

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tor-tor Hatasopisik adalah salah satu *tor-tor* milik masyarakat Batak. *Tortor* ini ditarikan oleh kaum muda dan sering menjadi bagian dari kegiatan *Gondang Naposo*. Hal ini sesuai dengan arti kata *Hatasopisik* dalam Bahasa Indonesia yaitu “berbisik”. *Tor-tor Hatasopisik* mengekspresikan interaksi antara pria dan wanita untuk mengungkapkan perasaan cinta yang diungkapkan dengan berbisik. *Tor-tor Hatasopisik* merupakan tari kreasi yang kreatif dan dinamis, dan selalu menjadi bagian dari pelaksanaan *Gondang Naposo*.

Mengutip pernyataan dari Gustina Sijabat dalam Jurnal *Gesture “Pengemasan Tortor Hatasopisik dalam media audio visual berbasis website untuk Sekolah Menengah Atas”* Tahun 2020 Vol. 9 No.1 Hal.2 Menjelaskan bahwa “*Tortor Hatasopisik* merupakan tari yang mengungkapkan rasa cinta kepada lawan jenis. *Tortor Hatasopisik* juga merupakan tari tradisi yang memiliki makna “*husip husip*” yang artinya berbisik untuk mengungkapkan perasaan cinta”. *Tortor Hatasopisik* ini juga sering ditampilkan dalam acara *Gondang Naposo*.

Gondang Naposo merupakan kegiatan masyarakat Suku Batak yang bertujuan sebagai sarana untuk berkenalan. *Gondang Naposo* merupakan media bagi *naposo* (pemuda pemudi) untuk saling bertemu dan *manortor* bersama dengan mengikuti aturan yang sudah ada. Hal ini sesuai tujuan dasar dilaksanakannya *Gondang Naposo*, yaitu agar para pemudanya dapat menemukan jodohnya dan menjalin cinta dengan pemudi yang diinginkan.

Tor-tor Hatasopisik sudah menjadi materi ajar di Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Pangururan. Materi ini sudah dilengkapi dengan media pembelajaran berbentuk audio visual yang sudah dikemas oleh Gustina Sijabat sebagai hasil penelitian untuk menyelesaikan studinya di Program Studi Pendidikan Tari FBS UNIMED. Mengutip pernyataan dari Hermawan dalam Jurnal Mahaguru “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*” Thn. 2021 Vol.2 No.1 Hal.105 Menjelaskan bahwa media audio visual adalah teknologi media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan kompetensi dasar KD.3.1 yaitu memahami konsep, tehnik dan prosedur dalam meniru ragam gerak tari tradisi dan KD 4.1 yaitu memperagakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep tehnik dan prosedur sesuai dengan hitungan. Media pembelajaran audio visual ini belum dilengkapi dengan evaluasi terhadap materi, baik dalam bentuk naskah maupun digital. Mengutip dari pernyataan Ruth Luther dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan “*Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*” Thn. 2018 Vol.2 No.2 Hal.3 Menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kenyataan ini menarik perhatian penulis untuk menyusun evaluasi pembelajaran sesuai KD 3.1 dan 4.1 untuk melengkapi media pembelajaran yang telah tersedia. Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media

pembelajaran. Evaluasi ini akan di desain dengan menggunakan HOTS dan berbasis digital dalam bentuk aplikasi *Quiziz*. HOTS adalah kemampuan tingkat tinggi yang memicu siswa untuk berfikir kritis, logis dan kreatif. Mengutip pernyataan dari Junaidi, Rahmadhani, Sumaji dalam Jurnal Koordinat *Implementasi Higher Order Thinking Skills Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran* Thn. 2022 Vol.3 No.1 Hal.8 Menjelaskan bahwa HOTS adalah kemampuan dalam memanipulasi atau mengolah informasi/ide dengan cara yang kritis dan kreatif agar dapat menyelesaikan suatu masalah.

Apapun materi yang disampaikan perlu di evaluasi. Evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari perangkat pembelajaran yang harus tersedia untuk menjamin proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran, salah satu komponen pembelajaran yang turut menentukan adalah evaluasi terhadap materi. Untuk mengukur hasil belajar yang optimal perlu tersedia alat ukur berupa evaluasi pembelajaran berbasis HOTS.

Dari sumber <https://campus.quipper.com> menyebutkan bahwa HOTS atau *high order thinking skills* adalah istilah untuk menyatakan tentang kemampuan berpikir yang melakukan pengolahan data dalam aktivitas mengingat untuk dijelaskan kembali. Oleh karena itu, HOTS memotivasi peserta didik agar mampu berpendapat berfikir secara luas dan mendalam. Dengan demikian, HOTS merupakan alat penilaian yang dipakai untuk menguji kompetensi peserta didik berfikir dalam skala tinggi, yaitu kemampuan berfikir yang menuntut peserta didik untuk mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), dan merujuk dengan menggunakan dan melakukan pengolahan (*recite*) terhadap data. Evaluasi

pembelajaran berbasis HOTS tersebut sebaiknya dapat digunakan oleh peserta didik secara digital. Bentuk evaluasi yang seperti ini belum tersedia di Sekolah Menengah Atas di Pangururan. Evaluasi adalah proses menilai berdasarkan kriteria atau tujuan yang ditetapkan yang diikuti dengan pengambilan keputusan. Tujuan desain evaluasi adalah untuk lebih mengembangkan kemampuan berfikir siswa pada tingkat lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir secara kritis dalam memperoleh berbagai jenis informasi, berfikir kreatif untuk mengatasi suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki. Mengutip pernyataan dari M.Chabib Thoha dalam Jurnal *Adaara "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran"* Thn.2019 Vol.9 No. 2 Hal.3 Menjelaskan bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.

Evaluasi pembelajaran dalam bentuk digital dapat disusun dengan menggunakan aplikasi seperti *Google form*, *Edmodo* dan *Quizizz*. Dari berbagai bentuk aplikasi tersebut penulis memilih menggunakan *Quizizz* karena aplikasi ini lebih familiar karena pengoperasiannya yang mudah dan bisa menjadi sarana yang tepat karena terdapat banyak fitur yang dapat digunakan sebagai penilaian seperti pembuatan soal kuis.

Quizizz merupakan sebuah *Web Tool* untuk membuat kuis interaktif seperti pengerjaan soal yang dikemas dalam bentuk permainan dengan melibatkan interaksi guru dan siswa. Mengutip pernyataan dari Suhartatik (2020:6) *Quizizz* merupakan sebuah sarana interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas

untuk penilaian harian. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dalam perlombaan pengerjaan soal kuis yang dibuat oleh guru.

Dari pemaparan berbagai alasan diatas penulis melalui penelitian akan dijadikan fokus penelitian tugas akhir dengan judul **Desain Evaluasi Materi Ajar Tor-tor Hatasopisik Berbasis HOTS Dalam Bentuk Digital Untuk Sekolah Menengah Atas.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah permasalahan yang dapat diuraikan dari latar belakang. Sugiyono (2008:52) mengatakan masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, adanya pengaduan dan kompetensi. Berdasarkan masalah yang didapat pada latar belakang maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya desain evaluasi materi *Tor tor Hatasopisik* berbasis HOTS dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
2. Media pembelajaran evaluasi belum dilengkapi dengan evaluasi terhadap materi, baik dalam bentuk naskah maupun digital
3. Belum tersedianya bentuk evaluasi sesuai KD 3.1 dan KD 4.1

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Agar peneliti ini lebih fokus, maka penulis memandang permasalahan permasalahan yang diangkat perlu dibatasi menjadi lebih khusus, sederhana dan gejalanya akan lebih mudah diamati serta terarah.

Dengan demikian dari identifikasi permasalahan yang ada maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: belum tersedianya evaluasi materi *Tortor Hatasopisik* berbasis HOTS dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*

D. Rumusan Masalah

Begitu banyak masalah yang dibahas, agar penelitian ini agar lebih terarah maka perlu adanya perumusan masalah sehingga penulis dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Rumusan masalah hendaknya singkat dan bermakna. Masalah perlu dirumuskan dengan singkat dan padat tidak berbelit belit yang dapat membingungkan pembaca. Masalah dirumuskan dengan kalimat pendek tapi yang bermakna. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan desain evaluasi *Tortor Hatasopisik* berbasis HOTS menggunakan aplikasi *Quizizz*
2. Bagaimana bentuk desain evaluasi *Tortor Hatasopisik* berbasis HOTS menggunakan aplikasi *Quizizz*?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian selalu berorientasi pada tujuan, tanpa tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak akan terfokus karena tidak tau apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Tujuan penelitian menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil yang akan diperoleh. Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk membuat desain evaluasi *Tortor Hatasopisik* berbasis HOTS menggunakan aplikasi *Quizizz*

2. Untuk menghasilkan desain evaluasi materi *Tortor Hatasopisik* berbasis HOTS dengan menggunakan aplikasi *Quiziz*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan dari hasil penelitian yang dilakukan dan juga merupakan sumber informasi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya. Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Menambah kajian Pustaka tentang *Tortor Hatasopisik*
- b. Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti lain tentang *Tortor Hatasopisik*
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang berkaitan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dapat ditujukan kepada beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Sekolah, menambah bahan bacaan serta buku pegangan untuk Sekolah Menengah Atas
- b. Bagi Guru, sebagai bahan referensi materi ajar bagi para guru khususnya dibidang Seni Tari
- c. Bagi Siswa, menambah wawasan dan menumbuhkan pengetahuan terhadap materi *Tortor Hatasopisik*

- d. Bagi Penulis lain, dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah informasi dan wawasan bagi penulis lain untuk melaksanakan penelitian yang sama.

