

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN PETANAHAN

Suhartono¹, Tri Saptuti Susiani², Ngatman³, Moh Salimi⁴, Ratna Hidayah⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret,
Alamat Jl. Ir Sutami No.36, Ketingan, Kota Surakarta

Abstrak

Peningkatan keterampilan sumber daya manusia menjadi salah satu yang penting dalam rangka menyelenggarakan sistem pendidikan yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sumber daya manusia yang ada di sekolah adalah dengan pelatihan yang tujuan utamanya memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran. Untuk mengemas pembelajaran yang menyenangkan diperlukan inovasi yang perlu dilakukan oleh pendidik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan macromedia flash. Melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran macromedia flash, pendidik dapat membuat dan menyusun materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik masing-masing peserta didik. Pengabdian ini dilakukan di wilayah Kebumen kecamatan petanahan dengan jumlah peserta 32 guru SD. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa: 1) pemahaman guru terhadap aplikasi macromedia flash yang awalnya hanya sebanyak 6,25% menjadi 96,87%; 2) respon guru terhadap pelatihan aplikasi macromedia flash termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 90,62%; 3) kendala dalam pelatihan ini adalah pengetahuan awal guru terhadap macromedia flash sangat rendah sehingga membutuhkan lebih banyak waktu dalam proses bimbingan

Kata kunci: macromedia flash, media pembelajaran interaktif, pelatihan,

Abstract

Increasing the skills of human resources is one of the important things in the context of implementing a quality education system. One of the efforts that can be made to improve the skills of human resources in schools is training with the main objective of providing fun and meaningful learning for students. Fun and meaningful learning is one of the main goals in learning. To package fun learning, it is necessary to innovate that needs to be done by educators. One of the innovations that educators can do is to use macromedia flash. Through training on making learning media for macromedia flash, educators can create and compile materials according to the competencies and characteristics of each student. This service was carried out in the Kebumen area, Petanahan sub-district, with 32 elementary school teachers participating. The results of the training show that: 1) the teacher's understanding of the macromedia flash application, which initially was only 6.25%, became 96.87%; 2) the teacher's response to

the macromedia flash application training is in the very high category with an average score of 90.62%; 3) the obstacle in this training is that the teacher's initial knowledge of macromedia flash is very low so that it requires more time in the guidance process

Keywords: macromedia flash, interactive learning media, training

1. Pendahuluan

Pengembangan profesionalisme guru perlu dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, bahan ajar tidak lagi terbatas pada media cetak namun juga dapat diakses melalui banyak cara, serta memungkinkan untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik. Penyajian materi yang dikemas menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik (Apriyani, 2015). Kualitas pembelajaran yang baik akan berpengaruh pada kualitas generasi anak bangsa sehingga pengembangan profesi guru harus selalu ditingkatkan.

Berdasarkan kajian kompetensi dasar pada Kurikulum 2013 untuk SD/MI mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan 28 teks yang meliputi 7 teks sastra (25%) dan 21 teks nonsastra (75%). Substansi teks dalam Kurikulum 2013 di SD/MI yang lain adalah pembelajaran bahasa dan sastra yang digunakan untuk mengajarkan materi IPA dan IPS (Meylinda, dkk: 2016). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Susanti (2016) menyebutkan bahwa keterampilan berbahasa satu dengan yang lain memiliki hubungan yang sangat erat. Dalam memperoleh kemampuan berbahasa, seorang individu harus memiliki kemampuan menyimak terlebih dahulu, kemudian kemampuan berbicara, selanjutnya kemampuan membaca dan menulis. Memiliki kemampuan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan kemampuan menyimak akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga kemampuan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Tuntutan pengembangan keterampilan dan kemampuan yang harus dimiliki siswa menjadikan tantangan bagi guru untuk selalu meningkatkan kompetensi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru adalah dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kurniawan, dkk (2018) menyebutkan bahwa pelatihan adalah aktivitas yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, dan sikap dalam rangka meningkatkan kinerja saat ini dan masa yang akan datang. Melalui pelatihan pembuatan media berbasis teknologi, guru mampu membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah menggunakan *software Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara (Rahmaibu, dkk: 2016). Mardhatillah & Fahreza (2017) menghasilkan temuan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan keberhasilan siswa karena dapat mempengaruhi daya ingat, daya pendengaran dan adanya penglihatannya sehingga mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan. Trisna & Nasution (2018) menyebutkan bahwa ada dua tujuan *Macromedia flash* digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran yaitu untuk mengingat dan memahami. Mengingat adalah kemampuan untuk memproduksi atau mengetahui materi yang diajarkan. Memahami adalah

kemampuan menggunakan mata pelajaran yang diajarkan pada situasi baru. Dilanjutkan oleh De Vega & Rafiq (2019) menjelaskan bahwa *Macromedia flash* merupakan program yang dirancang untuk membuat animasi, games, animasi kartun dan aplikasi seperti demo produk multimedia interaktif dan tutorial interaktif. *Macromedia flash* merupakan kombinasi konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu juga disediakan semacam kuis yang akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Siswa akan merasa senang, rileks, *enjoy* dan lebih mudah dalam menguasai materi. Dengan menggunakan *Macromedia flash* dalam pembelajaran bahasa dapat menarik perhatian siswa.

Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kompetensi guru bahasa Indonesia di Kebumen khususnya kabupaten Petanahan, perlu diadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash*. Harapannya, dengan pelatihan ini, guru-guru bahasa Indonesia di kabupaten Petanahan mampu membuat media pembelajaran melalui *software Adobe Flash* secara mandiri sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Pelatihan ini dilakukan di wilayah Kecamatan Petanahan Kabupaten Kebumen dengan jumlah peserta 32 guru SD. Pelatihan ini dilakukan dalam jangka waktu selama empat bulan sejak bulan Mei sampai Agustus 2020. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Sabtu sesuai dengan jadwal KKG yang rutin dilaksanakan oleh guru yang bertempat di aula kantor Dinas Pendidikan Kecamatan Petanahan. Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah orientasi tentang media pembelajaran secara umum, analisis, pengumpulan data, desain, pembuatan aplikasi, dan evaluasi. Data dianalisis untuk mengetahui keberhasilan pelatihan yang didapatkan dari angket yang telah diisi oleh responden. Ukuran keberhasilan pelatihan dihitung dengan menggunakan persamaan di bawah ini (Widoyoko, 2016).

$$M = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

M = Persentase keberhasilan pelatihan

A = Skor hasil penelitian

B = Skor tertinggi ideal

Sedangkan kriteria tingkat keberhasilan pelatihan dapat dilihat pada tabel 1 (Widoyoko, 2016).

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Pelatihan

Kriteria (%)	Tingkat Keberhasilan Pelatihan
≥ 90	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Cukup
60-69	Kurang
< 60	Sangat Kurang

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan bekal kepada guru bahasa Indonesia untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash yang menarik. Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, pelatihan penyusunan media, dan presentasi. Manfaat dari kegiatan ini adalah dapat lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi semakin baik serta terjalin kerjasama yang baik antara MGMP SD di Kecamatan Petanahan dan UNS FKIP PGSD Kampus Kebumen. Kegiatan ini diikuti oleh 32 guru SD di kecamatan Petanahan yang terdiri atas 30 SD negeri dan 2 SD swasta (SDIT) dengan masing-masing sekolah mewakilkan salah satu guru untuk mengikuti pelatihan.

Pada pertemuan pertama, pemateri memberikan materi tentang pentingnya teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran. Diawal pemaparan, pemateri menanyakan kepada peserta apakah selama pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Dari pertanyaan tersebut, didapatkan sekitar 78,12% peserta belum mengetahui apa itu inovasi dalam pembelajaran berbasis komputer. Peserta baru mengetahui hanya sebatas penggunaan *power point* dalam pembelajaran. Setelah materi disampaikan, peserta mendapatkan wawasan informasi inovasi pembelajaran yang berbasis komputer dan strategi pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini bersifat ceramah dan diskusi tanya jawab. Pada saat sesi diskusi, banyak pertanyaan dari guru-guru tentang bagaimana cara menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif agar bisa lebih efektif dan efisien serta mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Setelah diberikan materi, semua peserta (100%) memahami tentang inovasi pembelajaran berbasis komputer yaitu tentang model, materi, dan *software* yang sesuai dengan mata pelajaran.

Pertemuan selanjutnya, pemateri mengisi tentang pengenalan *software adobe flash* dengan memberikan berbagai contoh-contoh media pembelajaran yang telah memanfaatkan *software adobe flash*. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pelatihan (praktik terbimbing). Melalui materi ini, peserta memperoleh wawasan keilmuan tentang apa itu *macromedia flash*, *tools-tools* apa saja yang ada dalam *software adobe flash*, dan bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan *macormedia flash* bagi pemula (dasar-dasar pembuatan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*).

Materi kedua diawali dengan memberikan pertanyaan kepada peserta apakah mengetahui apa itu *software adobe flash* dan apakah pernah mengaplikasikan *software* tersebut ke dalam pembelajaran. Sebanyak 93,75% peserta belum mengenal *macromedia flash*, dan 100% peserta belum pernah membuat media pembelajaran *macromedia flash* dalam kegiatan belajar mengajar. Pemaparan materi diawali dengan pengenalan *software adobe flash*, mengenal tipe dan *properties* teks, memahami simbol, animasi *frame by frame*, animasi teks sederhana, animasi dengan *mask*, memasukan suara ke animasi, *script* sederhana penyiapan objek dan *publish setting*. Pada saat sesi diskusi, peserta masih banyak yang belum mengenal *macromedia flash* dan *tools-tools* yang ada dalam *software adobe flash*. Setelah peserta mendapatkan materi tentang dasar-dasar pembuatan media pembelajaran *macromedia flash*, kegiatan dilanjutkan dengan praktik dan pelatihan secara terbimbing. Peserta diarahkan untuk membuat animasi sederhana untuk mengaplikasikan teori yang telah didapatkan.

Tabel 2. Ringkasan hasil peningkatan keberhasilan pelatihan *macromedia flash*

No	Kegiatan	Awal	Akhir	Target	Kriteria Keberhasilan
1	Pengenalan inovasi pembelajaran berbasis komputer	21,88 %	100%	Tercapai (semua peserta memahami inovasi pembelajaran berbasis komputer)	Sangat Tinggi
2	Pengenalan <i>software adobe flash</i>	6,25%	100%	Tercapai (semua peserta mengenal <i>software adobe flash</i>)	Sangat Tinggi
3	Praktik program <i>adobe flash</i>	31,25 %	96,87%	Tercapai (sebanyak 96,87% peserta mampu mempraktikkan program <i>adobe flash</i>)	Sangat Tinggi
4	Tingkat keinginan menggunakan <i>macromedia flash</i> dalam pembelajaran	15,62 %	87,50%	Tercapai (sebanyak 87,50% peserta memiliki keinginan untuk menggunakan <i>macromedia flash</i> dalam pembelajaran)	Tinggi

Berdasarkan tabel 2, setelah diadakan pelatihan sebanyak 32 guru (100%) telah mengetahui dan mamahami tentang inovasi dalam pembelajaran berbasis komputer dan mengatahui dasar-dasar pengenalan *software adobe flash*, sebanyak 31 guru (96,87%) mampu mempraktikkan program *adobe flash*, dan sebanyak 28 guru (87,50%) memiliki keinginan untuk menggunakan *macromedia flash* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, peserta memiliki keinginan yang tinggi untuk mengaplikasikan program *adobe flash* ke dalam kegiatan pembelajaran karena media tersebut sangat menarik dan interaktif. Peserta meyakini bahwa melalui media ini siswa akan memiliki ketertarikan dan minat yang tinggi dalam mengikuti dan mamahami materi selama kegiatan pembelajaran. Seperti yang dipaparkan oleh Gustina, dkk (2016) bahwa pembelajaran menggunakan *macromedia flash* mudah dipahami oleh siswa karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi sehingga gambar seperti nyata (*real*). Penyajian pelajaran yang komunikatif dan menarik seperti dalam program *macromedia flash* merupakan salah satu cara untuk menarik minat dan memotivasi siswa untuk mencerna pelajaran yang di sampaikan.

Pelatihan ini menghasilkan tanggapan dan respon yang positif dari para peserta, yaitu sebanyak 90,62% senang akan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.

Secara keseluruhan produk dari kegiatan ini adalah: 1) meningkatkan pengetahuan guru tentang inovasi pembelajaran berbasis komputer dan penggunaan *software macromedia flash*; 2) meningkatkan keterampilan guru tentang penggunaan aplikasi *macromedia flash* sebagai media pembelajaran yang interaktif; 3) mengaplikasikan penggunaan *macromedia flash* pada proses kegiatan belajar mengajar khususnya materi bahasa Indonesia; 4) meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran dalam rangka menarik minat dan motivasi siswa selama belajar mengajar.

Beberapa kendala yang menghambat keterlaksanaan kegiatan ini adalah peserta masih banyak yang belum mengenal pembelajaran berbasis komputer dan *software macromedia flash* sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk mengenalkan program aplikasi dari dasar dan diberikan pendampingan secara berkelanjutan sampai target semua peserta memahami dan bisa mengaplikasikan program *macromedia flash*. Sedangkan faktor pendukung dari keberhasilan kegiatan ini adalah para peserta merasa antusias untuk mengikuti dan memahami program *macromedia flash* sampai selesai, adanya pendampingan atau bimbingan yang terarah memudahkan peserta untuk mengikuti semua arahan dan petunjuk dari instruktur, adanya latihan secara mandiri sehingga peserta merasa tertantang untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*, peserta diberikan waktu yang cukup banyak untuk membangun ide-ide dan mengembangkan kreativitas masing-masing dalam menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif, rasa ingin tahu dan keaktifan yang tinggi dari para peserta membuat kegiatan ini berjalan dengan baik dan tidak membosankan, dan keinginan yang tinggi dari peserta untuk bisa mengaplikasikan media pembelajaran ini ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara, peserta merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan ini dikarenakan *software macromedia flash* merupakan aplikasi yang baru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Selain memiliki tampilan yang lebih interaktif dan menarik, program *macromedia flash* memiliki banyak kelebihan seperti yang dipaparkan oleh Haq & Suryadarma (2019) yaitu pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat membantu siswa untuk berperan lebih aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas, mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, Lisda, dkk. (2015) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa dengan menggunakan *macromedia flash* dapat mendukung siswa untuk meningkatkan pemahaman, lebih mudah menginterpretasikan data, menyajikan data menjadi lebih menarik, dan mendapatkan informasi baru dengan lebih mudah. Selain itu, Marnita & Ernawati (2017) menghasilkan temuan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dikuatkan dalam hasil penelitian Hartono, dkk (2020) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan *macromedia flash* dapat meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan efektivitas pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa: 1) terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi *macromedia flash*

yang awalnya hanya sebanyak 6,25% menjadi 96,87%; 2) respon guru terhadap pelatihan aplikasi *macromedia flash* termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase rata-rata 90,62%; 3) guru-guru SD dapat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash*; 4) kendala dalam pelatihan ini adalah pengetahuan awal guru terhadap *macromedia flash* sangat rendah sehingga membutuhkan lebih banyak waktu dalam proses bimbingan.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan agar guru terbiasa menggunakan dan membuat media-media pembelajaran yang berbasis TIK sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga khususnya Universitas Sebelas Maret karena telah memberikan hibah PNBP sehingga kegiatan ini dapat terlaksana. Terima kasih kepala sekolah dan guru sekolah dasar wilayah kecamatan Petanahan.

6. Daftar Pustaka

- Apriyani, T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash CS5 untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Siswa kelas XI SMA El Shadai Magelang. *Disertasi*: Universitas Negeri Yogyakarta.
- De Vega, N., & Rafiqa, S. (2019). The Implementation Of Interactive Learning Media Using Macromedia Flash For Primary Education In Tarakan. *Borneo Journal of English Language Education*. Vol .1 (1): 4-12.
- Gustina, Nur Abu, S. H., & Hamsyah, E. F. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam. *Chemica*. Vol 17(2), 12–18.
- Haq, A. D., & Suryadarma, I. G. P. (2019). Conceptuals Understanding: As The Effect of Reciprocal Teaching Assisted By Macromedia Flash. *ICONECT*. DOI 10.4108/eai.20-8-2019.2288109
- Hartono, R., Susilo, & Hudiyono, Y. (2020). Penerapan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Kreativitas, Hasil Belajar, dan Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Kaliorang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 3 (2): 221-228.
- Kurniawan, H., Subyantoro, E., & Jaya, T. S. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* untuk Guru-guru di SMA Perintis 1 Bandar Lampung. *Berdikari: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*. Vol. 1 (1): 11-20.
- Lisda, W., Rahman, M. A., & Atmowardoyo, H. (2015). The Use of Macromedia Flash Animation to Enhance Students' English Writing Skill at the Seventh Grade of SMP Yapis 1 Fakfak-West Papua. *ELT Worldwide*. Vol. 2 (2): 45-61.

- Mardhatillah & Fahreza, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Visipena*. Vol 8 (2): 262-279.
- Marnita & Ernawati. (2017). The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol. 13 (2): 71-78.
- Meylinda, F., Yuwana, S., dan Sukartiningsih, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Program Adobe Flash untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. Vol 2 (3): 256-264.
- Rahmaibu, F.H., Ahmadi, F., dan Prasetyaningsih, F.D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol. 7 (1): 1-10.
- Susanti, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak Melalui Penggunaan Media Film Animasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5*: 904-912.
- Trisna, A., & Nasution, R. S. (2018). Developing Macromedia Flash for Teaching Speaking Materials for Students. *Proceedings of the 1 st Annual International Conference on Language and Literature*. Vol 1 (1): 21-26.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.