dalam kelas, tetapi juga mencakup segala kegiatan pembelajaran yang terjadi di mana pun. Dengan demikian, evaluasi hasil belajar tidak hanya memperhatikan hasil dari pembelajaran di kelas saja, melainkan juga melibatkan berbagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di berbagai tempat.

Menurut Stufflebeam dan Shinkfield dalam Wahyu & Utami (2021 : 151) berpendapat bahwa “evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the wort and merit*) dan tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena". Berdasarkan rumusan tersebut, esensi dari evaluasi adalah memberikan informasi yang dapat dipertimbangkan untuk pengambilan keputusan dalam meningkatkan pemahaman atas suatu hal yang terjadi disekitar.

### **Modul Ajar**

1. **Pengertian Modul Ajar**

Menurut Nurdyansyah, N. (2018) dalam Maulida (2022 : 131) “Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan”.

Menurut Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020) dalam Maulida (2022 : 131) “Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran”. Guru memegang peran kunci dalam menyusun perangkat pembelajaran, dengan mengasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam merancang modul ajar. Oleh karena itu, kemampuan untuk membuat modul ajar merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru yang harus diperkaya. Hal ini bertujuan agar teknik mengajar guru di kelas menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan indikator pencapaian tanpa menyimpang dari pokok bahasan.

Idealnya, guru seharusnya dapat menyusun modul ajar dengan optimal, tetapi kenyataannya, banyak guru yang belum memahami sepenuhnya teknik menyusun dan mengembangkan modul ajar, terutama dalam konteks kurikulum merdeka belajar. Proses pembelajaran yang tidak merencanakan modul ajar secara efektif dapat memastikan penyampaian konten kepada siswa menjadi tidak sistematis, menyebabkan ketidakseimbangan dalam interaksi antara guru dan siswa. Dapat dipastikan bahwa hanya guru yang berperan aktif atau sebaliknya, dan pembelajaran yang dilaksanakan terkesan kurang menarik karena kurangnya persiapan guru dalam menyusun modul ajar dengan baik.

1. **Penulisan Modul**

Penyusunan modul pengajaran didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan modul, dimana langkah-langkah yang telah ditetapkan harus diikuti dengan seksama dalam pembuatan produk tersebut. Dalam hal ini Fathikah (2015) dalam Anisa (2019 : 15) menjelaskan bahwa modul memiliki langkah-langkah yang dicapai dalam pembuatannya antara lain:

1. Analisis kebutuhan modul. Kegiatan analisis kebutuhan modul melibatkan pemahaman terhadap silabus dan RPP untuk mengidentifikasi modul yang diperlukan oleh peserta didik dalam mempelajari kompetensi yang telah ditetapkan. Langkah ini bertujuan untuk menentukan jumlah dan judul modul yang perlu dikembangkan dalam satu program pembelajaran tertentu.
2. Desain Modul. Desain penulisan modul merujuk pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan oleh pendidik. Proses penyusunan modul dimulai dengan tahap penyusunan atau pembuatan konsep dasar modul.
3. Implementasi. Penerapan modul dalam proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan dalam modul tersebut. Semua materi, peralatan, media, dan lingkungan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran diberikan perhatian agar mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dijalankan secara konsisten sesuai dengan konsep dan skenario yang telah ditentukan.
4. Penilaian. Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari semua materi yang ada dalam modul.
5. Evaluasi dan Valıdasi. Modul yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dievaluasi dan divalidasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan mengukur implementasi pembelajaran dengan modul terlaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Jika hasil validasi menyatakan bahwa modul tidak valid, maka modul tersebut perlu diperbaiki hingga menjadi valid.
6. Jaminan Kualitas. Modul yang dihasilkan perlu diuji agar setiap elemen mutu berpengaruh terhadap kualitas suatu modul .

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008) dalam Anisa (2019 : 16) kegiatan menulis bahan ajar, khususnya modul, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu:

1. Analisisis Kompetensi Inti (K) dan Kompetensi Dasar (KD)

Analisis dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Analisis yang dilakukan dalam menentukan materi adalah dengan cara melihat intı dari materi yang akan diajarkan, kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa dan hasil belajar kritis akan diajarkan, kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh siswa (*critical learning outcomes*).

1. Menentukan Judul-Judul Modul

Judul modul ditentukan atas dasar KD atau materi pembelajaran yang terdapat dalam silabus. Satu kompetensi dapat dijadikan sebagai judul modul apabila kompetensi itu tidak terlalu besar. Besarnya kompetensi dapat dilihat dengan cara menguraikan kompetensi ke dalam materi pokok maksimal 4 MP maka kompetensi itu dapat dijadikan sebagai satu judul modul. Apabila diuraikan menjadi lebih dari 4 MP, maka perlu dipikirkan kembali untuk dipecah menjadi 2 judul modul.

1. Pemberian kode modul

Kode modul sangat diperlukan guna memudahkan pengolahan modul. Biasanya, kode modul merupakan angka-angka yang diberi makna, misalnya digit pertama angka satu (1) berarti IPA, (2) IPS, (3) Bahasa. Digit kedua merupakan klasifikasi/kelompok utama kebijakan atau aktivitas atau spesifikasi pada jurusan yang bersangkutan.

1. Penulisan Modul

Penulisan modul dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perumusan KD yang harus dikuasai

Rumusan KD suatu modul merupakan spesifikasi kualitas yang seharusnya dimiliki oleh siswa setelah ia berhasil menyelesaikan modul tersebut KD yang tercantum dalam modul diambil darı pedoman khusus kurikulum 2013. Apabila siswa tidak berhasil memiliki tingkah laku sebagai yang dirumuskan dalam KD itu, maka KD pembelajaran dalam modul itu harus dirumuskan kembali. Dalam hal ini barangkali bahan ajar yang gagal, bukan siswa yang gagal.

1. Menentukan alat evaluasi/penilaian

*Criterion item* adalah sejumlah pertanyaan atau tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu KD dalam bentuk tingkah laku. Karena pendekatan pembelajaran yang di muka adalah kompetensi dan sistem evaluasinya didasarkan pada penguasaan kompetensi, maka alat evaluası yang cocok adalah menggunakan pendekatan. Panilaian Acuan Patokan (PAP) utau *Criterion Referenced Assesment.*

1. Penyusunan Materi

Materi atau isi modul sangat tergantung pada KD yang akan dicapai. Materi modul akan sangat baik jika menggunakan referensi-referensi mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber misalnya buku, internet, majalah, dan jurnal hasil penelitian. Materı modul tidak harus ditulis seluruhnya tetapi dapat saja dalam modul itu ditunjukkan referensi yang digunakan agar siswa membaca lebih jauh tentang materi itu. Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari siswa tentang hal-hal yang seharusnya dapat dilakukan siswa. Misalnya tentang tugas diskusi. Judul diskusi diberikan secara jelas dan didiskusikan dengan siapa, berapa orang dalam kelompok diskusi, dan berapa lama. Kalimat yang disajikan tidak terlalu panjang. Bagi siswa SMP upayakan untuk membuat kalimat yang tidak terlalu panjang, maksimal 25 kata per kalimat dan dalam satu paragraf 3-7 kalimat. Gambar-gambar yang sifatnya mendukung isi materi sangat diperlukan, di samping memperjelas maksud, juga dapat menambah daya tarik bagi siswa untuk mempelajarinya.

1. Urutan pembelajaran

Urutan pembelajaran dapat diberikan dalam petunjuk penggunaan modul. Misalnya dibuat petunjuk bagi guru yang akan mengajarkan materi tersebut dan petunjuk bagi siswa. Petunjuk siswa diarahkan kepada hal-hal yang harus dikerjakan dan yang tidak boleh dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa tidak perlu banyak bertanya, guru juga tidak perlu terlalu banyak menjelaskan atau dengan kata lain guru berfungsi sebagai fasilitator

1. Struktur bahan ajar/modul

Struktur modul dapat bervariasi, tergantung pada karakter materi yang akan disajikan ketersediaan sumberdaya, dan kegiatan belajar yang akan dilakukan. Secara umum modul harus memuat paling tidak: Judul, petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru), kompetensi yang akan dicapai, infoması pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), dan evaluası/penilaian.

### **Aplikasi *Kahoot***

### **Pengertian Aplikasi *Kahoot***

Menurut Bunyamin (2019) dalam Kusumawardani & Imawati (2020 : 187) “*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar". Maka dari itu, aplikasi *Kahoot* menekankan metode belajar yang melibatkan interaksi aktif dan kompetitif antara peserta didik dan teman sejawatnya terhadap materi pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari.

*Kahoot* adalah sebuah aplikasi permainan yang mendukung visual dalam mendemonstrasikan proses pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran visual lebih suka informasi yang disajikan secara visual, seperti gambar, diagram, bagan, garis waktu, film, dan demonstrasi lainnya. Keunggulan *Kahoot* terletak pada bentuk aplikasinya yang berupa kuis *online*, menciptakan unsur persaingan karena hasil kuis dapat segera terlihat di layar kelas. Hal ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk mendapatkan poin. Selain itu, *Kahoot* dapat diakses melalui berbagai media, termasuk komputer, laptop, tablet, dan perangkat android.

Menurut Purnawati & Sopiana (2022 : 28) *“Kahoot* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survey". Peserta permainan ini tidak perlu membuat akun baru karena dapat langsung mengaksesnya melalui peramban web di *www.kahoot.it* dan mengunduh aplikasinya dari *Play Store* yang sudah tersedia pada perangkat Smartphone mereka.

Aplikasi *game* *Kahoot* dirancang dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda yang memungkinkan siswa terlibat dalam kompetisi di dalam kelas. *Game* ini mencatat tanggapan siswa secara waktu nyata saat menjawab pertanyaan. Jika siswa merespon dengan cepat dan benar, mereka dapat meraih skor tertinggi di dalam aplikasi *Kahoot* ini. Dengan demikian, siswa dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran dan berkontribusi pada pengembangan aspek sosial-emosional mereka melalui kompetisi dan kolaborasi bersama teman sekelas dalam pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Natalia Cristiani (2019) dalam Ulfaria (2021 : 20) “*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis game. *Kahoot is an online application where quizzes can be developed and presented in a “game-show” type*. *Kahoot* adalah aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format tipe “permainan”. Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau *platform* pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik”.

Dengan bahasa sederhana, *Kahoot* adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Belajar dan bermain dengan *Kahoot* ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah.

### **Langkah-Langkah Penggunaan *Kahoot***

Langkah-langkah dalam mengoperasionalkan aplikasi *Kahoot,* yaitu:

1. Kunjungi laman *Kahoot* pada *browser PC* Anda. Ketikkan URL "[*https://kahoot.com*](https://kahoot.com/)" pada kolom alamat *web* dan tekan *Enter*. Ada empat pilihan tipe akun sesuai dengan identitas diri Anda dengan keterangan sebagai berikut:
2. *Teacher***.** Tipe akun ini cocok jika Anda adalah sebuah pengajar pada institusi pendidikan seperti sekolah ataupun universitas.
3. *Student***.**Untuk Anda yang ingin mengadakan belajar bersama teman-teman atau untuk kepentingan presentasi kelompok di kelas.
4. *Personal*. Jika diinginkan, Anda pun bisa memilih untuk tidak mengafiliasikan diri Anda dengan status guru, murid, ataupun pegawai. Akun ini untuk Anda yang tidak memiliki tujuan khusus seperti tipe-tipe akun lainnya.
5. *Professional*. Akan mengadakan *town hall meeting* ataupun rapat keseluruhan? Bermain *Kahoot* akan memancing antusiasme rekan kerja Anda. Ini juga cara yang sehat untuk memberikan insentif pada karyawan yang berhasil memenangkan permainan.
6. Klik pada salah satu tipe akun yang diinginkan. Nantinya Anda akan dimintai keteranagn tempat Anda bekerja, mengajar, atau bersekolah.
7. Masukkan tanggal, bulan, dan tahun lahir Anda pada format isian yang tersedia. Setelah itu, klik ***Continue****.*
8. Akan muncul laman yang meminta Anda untuk mengisikan data nama pengguna atau username. Kalau tidak mau repot-repot memikirkan nama, klik saja ikon berbentuk tongkat sihir untuk membuat nama secara acak. Klik ***Continue*** kalau sudah.
9. Setelah Anda berhasil membuat akun *Kahoot*, Anda akan dialihkan ke laman *dasbor* yang menampilkan berbagai informasi dan pilihan menu. Di sini Anda bisa meng-upgrade akun, melihat progres permainan apa saja yang sudah pernah dimainkan, menjelajahi pilihan *game* teratas, dan sebagainya.
10. Jika tidak ingin membuat pertanyaan dan jawaban dari awal, Anda juga bisa memilih salah satu dari pilihan template yang ada. Kalau Anda lebih suka membuat game dari nol, pilih ***Create****.*
11. Setelah Anda puas menambahkan pertanyaan-pertanyaan beserta pengaturannya, klik tombol ***Done*** untuk menyudahi proses pembuatan game soal berbentuk kuis.

### **Teks Eksposisi**

1. **Pengertian Teks Eksposisi**

Menurut Ahyani & Suwartini (2020 : 65) "Eksposisi adalah tulisan yang memuat penilaian, dorongan atau ajaran tertentu pada khalayak. Bentuk teks eksposisi terutama dalam media massa dapat berupa esai, tanjuk rencana, dan tanggapan kritis". Dalam teks ekposisi, terdapat dua aspek utama. Pertama, terdiri dari gagasan pertanyaan yang mencakup komentar, penilaian, saran, dorongan, dan ajakan. Kedua, berisi fakta-fakta yang menggambarkan keberadaan atau kejadian sesuatu yang sebenarnya.

Tarigan (2008) dalam Gusrita (2021 : 105) “teks eksposisi adalah tulisan yang bernada penjelasan (*the explanatory voice*) biasanya disebut tulisan penyingkapan (*expository writing*)”. Tulisan penyingkapan tidak hanya bertujuan untuk menceritakan, melukiskan, menggambarkan, ataupun menyakinkan, tetapi tujuan utamanya adalah menjelaskan (*to explain*) sesuatu kepada orang lain. Cara untuk mencapai tujuan itu berupa mengklasifikasikan, pembatasan, penafsiran, dan penilaian.

Menurut Dalman (2015) dalam Gusrita (2021 : 105) “karangan eksposisi merupakan salah satu jenis karangan yang harus diperkenalkan kepada siswa dan dikuasai oleh seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia, karangan ini dimaksud untuk memaparkan pengetahuan dan pengalaman si penulis yang diperolehnya dari kajian pustaka atau karangan dengan tujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan si pembaca tentang suatu hal".

Menurut Gusrita (2021 : 105) “teks eksposisi adalah kumpulan paragraf yang bertujuan untuk mengemukakan sesuatu. Teks eksposisi hampir sama dengan teks argumentasi karena di dalamnya sama-sama berisi fakta dan pendapat". Perbedaannya terletak pada tujuan, di mana teks eksposisi tidak bermaksud untuk meyakinkan pembaca, sementara teks argumentasi memiliki tujuan untuk meyakinkan pembaca. Tujuan utama dari teks eksposisi adalah memberikan informasi. Teks eksposisi merupakan jenis teks yang bertujuan untuk menguraikan pendapat atau ide-ide tentang suatu topik. Secara kategoris, teks eksposisi termasuk dalam teks nonfiksi karena mengulas hal-hal yang berbasis ilmiah.

1. **Ciri-ciri Teks Eksposisi**

Adapun ciri-ciri yang terdapat dalam teks ekposisi sebagai berikut:

1. Informasi
2. Menggunakan bahasa baku
3. Singkat, padat, dan jelas
4. Pendapat diperkuat oleh fakta yang akurat
5. Objektif
6. Natural
7. **Struktur Teks Eksposisi**

Struktur teks eksposisi melibatkan beberapa elemen sebagai berikut:

1. Judul, berfungsi sebagai bagian awal teks eksposisi yang menggambarkan topik pembahasan.
2. Tesis, merupakan perkenalan terhadap isu atau masalah, memberikan gambaran umum tentang topik yang akan dibahas.
3. Rangkuman argumen, menyajikan pendapat-pendapat untuk mengklarifikasi tesis berdasarkan isu-isu yang relevan.
4. 4) Penegasan ulang, merangkum kembali secara singkat. Bagian ini sering disebut sebagai penutup.
5. **Pola Pengembangan Teks Eksposisi**

Adapun pola penggembangan pada teks eksposisi sebagai berikut:

1. Pola umum khusus, gagasan umum terletak pada awal paragraf yang kemudian diikuti oleh gagasan penjelas.
2. Pola khusus umum, hal-hal yang bersifat khusus diikuti oleh penjelasan yang bersifat umum.
3. Pola ilustrasi, gagasan umum memerlukan ilustrasi untuk memperjelas dan membuktikan pendapat.
4. Pola perbandingan, memandingkan dua hal berdasarkan kesamaan dan perbedaan untuk memperkuat pendapat.
5. **Kebahasaan Teks Eksposisi**

Kebahasaan teks eksposisi meliputi:

1. Menggunakan kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas. Dengan topik kehutanan yang menjadi fokus pembahasaanya, seperti: penebangan liar, hutan lindung, hutan alam hutan rawa gambut, dan sektor kehutanan.
2. Menggunakan kata-kata yang menunjukkan hubungan argumentasi (kausalitas) seperti: misalnya, jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu. Selain itu, dapat pula digunakan kata-kata yang menyatakan hubungan kronologis (keterangan waktu) ataupun kata-kata yang menyatakan perbandingan atau pertentangan, seperti: sebelum itu, kemudian, pada akhirnya, sebaiknya, berbeda halnya namun.
3. Menggunakan kata-kata kerja mental (verba mental), seperti: diharapkan, memperlihatkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi dan menyimpulkan.
4. Menggunakan kata-kata perunjukan, seperti: berdasarkan data, merunjuk pada pendapat.
5. Menggunakan kata-kata persuasif, seperti: hendaklah, sebasaiknya, diharapkan, perlu, harus (Ahyani & Suwartini, 2020 : 65-67).

## **Kajian Penelitian yang Relavan**

Sebelum dilakukan penelitian dan pengembangan ini, telah dilakukan penelitian terdahulu yang relavan dengan penelitian dan pengembangan ini. Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan modul ajar dan aplikasi kahoot, yaitu:

1. Hasil penelitian Nadhira Aisyah Damayanti pada tahun 2021 dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa”. Pada penelitian ini hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 80% “valid”. Ahli media mendapatkan persentase 84% “valid”. Ahli evaluasi mendapatkan persentase 80% “valid”. Selanjutnya hasil uji coba didapatkan rata-rata nilai pretest siswa 43,1 dan posttest 88,1 terdapat peningkatan nilai sebesar 45. Terakhir penilain respon siswa terhadap penggunaan *Kahoot* memperoleh persentase 92% “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi *Kahoot* yang dikembangkan peneliti relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa (Aisyah et al., 2021).
2. Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada Pembelajaran Matematika Kelas X”. Pada penelitian ini hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan pesentase akhir sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase akhir sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Validitas dari hasil uji coba diperolah uji coba pertama 6 soal yang tidak valid dan pada uji coba kedua 12 soal yang tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada tahap pertama sebesar 0,943 dan pada tahap kedua sebesar 0,537. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk test online yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika (Dewi, 2018).
3. Muh. Fahrurrozi pada tahun 2021 dari Universitas Hamzanwadi Nusa Tenggara dengan judul “Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* pada Pembelajaran Ekonomi”. Pada penelitian ini hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase akhir sebesar 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan pesentase akhir sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 82% dengan kriteria sangat baik. Pada hasil tes peserta didik mendapatkan rata-rata 80%. Validitas dari hasil uji coba diperolah 14 soal yang valid dan 16 soal tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada soal pilihan ganda sebesar 0,77 dengan kategori reliabilitas tinggi dan pada 5 soal *true or false* memperoleh 0,28 dengan kategori reliabilitas rendah (Fahrurrozi & Rahmawati, 2021).
4. Atika Wulan Permata pada tahun 2021 dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengembangan E-Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan". Pada penelitian ini hasil menunjukkan bahwa (1) E-modul layak sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dengan tingkat validasi dari ahli materi (93,75%), ahli media (94,44%), desain pembelajaran (95,31 %). (2) E-modul efektif dalam pembelajaran berdasarkan peningkatan nilai rata-rata saat dilakukan uji coba, yaitu saat sebelum penerapan media e-modul nilai rata-rata siswa (*pretest*) 58,84 sedangkan setelah dilakukan penerapan menggunakan media e-modul dalam pembelajaran nilai rata-rata siswa menjadi 85,50 dengan selisih perbandingan keduanya adalah 26,66. Ini berarti media e-modul teks eksposisi mata pelajaran bahasa Indonesia layak dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Maospati Magetan. (Permata & Mustaji, n.d.)
5. Pada Penelitian Zulfa Hasanah tahun 2016 daru Universitas Negeri Padang dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi dengan Model Problem Based Learning". Hasil Penelitian berdasarkan analisis yang dilakukan pada instrumen praktikalitas modul oleh siswa, maka modul pembelajaran yang dikembangkan mencapai tingkat kepraktisan sebesar 91,37% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata nilai siswa secara keseluruhan sebelum menggunakan modul adalah 68,24. Setelah menggunakn modul rata-rata siswa mencapai 87,92. Ini berarti bahwa nilai ratarata siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 78. Modul yang dikembangkan dapat dikatakan efektif karena dari 25 orang siswa ada 24 siswa yang mencapai nilai di atas KKM dan 1 orang siswa yang tidak mencapai KKM. Dengan kata lain, 96% siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan. Oleh karena itu, modul dapat dikatakan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hasanah et al., 2016)

## **Kerangka Berpikir**

Pada latar belakang masalah diungkapkan terdapat adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Harapan pada evaluasi hasil belajar siswa ialah evaluasi yang dilakukan dapat memberikan umpan balik kepada siswa sehingga siswa dapat memahami di mana siswa berada dalam proses pembelajaran dan bagaimana siswa dapat meningkatkan prestasinya. Diharapkan evaluasi hasil belajar siswa disajikan semenarik mungkin khususnya pada materi teks eksposisi agar siswa dapat semangat dan pembelajaran juga menjadi lebih efektif dan efisien sehingga evaluasi dapat terwujud dengan memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa, mengukur hasil yang relavan dengan tujuan pembelajaran, dan menjadi perbaikan pembelajaran di masa depan.

Pada kenyataannya kegiatan evaluasi hasil belajar siswa masih jauh dari harapan, kegiatan evaluasi hasil belajar yang diterapkan guru di kelas masih memakai cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya melalui tes tulis. Kegiatan evaluasi seperti ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan berdampak pada evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif. Hal ini juga dapat membuat siswa jenuh dan merasa tidak semangat karena kegiatan evaluasi hasil belajar siswa tidak memberikan umpan balik sepenuhnya terhadap siswa.

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut perlu dicarikan pemecahannya, yaitu dengan dikembangkannya modul ajar sebagai media evaluasi hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Kahoot*. Dipilihnya aplikasi *Kahoot* sebagai penunjang dari modul ajar materi teks eksposisi sebagai media evaluasi hasil belajar siswa tersebut dikarenakan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan jenis media yang lain. Berdasarkan hasil beberapa penelitian yang relavan, aplikasi *Kahoot* dapat menjadikan kegiatan evaluasi hasil belajar siswa lebih menyenangkan, dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam memahami dan mengerjakan soal karena aplikasi *Kahoot* ini berupa aplikasi berbasis *game* yang dapat menghidupkan suasana kegiatan evaluasi hasil belajar siswa karena dapat memberikan umpan balik dan diskusi langsung kepada siswa.

Untuk itu modul ajar materi teks eksposisi sebagai media evaluasi hasil belajar siswa yang dikembangkan harus sejalan dengan teori belajar dan teori pengembangan media evaluasi hasil belajar siswa demikian juga dengan aplikasi *Kahoot* yang digunakan untuk mendukung modul ajar materi teks eksposisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka untuk memperoleh media evaluasi hasil bejar siswa yang sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, modul ajar materi teks ekposisi dan aplikasi *Kahoot* tersebut akan dilakukan evaluasi formatif yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Namun, untuk mengetahui modul ajar dan aplikasi tersebut benar-benar layak sebagai media evaluasi hasil belajar siswa dan memiliki efektivitas terhadap hasil belajar materi teks eksposisi dilakukan validasi program (evaluasi sumatif) dengan menguji coba pada *setting* lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Dengan demikian, produk hasil akhir dari penelitian R & D memiliki kriteria kelayakan dan efektifitas sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi teks eksposisi.