



DESAIN EVALUASI PEMBELAJARAN TARI SAPU TANGAN PESISIR SIBOLGA BERBASIS *HOTS* MELALUI *WEBSITE MENTIMETER* BAGI SISWA/I SEKOLAH MENENGAH ATAS

Ridha Febrianti

Jl. Hang Jebat I No B28 Kel. Sukamulia, Kec. Sail, Kota Pekanbaru, Prov. Riau 28133

Email : ridhafebrianti@gmail.com

ABSTRACT - This study aims to describe the stages and produce an evaluation design of the HOTS-based Sibolga Sapu Tangan Dance learning through the Mentimeter Website for High School students. Theories used in the research topic are design theory, learning evaluation, HOTS (Higher Order Thinking Skill) and the Mentimeter Website. The method used is the research model of the Research and Development (R&D) development according to Sugiyono. The population in this study were all students of class X SMA Eria Medan. The product trial uses 5 students and the usage test uses 15 students of Eria Medan Private High School. Qualitative data collection techniques include observation, interviews, documentation and study of literature and quantitative include research instruments that use questionnaires for the validation of material experts, media, product trials, and usage tests. The study was conducted at Eria Medan Private High School conducted in August 2019 to October 2019. This study used a Likert scale to calculate the overall average in the data analysis. The results of the study note that there are 8 stages in designing evaluation of HOTS-based Sibolga Sapu Tangan Dance learning through the Mentimeter Website for High School students consisting of (1) Potential and problems, (2) Gathering information, (3) Design products, (4) Design validation, (5) Design improvements, (6) Product trials, (7) Product revisions, and (8) Usage tests. In the design validation phase, it involves 1 material expert validator and 1 media expert validator. This design got a score of 4.0 with a good category from the material expert validation test, a score of 4.7 with an excellent category from the media expert validation test, a score of 4.6 with an excellent category from the product trial, and a score of 4.4 with the category very good from the usage test. The score proves that the design of this learning evaluation is very good and feasible to be applied, used or used in the learning process of Culture and Art especially in the Class X High School Dance. This learning evaluation design was made in the form of HOTS-based questions that were posted on the Mentimeter website and used with the internet network.

Keywords: *Design, Evaluation, Sibolga Sapu Tangan Dance Learning, HOTS, Mentimeter Website.*

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan dan menghasilkan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA). Teori-teori yang digunakan dalam topik penelitian yaitu teori desain, evaluasi pembelajaran, *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* dan *Website Mentimeter*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian model pengembangan *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono. Populasi pada penelitian adalah seluruh siswa/i kelas X SMA Swasta Eria Medan. Untuk uji coba produk menggunakan 5 orang siswa/i dan uji pemakaian menggunakan 15 orang siswa/i SMA Swasta Eria Medan. Teknik pengumpulan data kualitatif meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan dan kuantitatif meliputi instrumen penelitian yang menggunakan angket untuk validasi ahli materi, media, uji coba produk, dan uji pemakaian. Penelitian dilaksanakan di SMA Swasta Eria Medan yang dilakukan pada Agustus 2019 hingga Oktober 2019. Penelitian ini memakai skala *likert* untuk menghitung rata-rata keseluruhan pada analisis data. Hasil penelitian



diketahui bahwa ada 8 tahapan dalam mendesain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri dari (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, dan (8) Uji pemakaian. Pada tahap Validasi desain melibatkan 1 *validator* ahli materi dan 1 *validator* ahli media. Desain ini mendapat skor 4,0 dengan kategori baik dari uji validasi ahli materi, skor 4,7 dengan kategori sangat baik dari uji validasi ahli media, skor 4,6 dengan kategori sangat baik dari uji coba produk, dan skor 4,4 dengan kategori sangat baik dari uji pemakaian. Skor tersebut membuktikan bahwa desain evaluasi pembelajaran ini sangat baik dan layak untuk diterapkan, digunakan atau dipakai dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya bidang Seni Tari Kelas X SMA. Desain evaluasi pembelajaran ini dibuat dalam bentuk soal berbasis *HOTS* yang dimasukkan ke dalam *website Mentimeter* serta digunakan dengan jaringan internet.

Kata kunci : Desain, Evaluasi, Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga, *HOTS*, *Website Mentimeter*.

I. PENDAHULUAN

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 disebut 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.

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 efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran dengan indikator utama pada keberhasilan atau kegiatan pembelajar dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan. 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 digunakan penulis untuk melakukan desain evaluasi pembelajaran berbasis HOTS pada sistem pembelajaran kurikulum 2013.

Pembelajaran Kurikulum 2013 bertujuan untuk memotivasi siswa agar mampu berpikir tingkat tinggi. 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*). 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 dianggap mudah oleh peserta didik. Sehingga pada saat mengadakan evaluasi sering kali ditemukan adanya 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) disalah satu sekolah yang ada di Kota Medan yaitu SMA Swasta Eria Medan dikelas X. Sistem evaluasi pembelajaran disekolah 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.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat dilihat bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi di abad ke 21 ini sebagai alat untuk penunjang 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) “**.

Berdasarkan perumusan masalah dapat dikemukakan suatu tujuan penelitian untuk mendeskripsikan tahapan desain evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Untuk menghasilkan desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *Hots* melalui *Website Menti-meter* bagi siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA).

II. PEMBAHASAN

Desain evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *website mentimeter* menggunakan 8 dari 10 tahapan model pengembangan *Research and Development (R & D)* menurut Sugiyono, sesuai dengan kebutuhan penelitian dan keterbatasan waktu. Berikut 8 tahapan model pengembangan *R & D* menurut Sugiyono: (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5)

Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, dan (8) Uji pemakaian.

Pada desain produk, ada 4 tahapan yang meliputi desain evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga, yakni: pemilihan materi, pembuatan bahan evaluasi, penyusunan bahan evaluasi dan tampilan bentuk evaluasi dalam *website Mentimeter*.

Evaluasi pembelajaran dengan materi tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga akan dimuat kedalam *website mentimeter* yang meliputi kompetensi dasar (KD) meliputi KD 3 (3.3) yang terdiri dari sejarah tari, fungsi tari, bentuk penyajian, musik iringan tari, tata rias, tata busana, dan properti. Materi tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga, sebelumnya sudah diberikan oleh guru pada kelas X MIA I SMA Swasta Eria Medan dalam bentuk ringkasan materi dan *video*. Jadi penulis hanya memberikan soal/kuis yang bersifat *fun game* melalui *website mentimeter*.

Nilai yang didapat dari *website mentimeter* ini tidak dalam bentuk nilai yang mutlak sebagaimana prosedur dalam penilaian di dunia pendidikan. Sehingga nilai yang didapat harus diolah kembali oleh guru secara manual. Karena evaluasi dilakukan hanya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mengubah sistem evaluasi pembelajaran yang konvensional menjadi lebih menarik untuk diikuti oleh siswa/i. Soal atau kuis yang akan diberikan adalah soal yang berbasis *HOTS (higher order thinking skill)* yakni kemampuan abstrak yang berada pada ranah kognitif dari taksonomi sasaran pendidikan yakni mencakup analisis, evaluasi,





dan mengkreasi. Pada tahapan pembuatan bahan evaluasi penulis membuat kisi-kisi dan butir-butir soal evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS*. Butir-butir soal berjumlah 15, yang terdiri dari 13 soal pilihan berganda pada butir 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15, dan 2 soal esai pada butir soal 2 dan 8. Soal pilihan berganda dan esai disusun secara acak karena urutan soal mengikuti urutan materi pada ringkasan materi yang telah dibuat oleh penulis dan diberikan oleh guru kepada peserta didik. Berikut jumlah soal, materi dan nomor butir soal: 4 soal sejarah tari pada butir soal 1, 2, 3 dan 4, 1 soal fungsi tari pada butir soal 5, 1 soal jenis tari pada butir soal 6, 2 soal bentuk penyajian pada butir soal 7 dan 8, 1 soal musik pengiring tari pada butir soal 9, 1 soal tata rias pada butir soal 10, 4 soal tata busana pada butir soal 11, 12, 13 dan 14, 1 soal properti tari pada butir soal 15.

Setelah tahap pembuatan bahan evaluasi berbasis *HOTS* selesai, selanjutnya penulis menyusun kisi-kisi dan butir-butir soal ke dalam *website mentimeter*. Bahan evaluasi pembelajaran akan disusun ke dalam *website mentimeter*. Ada 2 tahap dalam penyusunan bahan evaluasi, yang pertama membuat akun, dan yang kedua langkah memasukkan soal/kuis kedalam *website mentimeter*. Penyusunan bahan evaluasi kedalam *website mentimeter* pada dasarnya memiliki beberapa kekurangan. Diantaranya, dalam satu *presentation*, maksimal hanya dapat menampung 6 soal saja, untuk itu penulis hanya memasukkan 5 soal dalam satu *presentation*. Dengan total 3 *presentation*, artinya peserta akan bermain kuis dalam 3 sesi

dan guru akan menggabungkan nilai dari 3 sesi tersebut untuk mengetahui pemenangnya.

Hasil pembuatan dan penyusunan bahan evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *Website Mentimeter* dapat dilihat dari dua bentuk tampilan berbeda antara guru dengan peserta, yang pertama dari tampilan guru sebagai pembuat soal (PC/ laptop/ komputer) yang tersambung pada layar proyektor dan yang kedua dari tampilan siswa/i sebagai penjawab/pengguna (*smartphone*).

Setelah soal evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga selesai didesain dan masukkan ke dalam *website mentimeter*, selanjutnya produk akan masuk ke tahap validasi. Tujuan utama penilaian ahli materi adalah menilai kesesuaian soal dengan materi serta soal evaluasi berbasis *HOTS* yang dikemas di dalam *website mentimeter*. Ahli materi yang menjadi *validator* dalam penelitian ini berjumlah 1 (satu) orang yaitu Uyuni Widiastuti beliau merupakan dosen program studi pendidikan musik dan sekaligus Ketua Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Validasi dengan *validator* ahli materi dilakukan pada hari Kamis 30 Januari 2020. Validasi dilakukan satu kali karena materi evaluasi berbasis *HOTS* yang divalidasi sudah baik, namun ada beberapa yang harus diperbaiki. Hasil validasi yang didapat dalam bentuk angka atau data kuantitatif, selanjutnya data ini digunakan untuk menentukan kelayakan soal berbasis *HOTS* dengan materi yang kemudian didesain dan dimasukkan kedalam *website mentimeter*.





Validasi ahli materi terdiri dari 4 aspek yaitu (1) Soal dengan 4 indikator capaian, (2) Jawaban dalam jenis soal pilihan berganda yang diberikan dengan 4 indikator capaian, (3) Isi soal dan pilihan jawaban yang diberikan dengan 1 indikator capaian, dan (4) Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dengan 3 indikator capaian.

Hasil validasi menunjukkan bahwa hasil penilaian validasi oleh ahli materi (berbasis *HOTS*) didapat skor rata-rata sebesar **4,0** dengan kategori **Baik**. Oleh karena itu, produk desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dapat disimpulkan **baik dan layak** untuk di uji cobakan akan tetapi, *validator* memberikan beberapa saran untuk perbaikan desain evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* tersebut, perbaikan dilakukan pada tahap perbaikan desain.

Fokus utama validasi media adalah penilaian yang merujuk kepada tampilan evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga di dalam *website mentimeter* pada saat digunakan. Ahli media yang menjadi *validator* dalam penulisan ini adalah Bapak Raden Burhan Surya Nata Diningrat beliau merupakan seorang master desain grafis sekaligus dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Validasi dengan ahli media dilakukan pada Kamis 30 Januari 2020. Validasi dilakukan satu kali karena tampilan media *website mentimeter* yang divalidasi sudah baik. Hasil validasi yang didapat dalam bentuk angka atau data kuantitatif, dan data ini digunakan untuk menentukan kelayakan desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* untuk di

uji cobakan, *validator* mengatakan bahwa ini merupakan sebuah cara yang baru dan menarik dalam sistem evaluasi pembelajaran seni khususnya tari untuk digunakan di sekolah-sekolah daerah Sumatera Utara dan peserta didik dapat menggunakan *smartphone* untuk hal yang sangat bermanfaat.

Validasi ahli media terdiri dari 5 aspek yakni (1) *Desain/Layout* dengan 2 indikator capaian, (2) Teks/tipografi dengan 3 indikator capaian, (3) *Image* dengan 3 indikator capaian, (4) Soal dengan 3 indikator capaian, dan (5) Jawaban dalam jenis soal pilihan berganda dengan 3 indikator capaian. Rata-rata keseluruhan yang didapat dari validasi ahli media yaitu sebesar **4,7** dengan kategori **Sangat Baik** berdasarkan tabel konversi data kuantitatif. Oleh karena itu, produk desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dapat disimpulkan **Sangat baik dan layak** untuk diuji cobakan tanpa revisi. Setelah melalui tahap validasi, selanjutnya penulis melakukan perbaikan kepada produk yang telah dibuat agar layak untuk digunakan. Uji coba produk adalah tindakan pengujian suatu produk sebelum produk tersebut diterapkan, digunakan, atau dipakai dalam skala besar. Dalam tahap ini, penulis menggunakan uji coba produk pada kelompok kecil sebelum nantinya menuju pada tahap uji pemakaian yang melibatkan 15 siswa/i di kelas di SMA Swasta Eria Medan.

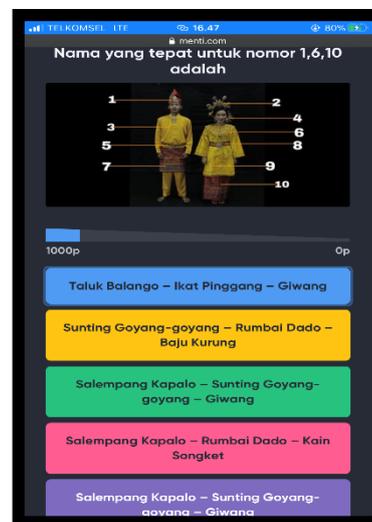
Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 5 orang siswa/i kelas X MIA I di SMA Swasta Eria Medan. Siswa/i yang dilibatkan dalam tahap ini dipilih berdasarkan pilihan guru mata pelajaran Seni



Budaya kelas X. 2 diantaranya memiliki kemampuan dibawah rata-rata, 2 memiliki kemampuan sedang dan satu diantaranya memiliki kemampuan diatas rata-rata. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2020 dan dilakukan pada saat jam istirahat berlangsung. Sistematis pelaksanaan uji coba produk siswa/i menggunakan *smartphone* mereka masing-masing untuk *log in* / bergabung di dalam *website mentimeter*. Sebelum tahapan ini dilakukan, guru seni budaya sudah memberikan materi berupa ringkasan materi dan video yang didapat dari penulis. Kemudian kedua siswa/i bermain kuis *mentimeter* dengan menyelesaikan 15 soal, siswa/i tersebut akan diminta untuk mengisi angket penilaian yang sudah disediakan oleh penulis. Angket penilaian uji coba produk ini terdiri dari 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Uji coba produk secara keseluruhan adalah sebesar **4,6** dengan klasifikasi **"Sangat Baik"** berdasarkan tabel konversi data kuantitatif dan tidak ada kendala yang begitu berarti pada tahap ini.

Tahapan uji pemakaian pada penelitian ini melibatkan 15 orang siswa/i kelas X MIA I SMA Swasta Eria Medan. Sebelum melakukan uji pemakaian, ada 2 langkah yang harus diketahui oleh peserta didik, yang pertama langkah untuk bergabung ke dalam *website mentimeter*, yang kedua langkah untuk menjawab soal. Ada 2 jenis soal yang berbeda cara untuk menjawabnya, yang pertama soal pilihan berganda, dan yang kedua soal esai, berikut langkah-langkah menjawab soal:

Soal Pilihan Berganda (*Select Answer*): Soal akan muncul selama waktu yang telah ditentukan, dalam hitungan mundur 5 sampai 1, pilihan jawaban pada jenis soal pilihan berganda muncul. Pada layar *smartphone* peserta didik akan muncul *"Let's see how you did!"* disertai dengan informasi jumlah poin yang kamu dapat dan dilanjutkan dengan informasi kedudukan kamu pada kompetisi kuis di setiap soalnya. Soal Esai (*type answer*): Soal akan muncul selama waktu yang telah ditentukan, dalam hitungan mundur 5 sampai 1, ketik jawaban yang benar pada kolom *"type your answer"* Pada layar *smartphone* peserta didik akan muncul *"Let's see how you did!"* disertai dengan informasi jumlah poin yang kamu dapat dan dilanjutkan dengan informasi kedudukan kamu pada kompetisi kuis di setiap soalnya.



Gambar 1. Tampilan soal pada *website Mentimeter*

Uji pemakaian dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2020 dan dilakukan pada saat jam mata pelajaran Seni Budaya berlangsung. Sistematis pelaksanaan uji pemakaian sama seperti pada saat tahapan uji coba, yakni siswa/i



menggunakan *smartphone* mereka masing-masing untuk *log in/* bergabung di dalam *website mentimeter*. Sebelum tahapan ini dilakukan, guru seni budaya sudah memberikan materi berupa ringkasan materi dan video yang didapat dari penulis. Kemudian seluruh siswa/i bermain kuis *mentimeter* dengan menyelesaikan 15 soal, siswa/i tersebut akan diminta untuk mengisi angket penilaian yang sudah disediakan oleh penulis. Angket penilaian uji pemakaian juga sama dengan angket pada tahapan uji coba produk, yakni terdiri dari 2 aspek yakni aspek materi dan juga aspek media. Hasil skor untuk uji pemakaian secara keseluruhan adalah sebesar **4,4** dengan klasifikasi "**Sangat Baik**" berdasarkan tabel konversi data kuantitatif (halaman 45) dan tidak ada kendala yang begitu berarti pada tahap uji pemakaian.

III. PENUTUP

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* yang didesain kedalam *Website Mentimeter* untuk siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka Delapan tahapan desain evaluasi pembelajaran tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbasis *HOTS* melalui *Website Mentimeter* bagi siswa/I Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdiri dari: (1) Potensi dan Masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain Produk, (5) Perbaikan Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, dan (8) Uji Pemakaian. Pada

tahap validasi didapat hasil sebagai berikut : (a) Uji validasi ahli materi mendapat nilai skor sebesar **4** dengan kategori **Baik**, (b) Uji validasi ahli media mendapat nilai skor sebesar **4,7** dengan kategori **Sangat Baik**, (c) Validasi uji coba produk mendapat nilai skor sebesar **4,6** dengan kategori **Sangat Baik**, dan (d) Validasi uji pemakaian mendapat nilai skor **4,4** dengan kategori **Sangat Baik**. Bentuk desain evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan dalam penelitian ini adalah menghasilkan evaluasi pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga berbentuk soal berbasis *HOTS* yang didesain kedalam *website mentimeter* dan digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet.

Saran

Saran yang dapat penulis berikan antara lain evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *website mentimeter* sangat dianjurkan untuk sekolah menengah atas (SMA), karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan *fun game* yang diberikan, serta dapat merubah sistem evaluasi yang konvensional menjadi lebih aktif dan sangat millennial. Dengan memaksimalkan fasilitas yang ada seperti laboratorium komputer, *wi-fi*, proyektor dll. Di era industri 4.0, penggunaan *website mentimeter* dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, maka dari itu perlunya ada pengembangan untuk penelitian selanjutnya dengan materi yang berbeda seperti materi pembelajaran tari lokal, nusantara bahkan mancanegara. Untuk melihat keberhasilan penggunaan *website mentimeter* dalam evaluasi pembelajaran perlu adanya



penelitian lanjutan seperti penerapan di sekolah-sekolah yang membutuhkannya.

Dagang, dan Manufaktur Kelas X SMK. *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir & Evi Fatimatur Rusydiyah, 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Anderson, L.W dan Krathwohl, D. R, 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin Nugroho, 2018. *HOTS (Higher order thinking skill)*. Jakarta: Grasindo
- Bambang Subali, 2014. *Evaluasi Pembelajaran (Proses dan Produk)*. Jurnal Workshop Evaluasi program Pembelajaran (Proses & Produk) bagi dosen Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Dedi Kurniawan, 2018. Pengemasan Materi Pembelajaran Tari (Tatak) Garo-Garo Berbasis WEB di SMA N 1 Lubuk Pakam. *Skripsi*, Medan: Universitas Negeri Medan.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1994. *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djunaidi Ghony, M. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Emma Susanti & Muhammad Sholeh, 2008. Rancang Bangun Aplikasi E-Learning. *Jurnal Teknologi*. Vol.2 (1): 53-57
- Etistika Yuni, Dwi Agus & Amat Nyoto, 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Porsiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Vol.1 (26), 263-278.
- Fatmi Yuliani, 2018. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Pada Kompetensi Dasar Memahami Transaksi Bisnis Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas X SMK. *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Gunawan, A. W, 2012. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusnawa, 2012. *Taksonomi Kognitif: Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: Bandung Remaja Rosdakarya.
- Mohammad Yazdi, 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Foristek*. Vol.2 (1).
- Ngalim Purwanto, 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purnamasari, 2015. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. Vol. 3 (2).
- Ronni Lirahman, 2019. *Pengembangan Pembelajaran Materi Tari Lenggok Mak Inang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Siswa/I Kelas X RPL di SMK N 1 Percut Sei Tuan*. *Skripsi*, Medan: Universitas Negeri Medan.
- Saputra Hatta, 2016. *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: Smile's Publishing.
- Shubhi Mahmashony Harimurti, 2017. Optimalisasi Pengajaran Pendidikan Agama Islam (Aqidah) dengan Program Google Classroom dan Interactive Mentimeter. *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Kewajiban Pendidik dan Tenaga Kependidikan.





- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Umi Chotimah dan Edwin Nurdiansyah. 2017. Meningkatkan High Order Thinking Skills Mahasiswa Semester III PPKn dalam Pembelajaran Psikologi Sosial melalui Penerapan Metode Six Thinking Hats. *Jurnal Civics* Vol.14 (1).
- Widoyoko, E.P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiwik Setiawati, dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.