

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik atau guru diwajibkan memiliki sebuah perangkat pembelajaran sebagai rencana sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dimana perangkat pembelajaran tersebut akan menjadi pegangan bagi setiap guru saat melaksanakan proses pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013,¹ tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa, “Penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran (Artikel Eureka Pendidikan)”. Dimana dalam perencanaan pembelajaran terbagi atas beberapa bagian salah satunya perangkat penilaian atau evaluasi.

Evaluasi merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran pada setiap bidang studi. Dimana dalam hal ini guru harus memiliki formulanya tersendiri sebagai tahap untuk mengukur sampai dimana kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam menangkap serta menyerap materi pembelajaran yang telah diberikan. Sesuai pengertian evaluasi secara umum, evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian (Mahirah B, 2017:258). Dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses yang dilakukan seseorang atau

¹ <http://eurekapedidikan.com/defenisi-perangkat-pembelajaran> (diakses pada Selasa, 28 Juli 2020, jam 14.32)

guru dalam menilai objek yakni peserta didik mengenai tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran seni tari.

Pembelajaran seni tari di sekolah di Kota Medan biasanya memanfaatkan etnis muatan lokal yang ada di Sumatera Utara sebagai bahan ajarnya, dimana di Sumatera Utara terdapat delapan etnis diantaranya adalah Batak Toba, Karo, Pakpak Dairi, Simalungun, Mandailing, Nias, Peisir Sibolga, dan etnik Melayu. Pada penelitian ini penulis tertarik menjadikan etnis Melayu sebagai materi evaluasi pembelajaran. Tari Melayu sendiri menjadi salah satu materi yang sering dijadikan bahan pembelajaran di sekolah, terdapat beberapa tari Melayu yang biasanya populer dan sering dijadikan bahan ajar di sekolah seperti *Lenggang Patah Sembilan*, *Mak Inang Pulau Kampai*, *Serampang Dua Belas*, dan lain sebagainya. Tarian-tarian tersebut merupakan tari kreasi yang mentradisi karya tokoh Almarhum Guru Besar Sauti dan sering dijadikan ajang perlombaan atau festival. Dan dalam penelitian ini penulis akan menggunakan tari Serampang Dua Belas sebagai materi evaluasi pembelajarannya.

Penulis memilih materi tari Serampang Dua Belas dikarenakan sudah tersedianya sumber belajar dengan menggunakan materi tari Serampang Dua Belas tersebut. Hanya saja tidak tercantum tahapan evaluasi di dalamnya. Sumber belajar tersebut telah dikemas sebelumnya oleh rekan tingkat penulis yaitu Dhea Dwi Ananda dengan bentuk Ensiklopedia Digital sebagai hasil penelitian, yang dirasa cocok dan berkesinambungan jika penulis lanjutkan pada tahapan pembuatan evaluasi pembelajarannya.

Dalam implementasinya guru dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan memperhatikan empat hal penting yaitu, penguatan pendidikan karakter, literasi, keterampilan abad ke-21, dan *Higher Order Thinking Skill* (Mulyasa, 2018:4). Keempat elemen tersebut dapat tercapai dengan kemampuan kreativitas guru dalam menyusunnya. Termasuk dalam hal mengevaluasi hasil pembelajaran, guru juga dituntut memiliki kreativitas agar kegiatan evaluasi pembelajaran jadi lebih menarik. Sistem evaluasi pembelajaran sejauh ini masih dilakukan secara manual dengan memberikan lembar soal-soal atau pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.

Sejalan dengan dunia pendidikan yang sedang berada di era revolusi industri 4.0 yang berbasis teknologi, akan sangat disayangkan jika guru tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi abad ke-21 ini sebagai alat penunjang proses pembelajaran khususnya dalam mengevaluasi hasil belajar. Karena perencanaan atau desain sistem pembelajaran dan sistem evaluasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* berbasis *HOTS* dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran dirasa cocok dan dapat menjadi salah satu solusi menjadikan kegiatan mengevaluasi jadi lebih mudah dan menarik.

Liana Vivin Wihartanti, dkk., menyatakan bahwa, “Aplikasi *quizizz* dengan *smartphone* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas” (Liana Vivin Wihartanti, dkk., 2019:364). Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun individual. Aplikasi belajar berbentuk permainan atau *games* yang dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik

dengan melibatkan mereka dalam mengukur dan mengetahui sejauh mana mereka telah menyerap pengetahuan tentang materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru yang bisa dilakukan secara langsung maupun dari jarak jauh. Sesuai dengan pendapat Irwan, dkk., yang menyatakan bahwa:

“Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*)” (Cahyani Amildah dan Brillian Rosy, 2020:262).

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* juga diyakini mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Disamping itu aplikasi ini akan sangat membantu proses pembelajaran daring dalam kondisi pandemi yang sedang terjadi saat ini. Selama pandemi *COVID-19* melanda, pembelajaran di seluruh sekolah dilaksanakan secara *daring* dan *virtual* menggunakan perangkat teknologi seperti laptop maupun *smartphone*. Oleh sebab itu aplikasi ini dirasa cocok untuk dijadikan inovasi baru dalam menciptakan proses evaluasi secara *daring* jadi lebih menarik. Maka aplikasi *quizizz* inilah yang akan penulis gunakan untuk melaksanakan desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam sistem pembelajaran kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada sistem pendidikan berkarakter tetapi juga bertujuan untuk membangun motivasi siswa agar dapat dan mampu menciptakan proses berpikir tingkat tinggi. Klasifikasi tujuan instruksional pendidikan atau sasaran belajar dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) digolongkan dalam tiga klasifikasi umum yaitu: pertama ranah kognitif yaitu ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir

dan di bagi dalam enam kategori antaranya mengingat (C1); memahami (C2); menerapkan (C3); menganalisis (C4); mengevaluasi (C5); dan mencipta (C6), kedua ranah afektif yaitu ranah yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati dan dibagi dalam lima kategori yang dikenal dengan A1–A5, ketiga ranah psikomotorik yaitu ranah yang berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka dan dibagi dalam lima kategori yang dikenal dengan P1–P5 (Imam dan Anggraini : 99).

Namun berdasarkan obeservasi yang pernah penulis lakukan selama melaksanakan proses mata kuliah magang di beberapa sekolah, guru masih menggunakan cara manual atau konvensional dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Dan guru juga belum menerapkan konsep berpikir tingkat tinggi dalam memberikan soal-soal pada peserta didiknya. Guru juga tidak memanfaatkan alat bantu atau media dalam melaksanakan evaluasi sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

Dengan permasalahan yang ada di atas, diketahui bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media penunjang proses pembelajaran khususnya sebagai media dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran. Guru masih melakukan evaluasi secara manual atau konvensional dengan memberikan lembar soal yang akan dijawab peserta didik atau pun dengan sekedar memberi pertanyaan dan peserta didik menjawab dengan mengangkat tangan terlebih dahulu. Selain itu soal-soal yang diberikan oleh guru belum mengacu pada konsep berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

Soal-soal tersebut masih berdasar konsep berpikir tingkat rendah (*LOTS*). Dimana peserta didik akan dengan mudah menemukan jawaban hanya dengan mencarinya dari buku pembelajaran yang ada, belum pada tahap membuat peserta didik untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sesuai pada tahapan konsep berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* pada pembelajaran tari khususnya Serampang Dua Belas tampaknya sangat diperlukan oleh guru dalam membantu proses evaluasi, dan pada kenyataannya belum ada guru yang menggunakan metode dengan menggunakan teknologi semacam ini.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan desain evaluasi pembelajaran serta guru kurang mengikuti perkembangan karakter peserta didik pada era milenial saat ini. Dimana peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan cara yang modern dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang ada dibandingkan cara manual. Jika guru mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* ini dengan baik, secara tidak langsung guru sudah membangkitkan kesadaran dalam diri peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam hal yang positif dan edukatif yang hal tersebut lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran. Tidak hanya menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mencari kesenangan saja seperti bermain *games* dan sosial media.

Dengan demikian dapat diartikan bahwasannya desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* akan sangat membantu guru dalam melaksanakan proses evaluasi yang bersifat menyenangkan. Menggunakan materi

tari Serampang Dua Belas yang penulis pilih karena bahan ajarnya yang sudah tersedia dan juga tari Serampang Dua Belas memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dari tari wajib Melayu lainnya, penulis hanya perlu melanjutkannya pada tahap proses pembuatan desain evaluasinya saja.

Sesuai bahan ajar yang sudah tersedia tersebut, desain evaluasi yang akan penulis rancang adalah berdasarkan dengan silabus dan kompetensi dasar yang telah ada yakni silabus kelas X dalam KD 3.1 dan KD 4.1 untuk sekolah menengah atas pada pembelajaran seni tari. KD 3.1 adalah tentang bagaimana memahami konsep, teknik dan prosedur tari daerah setempat sedangkan KD 4.1 adalah tentang bagaimana memeragakan gerak tari tradisi berdasarkan konsep, teknik, dan prosedur sesuai dengan hitungan dan ketukan. Dimana kedua KD tersebut akan dihubungkan dengan soal-soal yang berbasis *HOTS*.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian dengan topik "*Desain Evaluasi Pembelajaran Tari Serampang Dua Belas Berbasis HOTS dalam Bentuk Aplikasi Quizizz untuk Siswa SMA Kota Medan*".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi dibuat guna untuk memudahkan penulis dalam menganalisis berbagai macam masalah yang akan diamati. Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara manual atau konvensional.

2. Belum ada guru yang memanfaatkan teknologi dalam membuat evaluasi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan desain evaluasi pembelajaran.
4. Evaluasi yang dibuat guru masih berbasis *LOTS*.
5. Belum tersedianya desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz*.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan pada indentifikasi masalah tidak terlalu luas, maka penulis perlu membatasi masalah-masalah yang ada agar penelitian lebih terfokus dan terarah. Maka berdasar indentifikasi masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan yang terkait dengan penelitian ini yakni: “Belum tersedianya desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah: “Bagaimana langkah atau tahapan dalam mendesain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* untuk siswa SMA Kota Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan langkah atau tahapan dalam desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* untuk siswa SMA Kota Medan.
2. Untuk menghasilkan desain evaluasi pembelajaran tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* untuk siswa SMA Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian telah dicapai dengan baik, suatu penelitian juga harus memiliki manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian Desain Evaluasi Pembelajaran Tari Serampang Dua Belas berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* untuk siswa SMA Kota Medan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam proses pembelajaran tari karena terpacu oleh soal-soal yang menarik dan bersifat fun game.
2. Bagi guru, sebagai referensi baru dalam mengembangkan desain evaluasi yang menarik dan menyenangkan.

Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan.

Menambah wawasan bagi guru dalam penggunaan teknologi untuk membuat evaluasi pembelajaran di sekolah.

3. Bagi sekolah, dapat menerapkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan prestasi dan kualitas pembelajaran peserta didik.
4. Bagi penulis, sebagai dokumentasi penulis mengenai langkah atau tahapan dalam mendesain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dan sebagai bahan bagi penulis untuk merealisasikannya setelah menyelesaikan studi.
5. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi sumber referensi data dalam membantu peneliti lain untuk mendesain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz*.