

Perencanaan Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis 'Ekspedisi ADIKSIMBA' pada Pembelajaran Teks Berita Kelas XI

Formative Assessment Development Planning Based on the 'ADIKSIMBA Expedition' in Class XI News Text Learning

Tsabitah Zain Mumtaz¹, Syamsul Sodiq², Miftachul Amri³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

²Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

³Pendidikan Bahasa dan Sastra, FBS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

^{a)}Corresponding author: 25020835003@mhs.unesa.ac.id

Riwayat Artikel

Diterima : 30 Januari 2026
Direvisi : 5 Februari 2026
Diterima : 12 Maret 2026
Publish : 3 Juni 2026

Kata kunci:

Asesmen, Ekspedisi ADIKSIMBA,
Teks Berita, Penelitian Konseptual

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah instrumen asesmen formatif yang inovatif bagi siswa kelas XI pada materi teks berita. Latar belakang perencanaan ini didasarkan pada temuan bahwa proses evaluasi materi teks berita masih cenderung monoton dan belum memanfaatkan potensi lingkungan sekolah secara optimal. Metode yang digunakan adalah penelitian konseptual yang berfokus pada pengembangan gagasan, konsep, dan kerangka teoritis terkait instrumen asesmen formatif yang kontekstual dan inovatif. Penelitian ini dilakukan melalui analisis terhadap berbagai konsep, teori, dan hasil kajian terdahulu mengenai asesmen pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan, serta pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Hasil perencanaan mencakup desain konseptual produk berupa instrumen asesmen berbasis permainan "Ekspedisi ADIKSIMBA" yang mengintegrasikan aktivitas kognitif dan proses. Rancangan tersebut meliputi penggunaan media sederhana berbahan ekonomis seperti peti harta karun dari kardus, peta ekspedisi berbahan kertas manila, serta lembar kuis kognitif ADIKSIMBA yang dilaminasi. Selain itu, dirumuskan pula mekanisme permainan yang melibatkan tantangan fisik menggunakan barang bekas serta sistem penskoran yang proporsional, yaitu 60% aspek kognitif dan 40% aspek proses. Luaran dari penelitian ini berupa cetak biru (blueprint) instrumen asesmen formatif yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan dan implementasi pada tahap selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi asesmen pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna.

How to cite: Mumtaz, T.Z, Sodiq, S, & Amri, M, (2026). Perencanaan Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis 'Ekspedisi ADIKSIMBA' pada Pembelajaran Teks Berita Kelas XI. *Journal of innovation and Technology*, 3(1): 23-32.

ABSTRAK

Kata kunci:

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam kehidupan karena menjadi katalisator bagi pengembangan potensi individu yang pada gilirannya mencetak tenaga kerja terampil demi kemajuan bangsa. Secara yuridis, Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang luhur. Tujuan mulia ini mencakup pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung

jawab. Sebagai unit pelaksana pendidikan, sekolah harus mampu menyusun rencana strategis yang selaras dengan tujuan nasional tersebut melalui perencanaan pembelajaran yang matang (Nasution, 2017). Implementasi kebijakan pendidikan di tingkat satuan pendidikan memerlukan sinergi antara kurikulum dan metode pengajaran yang adaptif.

Sesuai kerangka kurikulum saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks. Pinasti (2018: 156) menjelaskan bahwa pendekatan ini bertujuan membantu siswa meningkatkan bakat dan kemampuan berpikir kritis. Salah satu materi esensial pada jenjang menengah adalah teks berita yang menuntut ketajaman analisis terhadap fakta. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berita merupakan informasi mengenai suatu peristiwa yang hangat (Alwi, 2007: 124). Pembelajaran ini sangat krusial bagi siswa kelas XI guna mengasah kemampuan literasi di tengah derasnya arus informasi digital. Penguasaan teks berita bukan sekadar pencapaian nilai, melainkan bekal keterampilan hidup untuk memilah informasi yang akurat.

Namun, realitas empiris menunjukkan adanya kesenjangan antara target kurikulum dan capaian belajar siswa di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa siswa seringkali belum mencapai hasil belajar maksimal, khususnya pada kompetensi mengidentifikasi unsur-unsur berita secara mendalam. Hal ini dipicu oleh materi ajar yang masih monoton dan terbatas pada buku teks konvensional tanpa adanya media pendukung. Kondisi ini bertentangan dengan prinsip pembelajaran yang efektif, di mana menurut Suardi (2018), pembelajaran seharusnya menjadi proses perubahan perilaku yang dinamis. Penggunaan sumber belajar yang tunggal cenderung membuat interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya menjadi pasif. Akibatnya, pemahaman substantif mengenai anatomi berita seringkali tidak terbentuk dengan sempurna.

Salah satu aspek yang memerlukan inovasi mendalam untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penguatan asesmen formatif. Berdasarkan prinsip Law of Effect, semangat belajar siswa akan meningkat apabila mereka mendapatkan pengalaman yang positif dan hasil yang memuaskan selama proses berlangsung (Fathurrohman, 2021). Asesmen formatif yang tepat berperan sebagai alat deteksi dini bagi guru untuk mengetahui hambatan belajar yang dialami peserta didik secara *real-time*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi mampu memotivasi siswa selama proses penemuan konsep berlangsung. Inovasi pada instrumen penilaian diyakini dapat mengubah paradigma siswa terhadap evaluasi yang selama ini dianggap menegangkan. Transformasi ini sangat penting untuk menciptakan atmosfer akademik yang mendukung eksplorasi kemampuan diri.

Inovasi pembelajaran berbasis permainan penemuan (*discovery*) telah terbukti efektif dalam berbagai studi terdahulu untuk meningkatkan efektivitas instruksional. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ulfatul Masrurroh (2014) berjudul "Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel" menunjukkan bahwa komponen kelayakan media permainan ini memperoleh rata-rata skor 3,76 (sangat layak). Kedua, Siti Mahmudah (2017) dalam penelitiannya "Pengembangan Game Edukasi 3D Finding Treasure Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ" menemukan bahwa tahap implementasi media permainan mendapatkan hasil layak dengan proporsi 73,85%. Ketiga, Roro Warih Dyah S. (2020) menegaskan bahwa permainan pencarian harta karun (*treasure hunt*) mampu meningkatkan kerja sama kelompok tanpa batasan usia. Keempat, penelitian Mustafa & Sugiharto (2020) menunjukkan bahwa stimulasi melalui eksplorasi lingkungan sangat efektif dalam meningkatkan aspek kognitif peserta didik secara signifikan. Berbagai temuan ini mengonfirmasi bahwa metode penemuan memiliki daya adaptasi yang tinggi pada lintas disiplin ilmu.

Berangkat dari sintesis berbagai penelitian tersebut, terdapat peluang besar untuk mengadaptasi metode penemuan ke dalam pembelajaran bahasa melalui konsep "Ekspedisi ADIKSIMBA". Jika penelitian terdahulu fokus pada media permainan untuk sains dan teknologi,

maka penelitian ini menitikberatkan pada perencanaan asesmen formatif yang sistematis untuk materi teks berita. Melalui Ekspedisi ADIKSIMBA, siswa kelas XI akan berperan sebagai "penjelajah" yang mencari dan membedah unsur Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana secara kolaboratif. Konsep ekspedisi ini dirancang untuk mengubah pola penilaian tertulis yang statis menjadi aktivitas penemuan fakta yang menantang adrenalin intelektual. Guru bertindak sebagai pemandu yang memberikan umpan balik langsung selama proses ekspedisi informasi berlangsung di kelas. Hal ini diharapkan mampu menjembatani pemahaman teoritis dengan praktik analisis berita secara lebih nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk menyusun sebuah rancangan ilmiah yang berjudul "Perencanaan Pengembangan Asesmen Formatif Berbasis 'Ekspedisi ADIKSIMBA' pada Pembelajaran Teks Berita Kelas XI". Melalui pengembangan ini, diharapkan proses penilaian tidak lagi dipandang sebagai beban administratif, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menantang. Fokus utama penelitian ini terletak pada kekuatan rancangan instrumen yang menggabungkan elemen permainan dengan indikator pencapaian kompetensi dasar. Keberhasilan perencanaan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar bahasa Indonesia secara signifikan dan berkelanjutan. Peneliti meyakini bahwa pendekatan yang interaktif akan memberikan dampak jangka panjang bagi cara berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, langkah awal pengembangan ini menjadi krusial sebagai fondasi inovasi pembelajaran di tingkat sekolah menengah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian konseptual yang difokuskan pada perancangan instrumen asesmen formatif secara sistematis. Pendekatan ini menitikberatkan pada pengembangan gagasan, konsep, serta kerangka teoritis dalam merumuskan instrumen asesmen yang inovatif untuk materi teks berita (Uppal, 2023). Selain itu, pendekatan konseptual juga memungkinkan peneliti untuk mengkaji dan mengintegrasikan berbagai teori asesmen dan pembelajaran secara mendalam guna menghasilkan rancangan secara komprehensif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada sifatnya yang fleksibel dan mampu mengakomodasi eksplorasi ide dalam membangun instrumen performansi yang efektif. Fokus utama penelitian adalah merumuskan prosedur asesmen yang mampu mengukur ketercapaian indikator pembelajaran melalui pengalaman eksploratif. Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan pembelajaran teks berita melalui studi literatur. Melalui perencanaan konseptual yang matang, diharapkan dihasilkan sebuah prototipe asesmen yang tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga edukatif.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan analisis konseptual terhadap karakteristik siswa kelas XI serta kendala instruksional dalam penguasaan unsur berita. Selanjutnya, pada tahap perancangan, disusun spesifikasi konseptual produk "Ekspedisi ADIKSIMBA" yang meliputi peta ekspedisi, lembar petunjuk pertanyaan, serta panduan permainan. Rancangan ini didasarkan pada asumsi bahwa instrumen asesmen harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa di luar metode konvensional (Black & Wiliam, 2009). Tahap pengembangan konseptual dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh komponen desain menjadi satu kesatuan kerangka asesmen formatif yang utuh. Proses ini melibatkan telaah literatur serta pertimbangan teoretis untuk memastikan keselarasan antara rancangan instrumen dengan kompetensi dasar teks berita (Anderson & Krathwohl, 2001). Penyempurnaan dilakukan melalui refleksi kritis terhadap konsep yang dirumuskan sehingga menghasilkan rancangan yang lebih sistematis dan relevan. Secara keseluruhan, setiap tahapan saling terintegrasi untuk memastikan bahwa prototipe memiliki keterkaitan yang kuat dengan kebutuhan peningkatan kemampuan analisis peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kajian pustaka dan analisis terhadap berbagai sumber teoritis yang relevan, seperti konsep asesmen pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan, dan literasi teks berita. Selain itu, informasi pendukung

diperoleh dari hasil telaah terhadap praktik pembelajaran yang ada untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif-kualitatif guna menghasilkan gambaran komprehensif mengenai kualitas rancangan asesmen yang dikembangkan. Fokus utama evaluasi adalah memastikan bahwa spesifikasi konseptual produk telah memenuhi prinsip-prinsip asesmen pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Pendekatan ini menghasilkan sebuah perencanaan pengembangan asesmen formatif yang memiliki landasan teoritis kuat dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran nyata.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan instrumen asesmen formatif berbasis permainan diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan sebagai landasan dalam menentukan arah dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, serta berbagai permasalahan yang muncul dalam proses asesmen pada materi teks berita. Melalui analisis kebutuhan, peneliti memperoleh gambaran mengenai kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ada dengan kondisi ideal yang diharapkan. Hasil analisis tersebut kemudian menjadi dasar dalam merumuskan desain instrumen asesmen yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta kebutuhan peserta didik.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang mencakup karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran, serta indikator pencapaian kompetensi pada materi teks berita. Tahap ini dilakukan melalui kajian literatur dan penelaahan terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran teks berita pada umumnya masih cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah serta praktik penilaian yang kurang variatif. Kondisi tersebut mengindikasikan rendahnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik tingkat sekolah menengah atas. Analisis potensi dan permasalahan ini menjadi langkah awal yang krusial dalam merumuskan kebutuhan pengembangan instrumen asesmen yang lebih inovatif.

Analisis terhadap konsep lingkungan pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar masih belum optimal. Padahal, secara teoretis, lingkungan belajar yang kondusif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik. Keterbatasan praktik asesmen yang hanya berfokus pada aktivitas di dalam kelas menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan asesmen yang mampu mengintegrasikan aktivitas eksploratif dan partisipatif, sejalan dengan prinsip asesmen autentik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran (Arifin, 2016). Sebagai solusi dari kebutuhan lapangan tersebut, peneliti merancang pengembangan media permainan *finding treasure* atau "Ekspedisi ADIKSIMBA" sebagai instrumen asesmen formatif. Hasil dari analisis masalah pada tahap ini merumuskan bahwa proses penjelasan materi yang sebelumnya menggunakan ceramah akan dikemas ulang secara lebih menarik. Materi teks berita akan diintegrasikan ke dalam lagu atau aktivitas pembuka yang bertujuan untuk memusatkan atensi peserta didik. Hal ini dilakukan agar nantinya ketika siswa praktik langsung menggunakan media permainan, mereka telah memiliki pemahaman dasar yang kuat. Peneliti memilih media ini karena sifatnya yang interaktif dan dapat mengakomodasi kebutuhan visual serta kinestetik siswa. Sejalan dengan teori *Discovery Learning*, keterlibatan aktif siswa dalam mencari informasi dapat meningkatkan retensi pemahaman materi (Hosnan, 2014).

Dengan demikian, permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan sarana untuk mencapai indikator kompetensi yang telah ditetapkan.

Media permainan *finding treasure* dipilih karena memiliki komponen yang dapat memicu kemampuan berpikir kritis dan unjuk diri siswa. Permainan mencari harta karun ini dilakukan dengan bantuan petunjuk (*clue*) yang menuntut koordinasi dan kerjasama tim. Siswa didorong untuk menemukan informasi secara mandiri melalui titik-titik pos yang telah ditentukan di area sekolah. Model penilaian seperti ini diharapkan dapat mengubah persepsi siswa terhadap materi teks berita yang semula dianggap sulit menjadi lebih aplikatif. Menurut Arifin (2016), instrumen evaluasi yang baik harus mampu membangkitkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam permainan ini akan menjadi indikator keberhasilan dari penerapan media tersebut.

Terakhir, tahap analisis ini memastikan bahwa seluruh spesifikasi konseptual produk yang dirancang telah selaras dengan permasalahan pembelajaran yang diidentifikasi melalui kajian literatur. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran merupakan kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas asesmen formatif. Selain itu, instrumen asesmen yang dirancang harus tetap memiliki rubrik penilaian yang jelas, terstruktur, dan objektif meskipun dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan instrumen pembelajaran yang menekankan pentingnya kejelasan indikator dan kriteria penilaian dalam mengukur capaian belajar peserta didik (Arifin, 2016; Prastowo, 2018).

Setiap komponen dalam rancangan instrumen, mulai dari media permainan hingga lembar evaluasi, disusun untuk mampu mengukur keterampilan analisis unsur ADIKSIMBA secara komprehensif. Penyusunan komponen ini didasarkan pada integrasi antara tujuan pembelajaran, aktivitas asesmen, dan indikator kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian, instrumen yang dikembangkan tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga memiliki validitas konseptual yang kuat. Hasil akhir dari tahap analisis ini berupa sintesis konseptual yang menjadi landasan utama dalam tahap perancangan instrumen asesmen formatif. Sintesis ini memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan memiliki keterkaitan yang jelas antara kebutuhan pembelajaran, pendekatan asesmen, serta strategi implementasi. Oleh karena itu, tahap analisis ini menjadi pondasi penting dalam menciptakan inovasi penilaian yang efektif, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas.

3.2 Desain Asesmen Formatif Berbasis "Ekspedisi ADIKSIMBA"

Tahap desain dilakukan setelah seluruh data dari tahapan analisis kebutuhan berhasil terpetakan guna menciptakan kerangka kerja instrumen yang valid dan aplikatif. Pada pengembangan asesmen "Ekspedisi ADIKSIMBA" ini, peneliti membagi proses desain ke dalam beberapa fokus utama, yakni rancangan fisik produk, mekanisme permainan, dan sistem penilaian. Sesuai dengan pendapat Benny A. Pribadi (2014), tahap desain merupakan fase untuk menentukan kompetensi khusus, metode, dan strategi instruksional yang tepat dalam pengembangan media. Peneliti memulai dengan merancang bentuk, ukuran, dan bahan yang diperlukan agar media memiliki daya tahan fungsional namun tetap ekonomis bagi siswa kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang. Perancangan ini mencakup pembuatan cetak biru (*blueprint*) digital menggunakan aplikasi Canva untuk memastikan estetika komponen tetap konsisten meskipun menggunakan bahan yang sederhana. Hasil dari tahap ini menjadi panduan baku bagi peneliti sebelum memasuki proses produksi fisik secara mandiri.

Langkah-langkah pembuatan komponen fisik "Ekspedisi ADIKSIMBA" dirancang dengan mengutamakan prinsip efisiensi biaya tanpa mengurangi nilai edukasinya. Pembuatan peti harta karun direncanakan menggunakan bahan kardus tebal yang dilapisi kertas kado motif kayu atau papan infraboard berukuran 40x25x20 cm agar ringan saat dibawa berpindah tempat. Peta ekspedisi dirancang pada kertas kado polos atau kertas manila yang denahnya telah dimodifikasi menjadi

jalur petualangan yang menantang di area sekolah. Selanjutnya, lembar kuis dan lembar clue didesain menggunakan kertas HVS yang kemudian dilaminating agar tidak mudah sobek atau rusak oleh keringat dan cuaca saat siswa berlari. Peneliti juga menentukan penggunaan bendera dari kertas krep atau kain perca berwarna-warni sebagai penanda visual yang murah namun efektif di setiap titik pos perburuan. Menurut Arsyad (2017), pemilihan karakteristik media harus disesuaikan dengan lingkungan belajar agar dapat berfungsi sebagai penyalur pesan yang efektif bagi siswa.

Mekanisme permainan "Ekspedisi ADIKSIMBA" dirancang untuk mendorong kolaborasi serta ketajaman analisis siswa melalui rangkaian tantangan yang sistematis. Pertama, Bapak Andrean Fahreza selaku guru akan memberikan stimulus berita audiovisual, lalu siswa dibagi menjadi tiga kelompok penjelajah yang masing-masing dibekali satu peta ekspedisi sederhana. Kedua, setiap kelompok harus mengikuti instruksi pada peta untuk menemukan bendera penanda yang menyembunyikan kartu clue berisi teka-teki lokasi kunci. Ketiga, setelah lokasi ditemukan, kelompok harus bergegas mencari peti harta karun dari kardus yang sesuai dengan warna kelompok mereka untuk mengambil amplop soal. Di dalam peti tersebut, siswa akan menemukan naskah teks berita aktual yang harus segera dibedah unsur-unsur pembentuknya secara berkelompok. Seluruh alur ini bertujuan untuk mengubah suasana ujian yang menegangkan menjadi sebuah pengalaman "penemuan" yang seru dan berkesan bagi peserta didik.

Di dalam peti harta karun tersebut, peneliti juga menyisipkan alat peraga permainan tambahan yang memanfaatkan barang-barang bekas guna memberikan variasi aktivitas fisik. Alat peraga ini meliputi botol plastik bekas air mineral, bola tenis bekas, dan garis engklek yang dibuat menggunakan lakban atau kapur tulis di lantai sekolah. Integrasi permainan fisik ini bertujuan untuk menjaga stamina dan motivasi siswa kelas XI agar tetap fokus selama durasi asesmen berlangsung tanpa memerlukan biaya tinggi. Sejalan dengan teori Discovery Learning, keterlibatan aktif siswa dalam mencari informasi dapat meningkatkan retensi pemahaman materi secara signifikan (Hosnan, 2014). Siswa dituntut untuk membagi tugas secara adil, di mana sebagian anggota fokus pada tantangan fisik menggunakan barang bekas dan sebagian lainnya fokus pada analisis naskah berita. Dengan demikian, kemampuan kognitif dan keterampilan motorik siswa dapat terukur secara simultan dalam satu rangkaian kegiatan yang ekonomis.



Gambar 1. Desain Asesmen "Ekspedisi ADIKSIMBA"

Sistem penskoran dalam asesmen formatif ini dirancang secara transparan dan objektif untuk memantau perkembangan belajar siswa pada materi teks berita. Skor maksimal ditentukan sebesar 100 poin, yang terbagi ke dalam kategori ketepatan analisis (60 poin) dan proses kerjasama kelompok (40 poin). Pada bagian analisis, setiap unsur ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana) yang berhasil diidentifikasi dengan benar pada lembar kuis diberi bobot

masing-masing 10 poin. Sementara itu, nilai proses diukur melalui observasi guru terhadap kecepatan penyelesaian misi dan cara kelompok berkoordinasi dalam memecahkan teka-teki petunjuk. Menurut Arifin (2016), instrumen evaluasi yang baik harus memiliki kriteria penilaian yang jelas agar dapat memberikan informasi yang akurat mengenai capaian siswa. Seluruh kriteria penskoran ini kemudian disusun ke dalam sebuah rubrik penilaian sederhana yang dicetak dan dibagikan kepada setiap ketua kelompok. Berikut adalah tabel lembar kerja untuk penilaian asesmen formatif:

LEMBAR KERJA EKSPEDISI ADIKSIMBA (ASESMEN FORMATIF TEKS BERITA)

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok: 1. 3.
2. 4.

PETUNJUK Pengerjaan:

1. Bacalah naskah berita yang ada di dalam peti harta karun dengan saksama!
2. Diskusikan bersama kelompokmu untuk menemukan unsur-unsur berita di bawah ini.
3. Tuliskan jawabanmu pada kolom yang tersedia secara singkat dan jelas.
4. Waktu pengerjaan analisis adalah **15 menit**.

I. NASKAH BERITA

Pemerintah Resmi Batalkan Wacana Sekolah Daring, Fokus Perkuat Karakter Lewat Tatap Muka

JAKARTA - Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) secara resmi membatalkan wacana penerapan kembali sekolah daring (online) yang sempat mencuat pada awal tahun 2026. Pemerintah menegaskan bahwa mulai April 2026, seluruh satuan pendidikan di tingkat SMA dan sederajat akan tetap memprioritaskan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) penuh guna menjaga kualitas interaksi sosial dan penguatan karakter siswa.

Mendikdasmen menyatakan bahwa interaksi fisik di lingkungan sekolah tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh teknologi digital. Kebijakan ini diambil berdasarkan evaluasi nasional yang menunjukkan bahwa siswa kelas 11 dan 12 membutuhkan bimbingan langsung, terutama dalam mempersiapkan diri menuju seleksi masuk perguruan tinggi tahun depan.

Selain fokus pada kehadiran fisik, pemerintah juga meluncurkan "Gerakan Sekolah ASRI". Gerakan ini mewajibkan sekolah untuk memanfaatkan lingkungan terbuka dan taman sekolah sebagai laboratorium belajar. Hal ini selaras dengan upaya pemerintah dalam mengatasi digital fatigue atau kelelahan digital yang banyak dialami oleh remaja akibat penggunaan gawai yang berlebihan dalam beberapa tahun terakhir.

Di sisi lain, para orang tua dan siswa menyambut baik keputusan ini. "Belajar di sekolah jauh lebih efektif karena kami bisa langsung berdiskusi dengan guru dan teman-teman, apalagi materi kelas 11 sudah mulai mendalam," ujar salah satu siswa perwakilan forum remaja di Surabaya.

Sebagai kompensasi penghapusan wacana daring, pemerintah akan mengalihkan anggaran efisiensi teknologi untuk revitalisasi fasilitas fisik sekolah, termasuk peningkatan kecepatan internet di area perpustakaan dan laboratorium untuk tetap mendukung literasi digital siswa selama berada di lingkungan sekolah.

II. TABEL ANALISIS UNSUR BERITA (ADIKSIMBA)

No	Unsur Berita	Pertanyaan Pemandu	Jawaban Analisis	Skor (Max 10)
1	APA (<i>What</i>)	Peristiwa apa yang terjadi dalam berita tersebut?		
2	DI MANA (<i>Where</i>)	Di mana lokasi kejadian peristiwa tersebut?		
3	KAPAN (<i>When</i>)	Kapan peristiwa tersebut terjadi (Waktu/Tanggal)?		
4	SIAPA (<i>Who</i>)	Siapa saja tokoh atau pihak yang terlibat?		
5	MENGAPA (<i>Why</i>)	Apa alasan atau latar belakang peristiwa itu terjadi?		
6	BAGAIMANA (<i>How</i>)	Bagaimana kronologi atau proses terjadinya peristiwa?		
		TOTAL SKOR KOGNITIF		/ 60

II. LEMBAR OBSERVASI PROSES (DIISI OLEH GURU)

Petunjuk: Guru memberikan tanda centang (✓) sesuai pengamatan di lapangan.

No	Aspek Penilaian Proses	Kriteria	Skor (Max 10)
1	Kecepatan	Kelompok menemukan peti dan menyelesaikan tantangan tepat waktu.	
2	Kerjasama	Seluruh anggota berbagi tugas (ada yang mencari jejak, ada yang menganalisis).	
3	Ketangkasan	Kelompok berhasil menyelesaikan tantangan fisik (bola/engklek) dengan baik.	

No	Aspek Penilaian Proses	Kriteria	Skor (Max 10)
4	Ketelitian	Kelompok membaca petunjuk <i>clue</i> dengan cermat tanpa tersesat.	
		TOTAL SKOR PROSES	/ 40

REKAPITULASI NILAI AKHIR

[Skor Kognitif + Skor Proses] = / 100

Catatan Guru: "" "

Selain perangkat permainan, peneliti juga merancang instrumen validasi yang ditujukan kepada para ahli materi dan media guna menguji kelayakan desain. Instrumen ini berbentuk angket skala Likert yang membedah kualitas teks berita yang digunakan serta kelogisan alur permainan dari perspektif pedagogis. Masukan dari para pakar sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan bahan ekonomis seperti kardus tidak mengurangi kualitas instruksional dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan R&D bahwa instrumen pengumpulan data harus memiliki validitas isi yang kuat sebelum produk masuk ke tahap implementasi (Sugiyono, 2019). Peneliti juga menyertakan kolom kritik dan saran pada angket agar validator dapat memberikan rekomendasi perbaikan, misalnya mengenai ketahanan bahan yang dipilih. Tahap ini merupakan bentuk kontrol kualitas untuk menjamin bahwa "Ekspedisi ADIKSIMBA" tetap layak secara akademis meskipun menggunakan material yang murah.

Terakhir, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak SMA Brawijaya Smart School Malang terkait penggunaan area sekolah sebagai lokasi ekspedisi mandiri. Desain lokasi pos-pos permainan disesuaikan dengan kondisi riil lingkungan agar tidak mengganggu kegiatan belajar kelas lain namun tetap menantang bagi peserta didik. Perencanaan lokasi ini penting agar implementasi media nantinya dapat berjalan lancar tanpa memerlukan sewa tempat atau alat-alat pendukung yang mahal. Sesuai dengan model pengembangan ADDIE, setiap fase dalam tahap desain harus dievaluasi untuk meminimalkan pemborosan sumber daya pada tahap pengembangan fisik (Rayanto & Sugianti, 2020). Dengan selesainya seluruh rancangan komponen yang ekonomis, mekanisme, hingga sistem penilaian, peneliti telah memiliki cetak biru yang utuh untuk merealisasikan media tersebut. Finalisasi tahap desain ini memberikan keyakinan bahwa produk yang dihasilkan mampu menjadi solusi inovatif dan terjangkau bagi asesmen teks berita.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perencanaan pengembangan yang telah dilakukan hingga tahap desain, dapat disimpulkan bahwa rancangan instrumen asesmen formatif "Ekspedisi ADIKSIMBA" disusun sebagai jawaban atas kebutuhan inovasi evaluasi materi teks berita di SMA Brawijaya Smart School Malang. Tahap analisis awal mengidentifikasi adanya kejenuhan siswa kelas XI terhadap metode penilaian konvensional, sehingga diperlukan instrumen yang lebih dinamis dengan memanfaatkan lingkungan sekolah yang asri. Rancangan produk ini mengedepankan prinsip efisiensi biaya dengan menggunakan material ekonomis seperti kardus bekas untuk peti harta karun, kertas manila untuk peta ekspedisi, serta lembar kuis yang dilaminating guna menjamin ketahanan fisik. Selain aspek material, peneliti telah berhasil menyusun cetak biru mekanisme permainan yang sistematis,

mulai dari pencarian jejak berdasarkan petunjuk hingga misi utama pembedahan unsur berita 5W+1H. Seluruh rancangan ini juga telah dilengkapi dengan sistem penskoran yang komprehensif, yang membagi bobot penilaian antara ketepatan analisis kognitif sebesar 60% dan proses kerjasama kelompok sebesar 40%. Dengan demikian, finalisasi tahap desain ini menghasilkan sebuah kerangka kerja operasional yang utuh dan siap untuk direalisasikan pada tahap pengembangan selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abdurahman, Hasan, & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2).
- Alwi, Hasan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). *Classroom Assessment and Aid for Learning*. London: Routledge.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran: Pengembangan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mariyani, Anna, dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Filmorago Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdi Masya*, 1(4), 217-222.
- Pinasti, Intan Indria, dkk. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum 2013 (Studi Kasus Pembelajaran Teks Ulasan Cerpen di Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngawi). *Basastra: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 6(1), 155-167.
- Pratama, Alan Yoga. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Filmorago Dalam Pembelajaran Teks Cerita Fabel Kelas VII SMP Negeri 1 Turi Sleman Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yunus. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Kelas VIII C SMP Negeri 8 Kendari melalui Model Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Bastra*, 1(1).