

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, kemampuan dan pendidikan berkarakter yang saat ini sudah diterapkan diberbagai sekolah di Indonesia. Kurikulum 2013 sangat menuntut guru untuk semakin berkualitas dalam melaksanakan proses belajar mengajar, begitu juga dengan siswa yang di tuntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi, apresiasi dan presentasi, serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (pasal 40 ayat 2) dinyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (1) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (2) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (3) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan. Penggunaan teknologi yang canggih adalah salah satu cara yang di anggap mampu untuk menunjang proses pembelajaran di abad ke 21.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah lama dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatannya digunakan untuk memudahkan para pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran bersifat abstrak dan jauh dari penalaran peserta didik menjadi mudah dijangkau atau dipahami. Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah merambah

di sebut dengan *E-Learning* yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer. *E-Learning* sangat potensial membuat proses belajar lebih efektif karena kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan guru, teman, dan materi belajarnya terbuka lebih luas (Emma Susanti : 2018, dalam jurnal Teknologi).

Perkembangan teknologi dan informasi yang dimanfaatkan bagi dunia pendidikan bahkan tidak sekedar sebagai sumber belajar bagi pembelajaran, bahkan digunakan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal. Evaluasi merupakan bagian penting dari sistem pendidikan dan pengajaran dalam berbagai bentuk dan waktu pengajarannya.

Jika dilihat dari segi bahasa evaluasi merupakan penilaian, evaluasi juga merupakan proses yang sistematis menentukan kesimpulan sejauh mana pencapaian dari tujuan pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran yang bersifat berkelanjutan, karena merupakan hal yang saling berhubungan dan merupakan hubungan pokok dari proses belajar mengajar, hal ini mengapa guru harus memiliki kompetensi dalam melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Evaluasi/penilaian pada dasarnya bertujuan menentukan eektivitas dan evisiensi kegiatan pembelajaran dengan indikator utama pada keberhasilan atau kegiatan pembelajar dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang di tetapkan. Selanjutnya menjadi balikan bagi perbaikan dan pengembangan proses belajar mengajar berikutnya. Sesuai pendapat Grondlund dan Linn 1990 (dalam

Bambang Subali 2014:5) bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran.

Sistem evaluasi pembelajaran sejauh ini masih dilakukan secara manual, dimana guru memberikan lembar soal dan disertai lembar jawaban yang harus diisi oleh peserta didik. Dalam perencanaan dan desain sistem pembelajaran rancangan evaluasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan melalui evaluasi yang tepat, dapat menentukan efektivitas program dan keberhasilan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga informasi kegiatan evaluasi seorang desainer pembelajaran dapat mengambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancangnya perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian yang mana yang dianggap memiliki kelemahan sehingga perlu diperbaiki. Pemanfaatan *website mentimeter* berbasis HOTS dalam melakukan evaluasi pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan warna baru di dunia pendidikan.

Mentimeter adalah sebuah perusahaan milik Swedia yang berbasis di Stockholm yang mengembangkan dan memelihara aplikasi eponim yang digunakan untuk membuat presentasi dengan umpan balik real-time. Aplikasi ini juga berfokus pada kolaborasi online untuk sektor pendidikan yang memungkinkan siswa atau anggota publik untuk menjawab pertanyaan secara anonim. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berbagi pengetahuan dan umpan balik real-time di ponsel dengan presentasi, jajak pendapat, atau sesi menyatakan pendapat di kelas, rapat, pertemuan, konferensi, dan kegiatan

kelompok lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis oleh siapa saja. Dalam melakukan evaluasi, mentimeter menyediakan beberapa fitur, diantaranya kompetisi kuis, yakni kompetisi kuis yang menyenangkan dan menambahkan kegembiraan ke presentasi. Kuis Mentimeter, dapat menguji pengetahuan peserta, melihat apakah mereka telah memperhatikan atau hanya sekedar kompetisi biasa. Fitur inilah yang akan di gunakan penulis untuk melakukan desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* pada system pembelajaran kurikulum 2013.

Pembelajaran Kurikulum 2013 bertujuan untuk memotivasi siswa agar mampu berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Dengan begitu, level kognitif kemampuan tersebut berada di C4 hingga C6 pada Taksonomi Bloom yang telah direvisi. Untuk mengukur kemampuan tersebut dibutuhkan penilaian yang sesuai, yaitu berbentuk soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dan diterapkan untuk semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). SBdP meliputi berbagai macam bidang, di antaranya seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan unik lain. Setiap bidang menuntut adanya kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Oleh sebab itu, soal HOTS pada SBdP memiliki peran penting.

Terdapat empat pedoman umum pembuatan soal HOTS yang dapat dijadikan acuan guru. Pertama, konteks soal berasal dari dunia nyata atau faktual. Kedua, soal dapat menggunakan stimulus visual. Ketiga, soal mengutamakan adanya alasan dari jawaban yang diberikan. Terakhir, bentuk soal harus tepat dan sesuai dengan KD. Keempat pedoman tersebut diimplementasikan

oleh guru dalam tahap-tahap pembuatan soal HOTS yang meliputi: menganalisis KD, menentukan stimulus yang kontekstual dan menarik, menyusun kisi-kisi soal, menulis butir soal sesuai kisi-kisi dan kaidah penulisan soal, serta membuat pedoman penskoran atau kunci jawaban.

Sebagaimana realita dilapangan bahwa pelajaran Seni Budaya sering kali di anggap mudah oleh peserta didik. Sehingga pada saat mengadakan evaluasi sering kali ditemukan ada nya peserta didik yang tidak paham dengan materi pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang bersifat membosankan menjadi faktor utama penyebabnya. Sebagaimana yang dilakukan oleh guru adalah mengadakan evaluasi dengan cara konvensional, yakni membagikan/membacakan soal yang kemudian peserta didik dituntut untuk menjawab dengan cara menulis atau tunjuk tangan. Untuk meningkatkan rasa ingin belajar yang tinggi pada peserta didik, guru dituntut untuk memunculkan inovasi baru dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *website mentimeter* dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dirasa mampu untuk mengembalikan semangat belajar peserta didik.

Desain evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dengan menggunakan *website mentimeter* pada pelajaran Seni Budaya khususnya seni tari nampaknya sangat diperlukan guru dalam membantu proses evaluasi, tetapi sayangnya belum ada guru yang menerapkan metode ini. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan desain evaluasi pembelajaran tari dengan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin canggih. Karena pada

dasarnya, di era millennial ini peserta didik lebih suka dengan cara yang modern (berbasis teknologi) dibandingkan dengan cara konvensional.

Kejadian ini dialami langsung oleh penulis pada saat mengikuti PPLT (Program Pelaksanaan Lapangan Terpadu) di salah satu sekolah yang ada di kota Medan yaitu SMA Swasta Eria Medan di kelas X. Sistem evaluasi pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan cara yang konvensional, yaitu setelah pembelajaran selesai berdasarkan silabus kelas X SMA, guru memberikan soal dengan cara dibacakan yang kemudian peserta didik menjawabnya dengan cara tertulis. Tidak terdapat alat bantu/media yang digunakan guru untuk melakukan evaluasi, sehingga peserta didik sering kali mencontek karena tidak tertarik untuk berfikir kembali mengenai materi yang sudah disampaikan oleh guru. Padahal yang penulis ketahui, di sekolah itu sudah dilengkapi beberapa fasilitas seperti laboratorium komputer, *wifi*, proyektor yang dapat digunakan setiap saat selama proses pembelajaran. Dan yang penulis ketahui, sekolah tersebut mengizinkan peserta didik untuk membawa alat elektronik, seperti laptop, dan *smartphone* pada saat berada di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dilihat bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi di abad ke 21 ini sebagai alat untuk menunjang proses belajar mengajar dan juga sebagai alat untuk melakukan evaluasi. Tentunya hal ini sangat disayangkan, masa dimana revolusi industri 4.0 yang dapat membantu peserta didik tertarik akan hal-hal canggih dalam sistem evaluasi malah kesempatan ini tidak digunakan dengan baik oleh guru. Jika guru mampu untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* melalui

website mentimeter, secara tidak langsung guru juga mengajarkan dan membangkitkan kesadaran peserta didik untuk menggunakan teknologi kedalam hal positif dan bersifat edukatif yang lebih bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Bukan hanya menggunakan teknologi untuk bermain game sebagai media mencari kesenangan saja.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* melalui *website mentimeter* akan sangat membantu guru untuk melakukan evaluasi yang bersifat *fun game* dan peserta didik tertarik untuk mengikutinya sehingga pada saat guru menyampaikan materi mereka dengan secara otomatis memperhatikannya dan berusaha untuk mengingat sebab ada hal yang ditunggu-tunggu pada akhir pembelajaran, yaitu evaluasi yang bersifat *fun game*. Pada penelitian ini penulis menggunakan salah satu etnis dari 8 etnis yang ada di Provinsi Sumatera Utara yaitu Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul **“Desain Evaluasi Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga Berbasis *Hots* Melalui *Website Mentimeter* Bagi Siswa/I Sekolah Menengah Atas (SMA) “.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Tanpa identifikasi masalah, suatu proses konseling akan menjadi sia-sia dan bahkan tidak akan membuahkan hasil apa pun, suatu kegiatan yang diarahkan untuk menemukan siswa yang mengalami kesulitan belajar, yaitu mencari informasi tentang siswa dengan melakukan.

Identifikasi masalah memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan dalam usulan penelitian yang dipandang menarik penting dan perlu diteliti kecuali itu juga diuraikan kedudukan masalah yang akan diteliti dalam lingkup permasalahan yang lebih luas yang disarikan dari uraian dalam latar belakang masalah penelitian. Dari uraian di atas, identifikasi masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah :

1. Merubah bentuk evaluasi yang bersifat konvensional menjadi modern (memanfaatkan teknologi).
2. Evaluasi pembelajaran belum efisien dan efektif karena bentuk nya masih secara manual.
3. Guru belum secara maksimal melakukan pengembangan desain evaluasi pembelajaran.
4. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal
5. Belum ada pengembangan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *website mentimeter*.
6. Peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti materi pembelajaran karena sistem evaluasi yang membosankan

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Batasan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah

penelitian dan faktor mana saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian. Suatu masalah penelitian yang umum dan luas akan menyulitkan peneliti dalam proses pengumpulan dan pengolahan data penelitian. Selain itu, pembatasan masalah juga dilakukan sebagai penetapan rancangan dalam penyelesaian masalah. Hal-hal yang terdapat diidentifikasi masalah dijelaskan kembali agar dapat dipahami dengan baik. Sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan :

“Sebuah masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas tidak dapat dipakai sebagai masalah penyelidikan, oleh karena tidak pernah jelas batas masalah itu, sebab itu masalah perlu memenuhi syarat-syarat dalam perumusan yang terbatas. Pembatasan ini dipakai bukan hanya untuk memudahkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya. Tenaga, kecakapan, waktu, ongkos dan lain-lain dari rencana tertentu” (Surakmad, 1982:36)

1. Bagaimana tahapan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) ?
2. Bagaimana desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) ?

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan perumusan yang berkaitan dengan judul penelitian. Dari judul penelitian masalah-masalah yang muncul dapat dirumuskan agar masalah agar tidak melebar kemana-mana, ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam proses pembuatan skripsi dan untuk menyusun isi dari topik

penelitian. Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu berupa kesenjangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Menurut Sutrisno Hadi (1973 : 3) “Masalah adalah kejadian yang menimbulkan pertanyaan kenapa dan kenapa”. Perumusan masalah merupakan focus sebuah penelitian yang akan dikaji, karena sebuah penelitian merupakan upaya menentukan jawaban pertanyaan.

Berdasarkan uraian baik latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana bentuk desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) ?”

E. Tujuan Penelitian

Menurut kamus Webster New Internasional “Penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip; suatu penyelidikan yang amat cerdas untuk menetapkan sesuatu”. Hillway dalam bukunya *Introduction to research* mengemukakan bahwa “Penelitian adalah suatu metode belajar yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut (Hillway, 1965).” Berdasarkan perumusan masalah dapat dikemukakan suatu tujuan penelitian berikut ini:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA).
2. Untuk menghasilkan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA).

F. Manfaat Penilitain

Apabila tujuan penelitian telah dicapai dengan baik, suatu penelitian juga harus memiliki manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Tari karena terpacu untuk mengikuti kuis yang bersifat *fun game*.
2. Bagi guru, sebagai referensi baru dan masukan dalam melaksanakan evaluasi materi ajar yang lebih efektif dan efisien.

Sebagai bahan untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

3. Bagi sekolah, dapat menerapkan system evaluasi berbasis *HOTS* melalui *website mentimeter* guna meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, menjadi bekal bagi peneliti untuk merealisasikannya setelah tamat dari Prodi Pendidikan Tari Universitas Negeri Medan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi sumber kajian atau referensi dalam membantu peneliti lain untuk mendesain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* melalui *website mentimeter*.