

## ABSTRAK

### KEGIATAN PENILAIAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGUNAKAN APLIKASI PLICKERS DI SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

Oleh

**KURNIA WIDYA PRAMESWARI**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *Plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung. Terdapat enam tahapan dalam melakukan kegiatan penilaian yaitu menentukan tujuan, menentukan rencana penilaian, penyusunan instrumen penilaian, pengumpulan data atau informasi, analisis dan interpretasi, dan tindak lanjut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers* meliputi beberapa tahapan yaitu, 1) Guru menentukan tujuan penilaian menggunakan jenis penilaian formatif dengan ranah pengetahuan, 2) Guru memilih jenis penilaian dan tes kemudian menyiapkan perangkat seperti laptop dan *HP* lalu setelah itu guru mengakses akun *plickers*, mencetak *card plickers*, serta menginput nama siswa, 3) Guru membuat 10 soal dan menginputnya pada aplikasi *plickers*, 4) Guru melaksanakan penilaian menggunakan aplikasi *plickers*, 5) Guru menganalisis dan mengunduh hasil jawaban siswa serta presentase soal yang telah dijawab oleh siswa pada aplikasi *plickers*, 6) Guru melakukan tindak lanjut berupa keputusan dari hasil penilaian siswa. Kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers* secara keseluruhan sudah dilaksanakan sesuai dengan tahapan oleh guru dan mendapat respons yang positif dari siswa. Penilaian menggunakan aplikasi *plickers* ini juga dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian pembelajaran seni budaya secara cepat, mudah, dan interaktif.

**Kata kunci:** aplikasi *plickers*, penilaian, seni budaya.

## ***ABSTRACT***

### **LEARNING ASSESMENT ACTIVITIES IN ARTS AND CULTURE UTILIZING THE PLICKERS APPLICATION AT SMAN 13 BANDAR LAMPUNG**

**By**

**KURNIA WIDYA PRAMESWARI**

This research aims to describe how the Assessment Activity of Arts and Culture Learning Using the *Plickers* Application is conducted at SMAN 13 Bandar Lampung. There are six stages to conducting the assessment activity: determining objectives, determining assessment plans, preparing assessment instrumens, collecting data or information, analysing and interpreting it, and taking follow-up actions. The method used in this research is qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research indicate that the assessment activities of arts and culture learning are adjusted to the use of the *Plickers* application, which includes several stages as follows: 1) Teachers determine assessment objectives according to assessment standards with knowledge aspects, 2) Teachers choose the type of assessment and tests, then prepare devices such as laptops and mobile phones, access the *Plickers* account, print *Plickers* cards, and input student names. 3) Teachers create 10 questions and input them into the *Plickers* application. 4) Teachers begin to conduct assessments using the *Plickers* application. 5) Teachers analyse and download student answer results and the percentage of questions answered by students on the *Plickers* application. 6) Teachers carry out follow-up actions in the form of decisions based on student assessment results. The assessment activity of arts and culture learning using the *Plickers* application has been fully implemented according to its stages by teachers and received positive responsses from students. Furthermore, using the application for assessment can also facilitate teachers in conducting arts and culture learning assessments quickly, easily, and interactively.

**Keywords:** assessment, arts and culture, *plickers* application.