

## TUGAS

### 6.8.2.2 PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI

#### PENGLOLAAN BISNIS RITEL KELAS XI SEMESTER GASAL

Oleh :

**Ariestika Dwi Pratiwi SMKS Batik 2 Surakarta\_NIM. 2000103923855012**

## SOAL

Saudara akan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. Dalam mengembangkan instrumen evaluasi berbasis HOTS terdapat beberapa karakteristik yang harus dipenuhi.

1. Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi : menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan
  2. Bersifat divergen : memungkinkan peserta didik memberikan jawaban berbeda-beda sesuai proses berpikir dan sudut pandang yang digunakan karena mengukur proses berpikir analitis, kritis, dan kreatif yang cenderung bersifat unik atau berbeda-beda responsnya bagi setiap individu
  3. Menggunakan multirepresentasi : tidak menyajikan semua informasi secara tersurat, tetapi memaksa peserta didik menggali sendiri informasi yang tersirat menggunakan berbagai representasi verbal (berbentuk kalimat), visual (gambar, bagan, grafik, tabel, termasuk video), simbolis (simbol, ikon, inisial, isyarat), dan matematis (angka, rumus, persamaan)
  4. Berbasis permasalahan kontekstual : berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpretate*), menerapkan (*apply*) dan mengintegrasikan (*integrate*) ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata.
  5. Menggunakan bentuk soal beragam: soal-soal *HOTS* yang berbentuk pilihan ganda kompleks juga memuat stimulus yang bersumber pada situasi kontekstual dan soal uraian yang menuntut peserta didik untuk mengorganisasikan gagasan atau hal-hal yang telah dipelajarinya
1. Tuangkan rancangan pengembangan alat evaluasi yang memenuhi unsur-unsur HOTS pada diskusi kelompok di Grup Saudara.
  2. Cermati tanggapan Dosen/guru pamong untuk perbaikan

3. Tuangkan hasil diskusi kelompok bersama semua peserta di kelas
4. Cermati dan tanggapi jawaban kelompok lain sehingga dapat memperkaya pengetahuan Saudara mengenai evaluasi pembelajaran berorientasi HOTS !
5. Unggahlah alat evaluasi pembelajaran yang telah Saudara buat pada Unggah Produk Peserta.
6. Unggah juga alat evaluasi pembelajaran pada laman Guru Berbagi : <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/>

## **JAWAB**

Dari perancangan alat evaluasi yang telah saya susun maka berikut ini pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang saya susun untuk **Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI Semester Gasal KD 3.1 Memahami Bisnis Ritel dan KD 4.1 Melakukan Bisnis Ritel** :

### **Deskripsi Evaluasi**

Jenis evaluasi pembelajaran yang digunakan adalah evaluasi berbasis CBT (Computer Based Test) yang terdiri dari 6 soal Pilihan Ganda dan 2 soal Uraian yang kesemuanya berorientasi HOTS yang dikerjakan dalam alokasi waktu 45 menit. Soal-soal tersebut dibuat melalui aplikasi Google Form yang merupakan aplikasi yang mudah digunakan baik bagi guru maupun bagi siswa.

### **Langkah-langkah evaluasi :**

1. Siswa mengakses CBT melalui link yang dibagikan melalui Whatsapp Grup Mata Pelajaran.
2. Siswa mengerjakan CBT Pilihan Ganda di Google form dan langsung bisa mengetahui skor yang diperolehnya
3. Siswa membaca soal Uraian pada CBT dan mengerjakan melalui lembar kertas yang kemudian difoto dan diunggah ke Google Classroom
4. Guru melakukan penilaian dari pengerjaan soal uraian dan membagikan hasil penilaian melalui Google Classroom



Bisnis Ritel	menganalisis jenis-jenis bisnis ritel	2 PG 1 Uraian		1			1			1	
	mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan bisnis ritel	2 PG		1	1						

### Pertemuan 3

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	Jumlah Soal	Tes								
			Kognitif			Afektif			Psikomotorik		
			Md	Sd	Sl	Md	Sd	Sl	Md	Sd	Sl
3.1 Memahami Bisnis Ritel	menjelaskan tujuan, fungsi dan peran bisnis ritel	3 PG		1	1		1				
4.1 Melakukan Bisnis Ritel	menjelaskan faktor penentu bisnis ritel berupa produk, lokasi usaha, harga yang tepat, suasana toko, dan promosi	3 PG 1 Uraian	1		1					1	1
	mengidentifikasi kebijakan pemerintah tentang bisnis ritel	1 Uraian		1							

## Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda		Uraian	
No	Skor	No	Skor
1	5	1	15
2	5	2	10
3	5		
4	5		
5	5		
6	5		
<b>Total</b>	<b>30</b>		<b>25</b>

Nilai Akhir untuk tes Kognitif adalah Skor maks Pilihan Ganda + Skor maks uraian =  
**30+25= 55**

## Penilaian Afektif

- a. Indikator Karakter: Karakter yang dinilai (1) **Inisiatif**, (2) **Disiplin**, dinilai dengan lembar observasi dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran (nilai maks. 30)

### LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN INISIATIF DAN DISIPLIN SISWA

No	Nama Siswa	Inisiatif				Disiplin				Nilai Observ
		0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Ana				√		√			4
2	Laela			√					√	5
3	Luluk			√				√		4
4	Nadea			√			√			3
5	Zahra				√		√			4

*Skoring: Nilai hasil observasi dikalikan dengan 5.*

### RUBRIK /KETERANGAN (KRETERIA PENILAIAN) :

**INISIATIF:**  
0 = Siswa pasif selama proses pembelajaran.  
1 = Siswa bertanya dan atau menjawab sesekali  
2 = Siswa sering bertanya, sering menjawab, menyampaikan ide  
3 = Siswa selalu bertanya, selalu menjawab, selalu menyampaikan ide.

**DISIPLIN :**  
0 = Siswa tidak mengerjakan instruksi sama sekali  
1 = Siswa sesekali mengerjakan tugas sesuai instruksi  
2 = Siswa sering mengerjakan tugas sesuai instruksi

3 = Siswa selalu mengerjakan tugas sesuai instruksi

- b. Indikator kerjasama: dinilai dengan lembar observasi dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran (nilai maks. 15)

### LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN KERJASAMA SISWA

No	Nama Siswa	Kerjasama				Nilai Observasi
		0	1	2	3	
1	Ana				√	3
2	Laela			√		3
3	Luluk			√		0
4	Nadea		√			1
5	Zahra				√	3

*Skoring: Nilai hasil observasi dikalikan dengan 5.*

#### RUBRIK/KETERANGAN (KRETERIA PENILAIAN) :

0= Siswa diam dan tidak melakukan aktivitas dg teman selama proses pembelajaran.

1= Siswa membantu dan minta bantuan sekali dalam menyelesaikan tugas.

2= Siswa sering membantu temannya yang kesulitan.

3= Siswa selalu membantu, dan menawarkan bantuan kepada temannya yang kesulitan

#### SKOR TOTAL NILAI AKHIR

Nilai akhir siswa terdiri dari:

1. Nilai uji kognitif dengan nilai maks. = 30
2. Nilai uji proses dengan nilai maks. = 25
3. Nilai uji karakter dengan nilai maks. = 30
4. Nilai uji ketrampilan sosial dengan nilai maks. = 15

Sehingga nilai maks yang diperoleh jika jawaban benar semua dan memenuhi kreteria adalah 100.

**Soal :**

#### Pertemuan-1

#### Pilihan Ganda

1. Ritel adalah tingkat terakhir dari proses distribusi. didalamnya terdapat aktivitas bisnis dalam penjualan barang atau jasa kepada konsumen. Pengertian ritel tersebut dikemukakan oleh ....

a. Gilbert

**b. Berman dan Ervans**

c. Ma'aruf

d. Kotler

e. Foster

2. Perkembangan bisnis ritel di Indonesia pada awalnya melalui perdagangan tradisional yang memperjualbelikan komoditas. Kemudian pada tahun 1960-an muncul gerai ritel modern pertama yang mengusung format departemen store, yaitu ....

a. Matahari Departemen Store

b. Golden Truly

**c. Gerai Sarinah**

d. Hypermarket

e. Hero Swalayan

3. Ritel perlu menciptakan brand yang unik, desain toko yang menarik, pelayanan yang baik, serta penawaran-penawaran yang menarik untuk membangun image di hati konsumen agar kembali melakukan pembelian. Hal tersebut merupakan bentuk dari unsur ....

a. problem recovery

b. store condition

c. executional excellent

**d. brand experience**

e. impulse buying

4. Kepedulian terhadap proses dapat dilakukan dengan memberikan kenyamanan bagi konsumen dalam berbelanja. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan cara ....

**a. memberikan pelayanan kasir yang cepat dan responsif**

b. bersikap ramah dan santun serta selalu tersenyum

c. selalu memastikan stok barang selalu tersedia

d. selalu mendengarkan keluhan pelanggan

e. memperbolehkan konsumen untuk menukarkan barang yang cacat.

5. Salah satu karakteristik bisnis ritel menurut Bermans dan Evans adalah pembelian impulsif (*Impulsive buying*). Berikut ini yang yang bukan merupakan bentuk karakteristik pembelian impulsif adalah ....

a. memberikan pilihan barang yang bervariasi

b. memberikan berbagai tawaran diskon yang menarik

c. mendisplay produk cokelat dan permen di area kasir

d. memberikan kupon hadiah untuk pembelian dengan nominal tertentu

**e. mendisplay produk dengan bentuk pecahan per unit**

6. Anda sebagai Pramuniaga, suatu ketika ada pembeli yang melakukan komplain dengan marah-marah kepada anda karena barang yang diterima ternyata ada kerusakan. Yang anda lakukan untuk bisa menangani masalah tersebut adalah ...

- a. meminta maaf dan meminta pelanggan menerima kerusakan tersebut
- b. membiarkan saja karena itu resiko pelanggan yang yang tidak mengecek barang sebelumnya
- c. mendengarkan dengan senyum-senyum kemudian meminta pelanggan lebih berhati-hati lain kali
- d. meminta maaf kepada pelanggan dan mengganti barang yang rusak tersebut dengan barang yang baru meskipun belum tentu itu kesalahan anda.**
- e. melaporkan kepada sekuriti karena pelanggan dianggap telah melakukan keributan

### **Uraian**

Pahami dan cermati studi kasus di bawah ini :

Di era modern seperti saat ini banyak sekali bermunculan perusahaan ritel dengan berbagai jenis dan kategori. Perusahaan-perusahaan ritel tersebut menawarkan berbagai pengalaman berbelanja bagi konsumen dengan menyuguhkan konsep yang berbeda-beda antara peritel 1 dengan peritel yang lainnya.

Berdasarkan studi kasus diatas jawablah pertanyaan berikut ini :

1. Bagaimana karakteristik bisnis ritel yang sesuai dengan selera masyarakat modern saat ini?
2. Apa yang harus diberikan peritel kepada konsumen untuk bisa memberikan pengalaman berbelanja yang berkesan?

### **Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Pertemuan 1**

#### **Pilihan Ganda**

No	Jawaban	Skor
1	B	5
2	C	5
3	D	5
4	A	5
5	E	5
6	D	5



### Uraian

1. Karakteristik bisnis ritel yang sesuai dengan selera masyarakat modern saat ini adalah antara lain memiliki lokasi yang dekat dengan konsumen, menawarkan pilihan produk yang bervariasi, memberikan pelayanan yang baik, memberikan fasilitas-fasilitas tambahan bagi konsumen seperti tempat parkir toilet pendingin ruangan, stok barang yang selalu tersedia, penataan toko yang memudahkan konsumen untuk menemukan barang yang dibutuhkan. (Skor 15)
2. Untuk bisa memberikan pengalaman berbelanja yang berkesan yang harus diberikan oleh peritel dengan memenuhi 5 unsur penting dalam bisnis ritel yaitu menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan, menjalankan operasional ritel dengan sempurna, menciptakan keunikan brand dan memberikan pengalaman berbeda, peduli terhadap proses, dan mampu menangani masalah dengan baik. (Skor 10)