

Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Kognitif Berbasis Media Audio Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA

Maya Wardani, Rita, Rika Kartika

ABSTRACT

This study aims to develop and test the feasibility of an audio media-based cognitive aspect assessment instrument for negotiating text material for class X students of SMA Bhayangkari 1 Medan based on research from material expert validators and design experts. The total population of students is 79 students and the sample taken is 25 students, namely class X MIA 1. The source of data in this study is a questionnaire. The data collection techniques used in this study were observation and interviews. This type of research is 4-D research and development by Thiagarajan which consists of four stages, namely define, design, development, and dissemination. The results of this study indicate that the audio media-based cognitive aspect assessment instrument on the negotiating text material for class X SMA students has met the good category. The assessment of the level of validity of the audio media-based cognitive aspect assessment instrument by material experts obtained an overall average of 84% with the criteria "Very satisfactory" and media experts obtained an overall average of 94% with the criteria "Very Satisfactory". Assessment of the effectiveness of the audio-media-based cognitive aspect assessment instrument by the teacher was obtained with an average of 94%, and individual trials obtained a score of 79.66%, small group trials obtained a score of 82%, and limited group trials obtained a score of 83, 8%. So it can be concluded that the audio media-based cognitive aspect assessment instrument in the negotiating text material for class X students of SMA Bhayangkari 1 Medan is valid and feasible to be used as an audio media-based cognitive aspect assessment instrument.

ARTICLE HISTORY

Submitted 28 Juli 2022
Revised 30 Juli 2022
Accepted 31 Juli 2022

KEYWORDS

Development Of Cognitive Aspect Assessment Instruments, Audio Media-Based, Negotiation Text.

CITATION (APA 6th Edition)

Wardani, Maya. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Kognitif Berbasis Media Audio Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma . *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*. 2(2),Page: 94 - 101

*CORRESPONDANCE AUTHOR

maya00@gmail.com

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting dalam meningkatkan kelangsungan serta perkembangan kehidupan manusia. Melalui pendidikan juga dicetak sumber daya manusia-manusia yang berkualitas untuk menjadi penggerak kemajuan dan pembangunan suatu bangsa. Sesuai menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa."

Salah satu tugas guru yang disebutkan adalah melakukan evaluasi dan penilaian. Salah satu tahap penting dalam proses penilaian adalah pengumpulan informasi. Dalam penilaian pendidikan, informasi yang dikumpulkan umumnya berupa hasil belajar siswa, baik yang sifatnya pengetahuan keterampilan maupun sikap. Sehingga keberhasilan kegiatan evaluasi hasil belajar di sekolah sangat tergantung pada kualitas instrumen tes yang digunakan. Dengan demikian, kemampuan guru dalam menyusun instrumen tes yang baik merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan evaluasi di sekolah. Rusydi Ananda (2014: 10) "Evaluasi merupakan satu kompetensi profesional seorang pendidik, kompetensi tersebut sejalan dengan instrumen penilaian kemampuan guru yang salah satu indikatornya adalah melakukan evaluasi pembelajaran". Proses kognitif pada diri seseorang terjadi pada saat seseorang menemukan suatu permasalahan, sehingga dia dapat menemukan ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Klieger & Sherman, 2015). Pembelajaran di kelas pun seringkali mengabaikan aspek kognitif dan lebih mengutamakan perkembangan aspek psikomotor peserta didik (Nugraha, 2019: 3). Pendapat Nugraha (2019: 8) bahwa guru masih banyak yang belum menerapkan instrumen penilaian kognitif dengan mangacu kepada kurikulum K13 yang menunjang semua aspek kognitif peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut peserta didik untuk menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan. Guru harus memahami bagaimana tingkatan soal yang seharusnya diberikan kepada peserta didik. Dimana tingkatan soal itu didasarkan pada taksonomi Bloom yang sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6). Dengan adanya tingkatan soal seperti ini akan lebih memudahkan seorang guru dalam membuat soal-soal yang akan diberikan kepada siswa sebagai tes hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tersebut.

Instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio ini merupakan inovasi baru dari penulis sesuai dengan perkembangan teknologi zaman sekarang. siswa belajar tidak hanya menggunakan buku saja, siswa bisa belajar di Laboratorium Bahasa atau Laboratorium Listening yang ada di sekolah menggunakan alat pendengar untuk mendengarkan audio yang sudah dirancang peneliti sesuai dengan mata pelajaran yang akan diteliti yaitu materi teks negosiasi, dan saat berada diluar sekolah siswa juga tetap bisa mendengarkan materi teks negosiasi berbasis media audio melalui gawai. Materi teks negosiasi sangat menarik untuk dijadikan pembelajaran yang berbasis media audio karena berdasarkan observasi dilapangan, materi teks negosiasi masih berbentuk wacana teks atau tulisan, maka dikembangkanlah menjadi bentuk media audio.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru, bahwasanya masih sedikit guru yang menggunakan instrumen penilaian aspek kognitif yang berkualitas baik. Meskipun, jika dilihat secara umum guru dengan pengalamannya mengajar serta pengetahuannya terhadap karakteristik peserta didiknya memiliki kemampuan untuk menyusun soal. Masih minimnya guru yang menggunakan instrumen tes biasa, disebabkan karena untuk mendapatkan suatu instrumen yang akurat diperlukan pengujian baik secara kualitatif maupun kuantitatif yang cukup memakan waktu lama.

Adanya instrumen penilaian kognitif ini, akan mengurangi penilaian yang bersifat subjektif dan guru juga dapat mempersingkat waktu dalam pemeriksaan hasil kerja peserta didiknya. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik akan materi yang telah diberikan.

PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap define adalah tahap pendefinisian dalam sebuah penelitian biasa disebut dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini mencakup lima langkah pokok yaitu, analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir (Front-end-Analysis)

Langkah ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas adalah kegiatan mengidentifikasi keterampilan dasar yang akan diajarkan oleh guru dan menganalisis kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan untuk menguasai keterampilan tersebut.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep ini dilakukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan diajarkan berdasarkan dari analisis awal-akhir.

e. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tahap ini dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran, yang didasarkan melalui analisis tugas dan analisis konsep, dan dengan adanya tujuan pembelajaran maka peneliti dapat mengetahui apa saja yang akan ditampilkan diproduk instrumen penilaian aspek kognitif dalam materi teks negosiasi inovatif ini.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Tahap perancangan terdiri dari tahap sebagai berikut : penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal.

a. Penyusunan Tes

Tahap penyusunan tes didapatkan dari analisis tugas dan analisis konsep yang dijelaskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang dimaksud dalam pengembangan instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio ini dimulai dengan penyusunan kisi-kisi soal.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan pada langkah awal. Media yang dipilih untuk mengembangkan Instrumen penilaian ini berupa media audio. Pemanfaatan media audio ini dapat memungkinkan menarik peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimana awalnya pembelajaran Bahasa Indonesia terkenal dengan pelajaran yang membosankan dan monoton.

c. Rancangan Awal

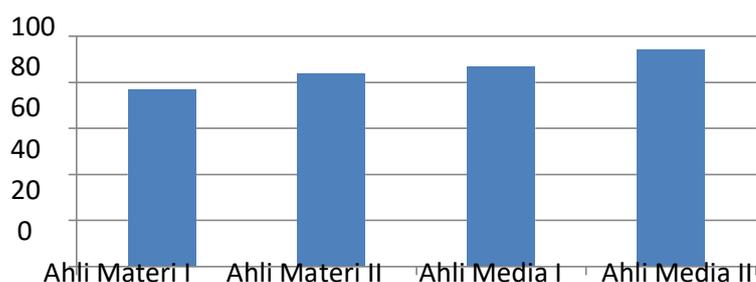
Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni : (1) validasi ahli, (2) Uji coba.

a. Validasi Ahli/Praktisi

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup yaitu : format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan. Rancangan awal diberikan kepada empat validator ahli media dan materi dengan cara mengisi instrument penelitian berupa angket dengan pengukuran skala likert interval lima. Adapun hasil presentase pada validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut :



Selanjutnya setelah mengetahui hasil akhir yang diperoleh pada tahap validasi yang telah dijelaskan di atas, validasi produk berada pada kriteria layak dan sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan instrumen penilaian yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Kognitif Berbasis Media Audio Pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Bhayangkari 1 Medan.

b. Uji Coba

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok per-orangan, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok terbatas. Respon uji coba kelompok per-orangan ialah terdiri dari 3 orang, uji coba kelompok kecil yakni 7 orang dan respon uji coba kelompok terbatas ialah seluruh responden. Proses uji coba terdiri dari kelas X MIA 1. Adapun hasil presentase dari kelas X MIA 1, berikut ini merupakan hasil presentase kelompok kecil kelas X MIA 1 adalah sebagai berikut :

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Siswa		
		1	2	3
1	Saya selalu berdoa sebelum belajar.	4	4	4
2	Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.	4	4	4
3	Pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan.	3	4	4
4	Saya merasa tidak bosan ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung	3	4	4
5	Saya merasa terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	3	4	4
6	Pembelajaran bahasa Indonesia sangat mudah dipahami.	5	4	4
7	Saya tertarik mempelajari yang berkaitan dengan teks negosiasi.	5	4	4
8	Mempelajari teks negosiasi adalah hal yang menyenangkan.	4	4	4
9	Menurut saya materi teks negosiasi mudah dipahami	4	4	4
10	Menurut saya membuat teks negosiasi bukanlah hal yang sulit.	4	4	4
11	Saya tertarik mengerjakan soal melalui media audio	4	4	4
12	Belajar teks negosiasi melalui media audio sangat menyenangkan	4	4	4
13	Saya merasa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan melalui media audio.	4	4	4
14	Soal yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari.	4	4	4
15	Soal yang disajikan mudah dinikmati.	4	4	4

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Siswa						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Saya selalu berdoa sebelum belajar.	4	4	4	4	4	4	4
2	Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.	4	4	3	4	3	4	4
3	Pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan.	4	4	4	4	3	4	4
4	Saya merasa tidak bosan ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung	4	4	3	4	4	4	4
5	Saya merasa terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	4	4	4	4	3	3	4
6	Pembelajaran bahasa Indonesia sangat mudah dipahami.	4	5	5	5	5	5	5
7	Saya tertarik mempelajari yang berkaitan dengan teks negosiasi.	5	5	5	5	5	3	5
8	Mempelajari teks negosiasi adalah hal yang menyenangkan.	4	5	4	4	4	5	4
9	Menurut saya materi teks negosiasi mudah dipahami	5	3	4	4	4	3	4
10	Menurut saya membuat teks negosiasi bukanlah hal yang sulit.	5	5	4	4	4	4	4
11	Saya tertarik mengerjakan soal melalui media audio	5	4	4	4	4	5	4
12	Belajar teks negosiasi melalui media audio sangat menyenangkan	5	4	4	4	4	4	4
13	Saya merasa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan melalui media audio.	4	4	4	4	4	4	4
14	Soal yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari.	4	4	4	4	4	5	5
15	Soal yang disajikan mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4
16	Kalimat yang digunakan dalam soal sangat jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4
17	Dengan adanya media audio ini, memudahkan saya mengetahui nilai.	4	4	4	4	4	4	4
18	Saya merasa lebih sulit memahami soal kuis yang disajikan dengan menggunakan media audio	4	4	4	4	4	4	4
19	Saya merasa media audio sangat layak digunakan	4	4	5	4	4	4	4
20	Saya merasa terus semangat berpacu mengalahkan teman saya dipapan peringkat.	4	4	5	4	4	4	4
Total Nilai		84	81	82	82	82	81	83
Total Keseluruhan		575						
Presentase Rata-rata Skor		82%						

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Siswa																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Saya selalu berdoa sebelum belajar.	4	3	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5		
2	Saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia.	3	3	4	5	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5		
3	Pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan.	3	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5		
4	Saya merasa tidak bosan ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung	3	4	3	3	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5		
5	Saya merasa terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.	2	4	3	3	5	5	3	5	4	5	3	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5		
6	Pembelajaran bahasa Indonesia sangat mudah dipahami.	5	5	2	3	5	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4		
7	Saya tertarik mempelajari yang berkaitan dengan teks negosiasi.	5	5	2	3	2	2	3	4	4	5	3	5	5	3	4	3	5	3	5	4	5	5	4	5	5		
8	Mempelajari teks negosiasi adalah hal yang menyenangkan.	5	5	5	3	2	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5		
9	Menurut saya materi teks negosiasi mudah dipahami	3	4	5	4	2	5	5	4	5	2	3	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5		
10	Menurut saya membuat teks negosiasi bukanlah hal yang sulit.	4	4	5	4	3	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5		
11	Saya tertarik mengerjakan soal melalui media audio	4	3	5	4	3	5	4	4	3	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	
12	Belajar teks negosiasi melalui media audio sangat menyenangkan	4	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
13	Saya merasa pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan melalui media audio.	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
14	Soal yang disajikan sesuai dengan yang dipelajari.	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	
15	Soal yang disajikan mudah dipahami.	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
16	Kalimat yang digunakan dalam soal sangat jelas dan mudah dipahami.	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Dengan adanya media audio ini, memudahkan saya mengetahui nilai.	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	Saya merasa lebih sulit memahami soal kuis yang disajikan dengan menggunakan media audio	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	Saya merasa media audio sangat layak digunakan	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	Saya merasa terus semangat berpacu mengalahkan teman saya dipapan peringkat.	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Total Nilai		81	78	81	84	77	80	78	90	81	83	81	90	91	81	80	80	82	84	90	82	85	91	82	92	91		
Total Keseluruhan		2095																										
Presentase Rata-rata Skor		83,8%																										

Rekapitulasi Hasil Analisis Respon Kelompok Terbatas

4. Tahap Diseminasi (Diseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media secara terbatas kepada guru Bahasa Indonesia di SMA 1 Bhyangkari 1 Medan.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan tujuan dalam penelitian pengembangan ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio pada materi teks negosiasi yaitu menggunakan model 4D (*Four-D models*) yang terdiri dari 4 tahap menurut Thiagarajan yaitu 1) *Define (pendefinisian)*, 2) *Design (perancangan)*, 3) *Development (pengembangan)* dan 4) *Disseminate (penyebarluasan)*. Dan soal berbentuk pilihan ganda yakni 20 soal dan uraian 10 soal lalu dikembangkan pada kategori menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) yang telah memiliki karakteristik yang baik dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam tes pengukuran.
2. Instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio pada materi teks negosiasi dapat dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran struktur teks negosiasi dan mengkonstruksi teks negosiasi di SMA Bhyangkari 1 Medan. Hasil respon dari guru mendapat presentase 94%, uji kelompok per-orangan mendapat presentase rata-rata 79,66%, uji coba kelompok kecil 82% dan uji coba kelompok terbatas mendapat presentase 83,8%. Hasil presentase tersebut termasuk kedalam kategori “Sangat Layak”, sehingga instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio dapat dikatakan layak dan digunakan dengan baik.
3. Kelayakan instrumen penilaian aspek kognitif berbasis media audio diukur berdasarkan hasil presentase ahli materi I 77%, ahli materi II 84%, ahli media I 87%. Ahli media II 94%. Maka dari hasil presentase tersebut dapat termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu instrumen penilaian kognitif berbasis media audio yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan instrumen yang dikembangkan ini untuk mengukur kognitif kemampuan berfikir peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena instrumen ini telah memilih karakteristik yang baik dan teruji.
2. Dapat dikembangkan instrumen penilaian kognitif berbasis media audio dengan bentuk soal yang beragam seperti : menjodohkan, sebab akibat dan benar salah.`
3. Penelitian ini masih perlu dilanjutkan guru menyempurnakan kekruangan pada instrumen penilain kognitif berbasis media audio tersebut perihal yang disebabkan keterbatasan dalam penelitian.

REFERENSI

- Ananda Rusydi, *Evaluasi Pembelajaran*. 2014. Citapusaka Media: Medan
- Ariani Firdaus (2016). *Pengembangan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Rakyat Untuk Siswa Kelas V SD*. Jurnal Seminar Nasional Vol. 01 Nomor 01 Tahun 2014 hal-216. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Ana Puji Astuti (2016). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Berbasis Quipper School*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Vol.02 Nomor 2 November 2016. SMP Muhammadiyah 8 BATU.
- Alwaliyah, Husniyatul Adibah (2015). *Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Negosiasi Berbasis Kesantunan Berbahasa Untuk Siswa Kelas X*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Agnes Tri Sundari (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD*. Jurnal PGSD Musi Vol.2, Desember 2019. SD Indriasana Palembang
- Afifah Fauziah Lubis (2017). Kemampuan Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Medan Dalam Menulis Teks Negosiasi.
- Arief S Sadiman.2008. Media Pendidikan.Jakarta.PT:Raja Grafindo Persada
- Arikunto S .2016. Prosedur Penelitian Suatu Praktik.Jakarta.PT.Rineka Cipta.
- Diah Ayu Putri Utami, Naniek Auliatya Wardani (2016). *Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD*. Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan: p-ISSN 1979-5823.e-ISSN 2620-7672. Prodi PGSD FKIP. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Dwi Rahayu, Azizah Utiya (2012). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Komputer Dengan Kombinasi Permainan “ Pada Materi Pokok Struktur Atom Untuk Kelas X SMA RSBI*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa 2012 – ISBN : 978-979-028-550-7. Universitas Negeri Surabaya.
- Erlin Prasetyo,Wahyudi (2018). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Matematik Terpadu Kelas 4 SD*. Salatiga. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Fitria Ningsih (2016). *Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Fisika Pada Pokok Bahasan Dinamika Gerak Semeter 1 Kelas X SMA* .Makassar. Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.
- Haryanto (2012) dalam artikel *Pengertian Pendidikan menurut para ahli* [http://belajar psikologi/pengertian-pendidikan-menurut-ahli.html?](http://belajar-psikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli.html).
- Hadijah (2016). *Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Fisika Pada Pokok Bahasa Momentum dan Impuls SMA Kelas XI Semester Ganjil*. Makassar. UIN Alauddin Makassar.
- Helmi Banurisma (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X SMA*. Jawa Timur. Universitas Jember
- Ibrahim. Kristiyandaru Advendi: Achmad Widodo (2021), *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Google Form untuk mengukur Pengetahuan Siswa Dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas VII SLTP*. Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Vol.9 No.2 Edisi Mei 2021.
- I Dewa Gede Putra Wirayasa (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013*.Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Vol.08 No 3 Edisi 2020. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kosasih, E. 2020. *Jenis-Jenis Teks Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah Serta Langkah dalam Bernegosiasi*. Bandung : Yrama Widya

- Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Kognitif Berbasis Media Audio pada Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA | 101
Mukkarramah Mustari (2016). *Pengembangan Instrumen Ranah Kognitif Pada Pokok Bahasan Fluida Statis SMA/MA*.
Jurnal Ilmiah Kependidikan Fisika Al-BiRuni 05 (1) (2016) 121-130: p-ISSN 2303-1832. E-ISSN 2503-023X.
FTK IAIN Raden Intan Lampung.
- Mohd, Adrizal (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Kemampuan Berfikir Tinggi Pada Materi Permainan Bola Besar Pada Mata Pelajaran PJOK Peserta Didik SMA*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustika Wati, Saiyidah Mahtari (2017). *Pengembangan Instrumen Kognitif Fisika Siswa SMP*. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan e-Saintika Vol.01 No. 1 December 2017, pp 45-56. Universitas Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan.
- Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. 2017. Bandung: CV Sinar Baru.
- Pratiwinigtyas, B. N, Susilaningsih, E, & Sudana, J. M. *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif untuk Mengukur Literasi Membaca Bahasa Indonesia Berbasis Model Pirls pada Siswa Kelas IV SD*. (Journal of Research and Educational Research Evaluation, 2017)
- Rahmat Hidayat, *Konsep Ilmu Pendidikan*. 2019. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi): Medan.
- Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*. 2019. Bumi Aksara: Jakarta
- Sadiman. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan*. 2019. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Bandung: PT. Alfabet
- Sudjana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2003 tentang Pengembangan Pendidikan Nasional*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Umni, Alwaliyah (2020). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Google Form Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Negeri 1 Takalar..* Makassar. UIN Alauddin Makassar.
- Wandyah Ariesta Dewi Fortuna (2018). *Pengembangan Penilaian Hasil Belajar Matematika Mengacu Pada Taksonomi Marzano*. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.