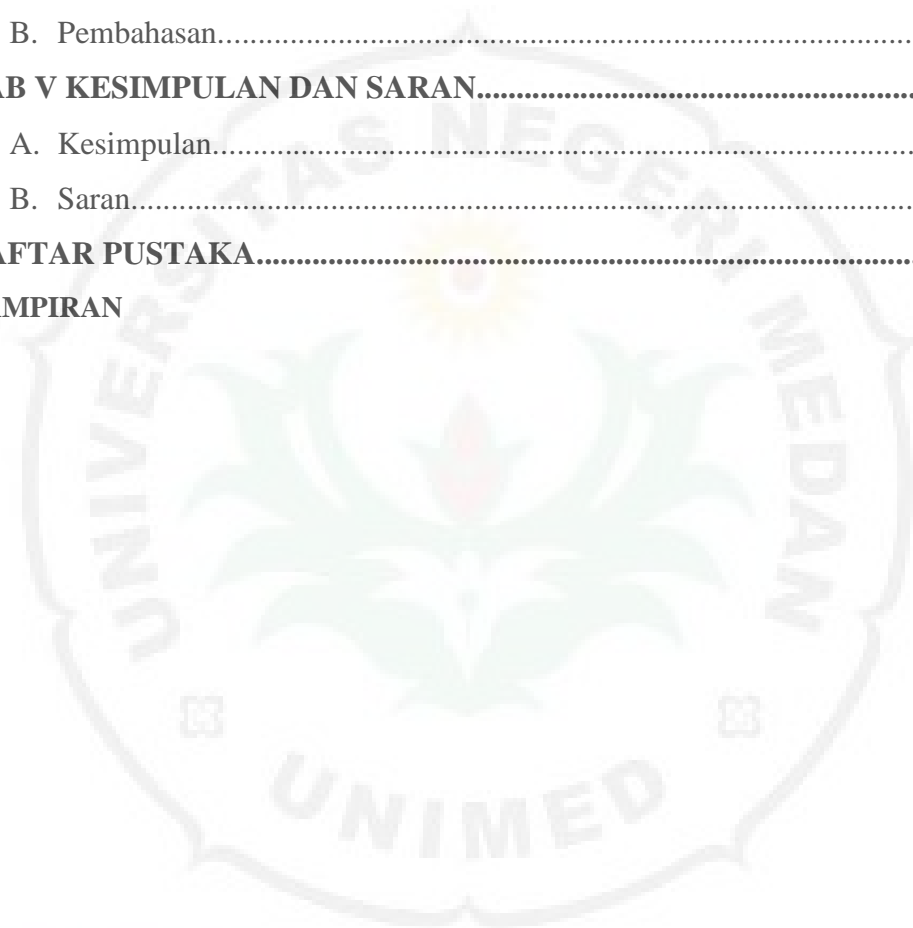


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	8
C. Pembatasan masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teoritis.....	11
1. Desain.....	11
2. Evaluasi Pembelajaran.....	14
3. Tari Melayu.....	16
4. <i>High Order Thinking Skills</i>	21
5. Aplikasi <i>Quizizz</i>	26
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual.....	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	37

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Instrumen Penelitian.....	37
2. Teknik Pengumpulan Data.....	43
a. Observasi	43
b. Wawancara.....	44
c. Dokumentasi.....	44
d. Studi Kepustakaan	44
E. Teknik Analisa Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
2. Tahapan Desain Evaluasi Pembelajaran.....	49
a. Potensi Masalah.....	50
b. Pengumpulan Data.....	52
c. Desain Produk.....	53
1. Pemilihan Materi.....	53
2. Pembuatan Bahan Evaluasi.....	54
a. Kisi-kisi Soal Tari Serampang Dua Belas.....	54
b. Butir-butir Soal Tari Serampang Dua Belas Berbasis <i>HOTS</i>	58
3. Penyusunan Bahan Evaluasi.....	71
4. Tampilan Desain Evaluasi dalam Aplikasi <i>Quizizz</i>	84
a. Bentuk Tampilan pada Layar Guru dengan Laptop/Komputer.....	84
b. Bentuk Tampilan pada Layar Peserta Didik dengan Smartphone.....	97
d. Validasi Desain.....	109
1. Validasi Ahli Materi.....	109
2. Validasi Ahli Media.....	112
e. Revisi Desain.....	115
1. Materi.....	116

a. Perbaikan Kisi-kisi Soal.....	116
b. Perbaikan Butir-butir Soal.....	124
2. Media.....	131
B. Pembahasan.....	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN	



THE
Character Building
UNIVERSITY