

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

(Skripsi)

Oleh:

**KURNIA WIDYA PRAMESWARI
NPM 2013043012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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.

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

Oleh

Kurnia Widya Prameswari

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Program Studi Pendidikan Tari

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TARI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **KEGIATAN PENILAIAN PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI
PLICKERS DI SMAN 13 BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Kurnia Widya Prameswari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013043012**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

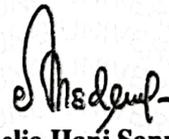
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**



Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017



Amelia Hani Saputri, M.Pd.
NIP 199503112019032017

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

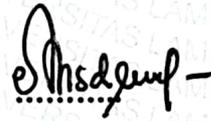
Ketua

: Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.



Sekretaris

: Amelia Hani Saputri, M.Pd.



Anggota

: Susi Wendhaningsih, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.

NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 April 2024

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kurnia Widya Prameswari
Nomor Pokok Mahasiswa : 2013043012
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *Plickers* Di SMAN 13 Bandar Lampung”** adalah benar-benar hasil karya bukan plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/DT/2010.

Bandar Lampung, 19 April 2024



Kurnia Widya Prameswari
NPM 2013043012

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Kurnia Widya Prameswari dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 09 September 2002, yang merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Suhendar dan Ibu Yani Karmila. Menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 2 Tanjung Senang pada tahun 2008 hingga Tahun 2014. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 21 Bandar Lampung pada tahun 2014 sampai dengan 2017 dan melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 5 Bandar Lampung pada tahun 2017 hingga Tahun 2020. Tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) pada Tahun 2020.

Penulis juga telah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gistang, Kecamatan Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan dan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PLP) selama 50 Hari di UPT SMPN 2 Umpu Semenguk Gistang, Kecamatan Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan sebagai salah satu mata kuliah wajib yang diambil, dan pada akhir tahun 2023 penulis melakukan penelitian di SMAN 13 Bandar Lampung untuk meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.). Selama menjadi mahasiswa aktif di Universitas Lampung, penulis aktif dalam mengikuti beberapa kegiatan di kampus dengan baik, seperti kepengurusan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Tari (IMASTAR) Unila. Penulis mengemban amanah sebagai Sekretaris Umum 2021/2022.

MOTTO

*“Dimanapun engkau berada selalulah menjadi yang terbaik
dan berikan yang terbaik dari yang bisa kau berikan”
(B.J. Habibie)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji bagi Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada junjungan Nabi dan Rasulullah Muhammad SAW Hari ini hamba bahagia, sebuah perjalanan panjang dan gelap telah Kau berikan secercah cahaya terang. Segala rasa terima kasih selalu tucurah dalam relung hatiku, kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian dan dari dasar hati yang paling dalam kupersembahkan karya ini sebagai tanda bukti cinta kasihku kepada :

1. Ibuku, Yani Karmila. Ibu, terima kasih sudah membesarkan ku hingga saat ini, banyak sekali hal yang sudah kau berikan kepada ku bu, dari aku kecil kau merawat dan mendidik hingga saat ini. Ibu kau sosok yang sangat luar biasa. Kehangatan pelukanmu dan kelembutan kata-katamu menjadi penyembuh dalam setiap situasi sulitku. Ibu engkau adalah sumber inspirasiku, yang telah memberikan arah dan tujuan dalam setiap langkah hidupku, melalui kebaikan dan kesabaranmu, engkau telah membimbingku untuk menjadi versi terbaik dari diriku sendiri. Terima kasih untuk setiap doa yang kau panjatkan untuk kesuksesan ku dalam menempuh Pendidikan ini. Sekali terima kasih ya Bu, aku sangat bersyukur dan bangga bias memiliki sosok ibu sepertimu
2. Bapaku, Suhendar. Pak terima kasih banyak atas segalanya yang sudah kau berikan. Aku ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih atas segala pengorbananmu. Bapak adalah sosok yang teladan bagi anak-anaknya, selalu mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang sesungguhnya dan tetap menyempatkan waktu untuk mendengarkan dan memberikan nasihat yang berharga untukku. Terima kasih ya pak, bapak adalah karunia luar biasa dalam hidupku, dan kata-kata tidak cukup

untuk menyampaikan rasa terima kasihku. Aku bersyukur memiliki bapak sepertimu, dan aku akan selalu berusaha menjadi anak kebanggaanmu.

3. Nenekku, Alm. Husna. Nenek terima kasih banyak nek engkau adalah salah satu orang yang sangat berarti dalam hidupku. Nenekku adalah guru hebat pertama dalam hidupku. Mungkin jika saat itu nenek tidak mengajarku cara menulis yang benar, pasti tulisanku tidak sebaik sekarang. Nek terima kasih atas didikanmu yang luar biasa. Semoga nenek tenang disana ya aku akan selalu merindukan dan mendoakanmu.
4. Adikku, Septa. Terima kasih ya dek, sudah selalu mendukung dan mau mengantarkan kakakmu ini kemanapun pergi. Semoga kamu sukses dan diberikan kelancaran dalam pendidikan yang ditempuh saat ini.
5. Pakde Zulkifli dan Bude Joessy terima kasih banyak atas segala doa dan dukungan yang sudah diberikan hingga saat ini. Pakde, bude, terimakasih ya, semoga aku bisa mewujudkan doa dan harapan kalian.
6. Seluruh keluargaku, keluarga dari Ibu, keluarga dari Bapak, yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala dukungan dan doa-doa yang telah dipanjatkan, doakan Widya dapat menjadi sukses dan berguna untuk semuanya.
7. Guru-guru yang mengajarkanku dari SD, SMP, hingga SMA, serta seluruh dosenku saat kuliah, tanpa kalian aku tidak akan bisa berdiri sampai titik ini.
8. Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang memberikan banyak pengalaman berharga.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Plickers Di SMAN 13 Bandar Lampung" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari, masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk pengembangan dan kesempurnaan skripsi ini. Pada penulisan skripsi, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT., Tuhan yang Maha Esa.
2. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tari.
6. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang banyak membantu dan memberikan arahan kepada saya selama proses bimbingan, selalu meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi yang terbaik kepada mahasiswi asuhnya serta memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Amelia Hani Saputri, M.Pd. selaku Pembimbing II serta Pembimbing Akademik yang banyak membantu dan memberikan arahan kepada saya dari mulai awal perkuliahan hingga proses bimbingan dengan penuh kesabaran dan kelembutan, meluangkan waktu untuk membimbing, memberi yang terbaik kepada mahasiswa asuhnya serta memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Susi Wedhaningsih, M.Pd.. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran serta masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
9. Agung Kurniawan, M.Sn., Fitri Daryanti, S.Sn., M.Sn., Dr. I Wayan Mustika, M.Hum., Indra Bulan, M.Pd., Lora Gustia Ningsih, M.Sn., Dwi Tiya Juwita, M.Pd., Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd., Ricky Warman Pura, M.Sn., Goesty Ayu Mariana Devi Lestari, M. Sn dan dosen Pendidikan Tari, Terimakasih telah membekali penulis dengan banyak ilmu selama melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung.
10. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengajar dan membimbing mahasiswa Pendidikan Tari 2020 dari semester 1 sampai dengan 7.
11. KEMENRISTEK DIKTI melalui Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan BIDIKMISI selama kurun waktu 4 tahun sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ditingkat S1.
12. Bung Yovi Sanjaya selaku paman, kaka tingkat serta narasumber dalam penulisan skripsi ini, terimakasih atas kerjasama dan bantuannya dalam proses perkuliahan, penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.
13. Keluarga besar yang menjadi penyemangat dan mendukung , kak rizka, kak rara, mba resita, abang zaki, abang kamal, abang Akmal, anggi, ibu santi dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa dan dukungan moril dan materil serta semangat dalam menyusun skripsi ini.
14. Teman-teman angkatan 2020 yang selalu menjadi penyemangat dalam segala proses menyelesaikan perkuliahan, walaupun banyak sekali rintangannya. Semoga kita sukses terus kedepannya.

15. Sahabat seperjuangan, Abel, Puspa, Mutia, Indika, Alivia, Bunga, Nanda, Luthfi, Yoga, Heru, Bangky, Aulia, Nilam, Sonia, Dhyana, Bela, Amanda dan Nelyta. Terimakasih sudah menemani dari awal perkuliahan hingga sekarang. Sudah mau mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan motivasi dan semangat disetiap prosesnya. terimakasih banyak untuk segala energi positif yang sudah diberikan.
16. Teruntuk Teda linata, sahabat terbaik sejak SMP. Terimakasih karena selalu ada, mendukung dan menemani dalam setiap proses yang dilalui. Semoga persahabatan kita terus berkembang sampai kedepannya.
17. Teruntuk anggota “Siater’s” Atunia, Japir, Jenie, dan Nuymi. Terimakasih sudah menemani, memotivasi serta mengapresiasi di setiap proses sejak SMA hingga masa perkuliahan ini. Semoga tetap menjadi sahabat terancam, sukses untuk kalian semua.
18. Teruntuk seluruh tim dari koreografi tradisi “Lehot”, koreografi pendidikan “Pekhambu”, koreografi non tradisi “Asrah”, serta sendratari “ Khaja Baniting”. Terimakasih atas kerjasamanya untuk semua proses dan pengalaman yang sangat berkesan ini.
19. Terimakasih kepada Sanggar Garuda Bhala Satya, Srikandy Galerry, Sanggar Buway Muchtar, dan Sanggar Rumah Seni, yang sudah memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk penulis dalam berkesenian.
20. Kaka tingkat dan Adik tingkat terimakasih atas ilmu, pengalaman, serta dukungan yang sangat berharga pada setiap proses selama perkuliahan.

Bandar Lampung, 19 April 2024

Kurnia Widya Prameswari
NPM 2013043012

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Pembelajaran.....	11
2.3 Evaluasi.....	13
2.4 Penilaian.....	14
2.5 Mata Pelajaran Seni Budaya	19
2.6 Aplikasi Penilaian	20
2.6.1 Aplikasi <i>Plickers</i>	20
2.7 Kerangka Berpikir.....	24
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.1.1 Tahap Persiapan	25
3.1.2 Tahap Pelaksanaan.....	26
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	27
3.3 Sumber Data.....	27

3.3.1	Sumber Data Primer.....	27
3.3.2	Sumber Data Sekunder.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4.1	Observasi.....	28
3.4.2	Wawancara.....	28
3.4.3	Dokumentasi.....	29
3.5	Instrumen Penelitian.....	29
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	37
3.7.1	Reduksi Data.....	37
3.7.2	Penyajian Data.....	37
3.7.3	Penarikan Kesimpulan.....	38
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1.	Persiapan Penelitian.....	39
4.2.	Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya di SMAN 13.....	40
4.2.1	Menentukan Tujuan Penilaian.....	41
4.2.2	Menentukan Rencana Penilaian.....	44
4.2.3	Penyusunan Instrumen Penilaian.....	50
4.2.4	Pengumpulan Data atau Informasi.....	53
4.2.5	Analisis dan Interpretasi.....	58
4.2.6	Tindak Lanjut.....	62
4.5.	Pembahasan.....	63
4.6.	Temuan Penelitian.....	70
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	71
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
	DAFTAR PUSTAKA.....	74
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Pedoman Observasi	29
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru	31
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Siswa.....	34
Tabel 3.4 Pedoman Dokumentasi.....	36
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Siswa	60
Tabel 4.2 Presentase Hasil Soal.....	61
Tabel 4.3 Kesesuaian Hasil Konsep	67

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Hasil Survey Guru Seni Budaya.....	3
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Plickers</i>	21
Gambar 2.2 <i>Plickers Card</i>	22
Gambar 4.1 Penginputan Nama-Nama Siswa	49
Gambar 4.2 Pengunduhan <i>Plickers Card</i>	50
Gambar 4.3 Penginputan Soal	52
Gambar 4.4 Hasil Jawaban Siswa	54
Gambar 4.5 Guru Me-Scan Jawaban Siswa	54
Gambar 4.6 <i>Plickers Card</i>	56
Gambar 4.7 Pelaksanaan Penilaian.....	57
Gambar 4.8 Hasil Penilaian Siswa	58

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	24

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam setiap proses pendidikan. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila siswa mampu mencapai tujuan pendidikan. Menurut Hamalik (2022: 57) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai karena akan berdampak pada efektivitas pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan dalam pembelajaran.

Semua komponen dalam pembelajaran memiliki peran sangat penting dan mempunyai fungsi masing-masing. Dalam konteks pendidikan, pendidik atau guru dalam mengajar memiliki tujuan yaitu siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu tujuan untuk menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotoriknya. Kemajuan belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Keefektifan pembelajaran dapat diketahui melalui salah satu komponen pembelajaran yakni,

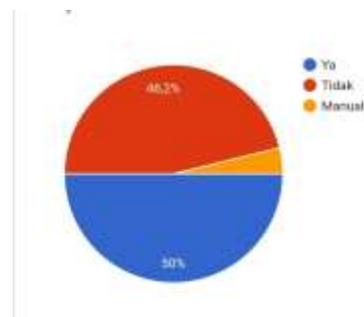
penilaian. Sudjana (2019: 3) berpendapat bahwa penilaian merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung diperoleh melalui sistem pengukuran.

Penilaian pada dasarnya merupakan bagian dari evaluasi yang memiliki cakupan lebih luas dari pengukuran. Kegiatan penilaian meliputi proses peninjauan data serta menggambarkan suatu objek data yang telah disimpulkan. Penilaian hasil belajar siswa dinilai melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru, dalam hal ini guru sebagai evaluator. Penilaian dalam pembelajaran bukan hanya memiliki peranan penting, tetapi mengandung makna besar bagi perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Sunarti dan Rahmawati (2014: 10) secara umum penilaian bertujuan untuk memberikan apresiasi atas pencapaian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta dari hasil penilaian guru dapat memperbaiki program dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Kegiatan penilaian juga dapat membantu dalam pengambilan keputusan apakah kurikulum yang diimplementasikan memiliki kesesuaian atau tidak dengan tujuan yang ditetapkan khususnya pada pembelajaran seni budaya. Pembelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang mencakup 4 aspek materi, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Menurut Rohidi (2011: 58) pembelajaran seni budaya bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa serta merangsang kreativitas siswa dalam konteks budaya dan seni secara luas. Pengenalan dan pemahaman mengenai kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya berfungsi untuk melestarikan dan menghormati tradisi budaya serta warisan budaya melalui kesenian. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan memaparkan, pembelajaran seni budaya sangat berkaitan dengan proses mengedukasi siswa di Indonesia oleh karena itu, kurikulum ini harus diterapkan di setiap sekolah.

Kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong guru untuk menjadi kreatif dengan menggunakan aplikasi penilaian dengan perangkat pendukung teknologi khususnya pada pembelajaran seni budaya. Menurut Hendrastomo dan Januarti (2018: 2) Tantangan pada era revolusi industri bagi pembelajaran adalah guru yang menjadi fasilitator di kelas, sehingga guru perlu mengembangkan diri dan mengikuti perkembangan teknologi masa kini. Hal yang paling sederhana dalam penggunaan teknologi di kegiatan pembelajaran adalah membuat *powerpoint* dan menyajikannya dengan bantuan LCD *Proyektor* di depan kelas. Selain, membantu dalam penyajian materi penggunaan teknologi dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penilaian yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil survei yang peneliti lakukan terhadap beberapa sekolah di kota Bandar Lampung diperoleh data bahwa 50% sekolah sudah menggunakan aplikasi dalam kegiatan penilaian. Sedangkan, 50% sekolah lainnya masih menggunakan sistem penilaian secara manual. Hal ini dibuktikan dalam diagram hasil survei yang dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner kepada guru-guru seni budaya yang ada di Kota Bandar Lampung.



Gambar 1.1 Hasil Survei Guru Seni Budaya
(Sumber: Prameswari, 2023)

Hal ini disebabkan karena keterbatasan akses data dan perangkat elektronik. Karena, tidak semua sekolah memiliki akses komputer yang cukup untuk setiap siswanya. Jika siswa harus membawa gawai masing-masing ke kelas, masih banyak kekhawatiran yang muncul seperti siswa akan menggunakan gawai untuk hal-hal yang mengganggu pembelajaran. Dalam permasalahan ini, penggunaan aplikasi dengan perangkat pendukung teknologi dapat tetap digunakan dalam pembelajaran khususnya penilaian namun, hanya bersumber dari sumber daya yang dimiliki oleh guru. Setidaknya guru cukup memiliki perangkat elektronik dan akses data, sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam penilaian tanpa kehilangan kesempatan belajar dan menggunakan teknologi.

Salah satu alat penilaian yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan mengenai kekurangan akses data dan sarana bagi siswa yaitu aplikasi *plickers*. Aplikasi *plickers* merupakan aplikasi penilaian yang berguna untuk membantu guru dalam melakukan kegiatan penilaian formatif. *Plickers* merupakan sebuah aplikasi untuk menampilkan kuis atau soal secara menarik. Dalam penggunaannya siswa dilibatkan secara langsung dalam proses penilaian dengan hanya mengangkat kartu berisi kode QR (Kent, 2019). Sehingga kualitas pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan memotivasi siswa dalam belajar..

Aplikasi *plickers* menggabungkan penggunaan TIK dengan metode manual. Teknologi informasi dan komunikasi digunakan untuk membuat soal, menilai proses, dan mengolah nilai. Pada saat yang sama, siswa menggunakan metode manual untuk menjawab pertanyaan. Ketika menjawab pertanyaan, siswa cukup mengacungkan kartu *plickers* sesuai jawaban yang dipilih. Guru kemudian memindai jawaban siswa menggunakan perangkat *HP* yang sudah terinstal aplikasi *plickers*. Nantinya, jawaban siswa terinput dalam sistem dan diolah menjadi poin khusus siswa.

Aplikasi *plickers* memudahkan guru dalam melakukan kegiatan penilaian. Dengan memiliki data langsung dari hasil jawaban siswa, sehingga guru dengan cepat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai Aprilia dan Purwanti (2021: 8). Namun, penggunaan aplikasi *plickers* masih sangat sedikit diketahui oleh guru-guru terlebih pada guru seni budaya. Dilihat dari data survei diatas masih banyak sekolah yang menggunakan sistem penilaian secara manual tanpa diimbangi dengan media lainnya yang mendukung suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Sesuai dengan hasil penyebaran kuesioner terhadap guru seni budaya bahwasanya terdapat salah satu guru yang merespons jawaban sudah menggunakan aplikasi *plickers* yakni pada salah satu sekolah menengah pertama di Bandar Lampung tepatnya di SMAN 13 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung yaitu Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd. pada Maret 2023 diperoleh informasi bahwa guru seni budaya sudah menggunakan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian pembelajaran. Aplikasi *plickers* dalam pembelajaran seni budaya merupakan aplikasi yang memudahkan guru dalam kegiatan penilaian. Dengan demikian penggunaan aplikasi *plickers* pada kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung dapat menjadi *role model* bagi sekolah-sekolah lainnya. Sehingga penggunaan aplikasi ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain meski terkendala sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian mengenai kegiatan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *plickers* sangat penting untuk dilakukan karena dapat menerapkan teknologi kedalam sistem pembelajaran khususnya penilaian hanya dengan menggunakan 2 perangkat saja yang bersumber dari guru, selain itu dapat membantu guru memperoleh hasil penilaian lebih mudah dan cepat, serta meningkatkan interaksi siswa dalam kegiatan penilaian pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya

menggunakan aplikasi *plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung. Dengan melihat cara penggunaan aplikasi tersebut diterapkan dalam kegiatan penilaian dan apakah aplikasi *plickers* ini dapat meningkatkan pembelajaran interaktif dalam kelas, karena hal itu dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Berdasarkan uraian penjelasan diatas, penelitian ini akan mendeskripsikan tentang kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya serta memiliki manfaat yaitu :

1.4.1 Manfaat Bagi Siswa

Dengan menggunakan aplikasi *plickers*, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses penilaian. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni budaya

1.4.2 Manfaat bagi guru

Menjadi *role model* untuk guru-guru lain guru untuk melakukan penilaian secara cepat dan efisien. Guru dapat dengan mudah mengumpulkan dan menganalisis data hasil penilaian tanpa perlu mengoreksi setiap kertas soal secara manual.

1.4.3 Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan aplikasi *plickers* dalam konteks pembelajaran seni budaya. Hal ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan atau memodifikasi aplikasi serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *plickers* dalam penilaian pembelajaran seni budaya.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru seni budaya dan siswa kelas XI.4 berjumlah 34 siswa di SMAN 13 Bandar Lampung.

1.5.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMAN 13 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan. Padat Karya Sinar Harapan, Kel. Rajabasa Jaya, Kec. Rajabasa, di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung .

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada bulan September-November 2023. Dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Tahun 2023															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra Observasi Penelitian																
2.	Penyusunan Proposal																
3.	Pelaksanaan Penelitian																
4.	Pengelolaan data																
5.	Analisis dan penyempurnaan hasil penelitian																

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berhubungan dengan penilaian menggunakan aplikasi, sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Husna Sholiha (2020) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam Evaluasi Pembelajaran IPS Di SMPN 1 Dukuhturi Tahun Ajaran 2018/2019". Relevansi peneliti terdahulu dengan penelitian ini terletak pada kesamaan mengamati mengenai penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan pembelajaran dan yang membedakan adalah peneliti terdahulu mengetahui tingkat pelaksanaan mengenai kegiatan evaluasi secara keseluruhan terhadap mata pelajaran IPS sedangkan, pada penelitian ini hanya mengamati kegiatan penilaian pada pembelajaran seni budaya. Dari hasil penelitian Evaluasi pembelajaran IPS Sejarah dengan pemanfaatan aplikasi *plickers* cukup baik, karena adanya respons positif dari siswa dan motivasi belajar meningkat. Dukungan fasilitas dari sekolah turut serta berperan dalam terlaksananya proses evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *plickers*. Namun disini guru belum begitu mahir memanfaatkan aplikasi teknologi, karena baru awal menggunakan aplikasi *plickers*.

Penelitian yang kedua dengan kegiatan penilaian, sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Indah Suryani (2021) yang berjudul "Penilaian Pembelajaran Seni Budaya (Tari Persembahan) Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Rangsang Tahun Ajaran 2020/2021". Relevansi peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada kesamaan dalam membahas kegiatan penilaian

pada mata pelajaran seni budaya dengan aspek kognitif. Perbedaannya terletak pada jenis metode penilaian yang digunakan, penelitian terdahulu hanya melibatkan guru seni budaya dalam penilaian selain itu tidak hanya menilai pada aspek, kognitif, melainkan guru juga melakukan penilaian pada aspek psikomotorik dan afektif. Sedangkan, penelitian ini dalam penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *plickers* sebagai media dalam kegiatan penilaian dalam aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan dalam pembelajaran seni budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penilaian pembelajaran seni budaya tari persembahan memprioritaskan penilaian psikomotorik pada siswa, dimana kemampuan siswa menjadi penilaian utama dalam materi pembelajaran seni budaya, namun guru seni budaya tetap menilai kemampuan kognitif dan afektif siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berupa tes lisan maupun tulisan kepada siswa, serta memberi penilaian terhadap sikap dan perilaku siswa di dalam proses kegiatan pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siagian, Roshelen (2021) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* Dalam Penilaian Bahasa Indonesia Di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020". Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian harian dan perbedaannya terdapat pada fokus penelitian, penelitian kali ini akan mengamati kegiatan penilaian menggunakan *plickers* pada mata pelajaran seni budaya sedangkan penelitian sebelumnya meneliti mengenai kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi *plickers* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 7 Medan dan SMK Negeri 1 Medan dikategorikan sangat baik dalam pemanfaatan aplikasi *plickers*. Dari segi pelaksanaan penilaian harian dengan menggunakan aplikasi *plickers* guru dikategorikan dengan sangat baik. Melalui penelitian ini guru dapat mengetahui kemampuan guru Bahasa Indonesia dalam memanfaatkan aplikasi

plickers sehingga kedepannya guru dapat lebih melakukan inovasi lagi dalam proses penilaian penilaian harian di sekolah.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut maka relevansinya terdapat pada objek penelitian yaitu penggunaan aplikasi dalam sistem kegiatan penilaian. Perbedaannya terletak pada teori atau konsep yang digunakan serta subjek penelitian yang digunakan. Sehingga, penelitian ini akan meningkatkan kebaruan dalam penelitian karena memberikan pemahaman baru atau konsep teoritis yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

2.2 Pembelajaran

Proses interaksi antara siswa atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi merupakan definisi dari pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2021: 20), pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran memuat tiga unsur penting yaitu, proses yang direncanakan guru, belajar, dan siswa yang belajar.

Menurut Sutirman (2013: 78) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif dimana proses edukatif tersebut memiliki ciri-ciri yaitu: memiliki tujuan yang ingin dicapai, memiliki pesan yang akan disampaikan, memiliki beberapa komponen seperti guru, siswa, metode, situasi serta penilaian. Tujuan pembelajaran mendeskripsikan pencapaian dalam tiga aspek yakni, aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dimuat kedalam komponen tujuan pembelajaran yakni:

1. Kompetensi

Kemampuan siswa yang dibuktikan untuk menunjukkan siswa tersebut telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran

2. Konten

Konten merupakan materi yang dipelajari dan perlu dipahami pada proses pembelajaran

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian siswa tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa (Indrawati dan Setiawan, 2009: 24).

Proses pembelajaran harus didukung dan dipersiapkan untuk menghasilkan suatu proses pembelajaran yang baik sehingga hasilnya pun akan baik. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Salah satu cara utama dalam merancang situasi pembelajaran yang baik adalah dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Peran teknologi dalam pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, dan keterampilan serta membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Setiawan, 2018: 64). Pembelajaran yang interaktif sangat menarik dan dapat meningkatkan (*students engagement*) keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, agar proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan dapat menarik perhatian siswa dan mengasah kreativitas.

2.3 Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana dan bagaimana pembelajaran yang telah berjalan agar dapat membuat penilaian (*judgement*) dan perbaikan yang dibutuhkan untuk memaksimalkan hasilnya. Istilah evaluasi pembelajaran sering disama artikan dengan ujian. Meskipun sangat berkaitan, akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna evaluasi pembelajaran yang sebenarnya. Arifin (2019: 5), menjelaskan pengertian evaluasi sebagai berikut.

1. Evaluasi merupakan suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti, sedangkan kegiatan untuk sampai pada pemberian nilai dan arti adalah evaluasi. Membahas tentang evaluasi berarti mempelajari bagaimana proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas sesuatu. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan konsekuensi logis dari proses evaluasi yang dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan prinsip serta dilakukan secara terus menerus.
2. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas sesuatu terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti.
3. Proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*). Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan ditentukan nilai dan arti/makna (*worth and merit*) dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.
4. Pemberian pertimbangan mengenai nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Jika yang dievaluasi adalah proses pembelajaran, maka kriteria yang dimaksud dapat dikembangkan dari karakteristik proses pembelajaran itu sendiri, tetapi dapat pula dikembangkan kriteria umum mengenai proses pembelajaran.

Seorang guru harus mengetahui sejauh mana keberhasilan pengajarannya tercapai dengan baik untuk memperbaiki, mengarahkan pelaksanaan proses belajar mengajar, serta memperoleh keputusan tersebut maka diperlukanlah sebuah proses evaluasi dalam pembelajaran atau yang disebut juga dengan evaluasi pembelajaran. Menurut Rosnita, dkk. (2015: 1) evaluasi pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh guru ataupun siswa sebagai salah satu kompetensi. Secara sistemik, evaluasi pembelajaran diarahkan pada komponen-komponen sistem pembelajaran yang mencakup komponen *raw input*, yakni perilaku awal (*entry behavior*) siswa, komponen input instrumental yakni kemampuan profesional guru atau tenaga kependidikan, komponen kurikulum (program studi, metode, media), komponen administrasi (alat, waktu, dana); komponen proses ialah prosedur pelaksanaan pembelajaran; komponen output. Evaluasi melihat gambaran yang lebih luas dan mencakup berbagai aspek yaitu metode pengajaran, respons siswa serta penilaian keseluruhan hasil belajar siswa.

2.4 Penilaian

Sebagai guru yang inovatif dan profesional yang termasuk dalam salah satu komponen sistem dalam evaluasi adalah penyusunan penilaian. Penilaian merupakan sebuah proses mengumpulkan suatu informasi atau data melalui tahap pengukuran, menafsirkan, mendeskripsikan serta menginterpretasikan bukti data dari hasil pengukuran (Permendikbud, 2013). Penilaian dan pembelajaran merupakan suatu hal yang saling berkaitan, karena hasil dari penilaian dijadikan sebagai acuan dalam melihat perkembangan belajar siswa. Penilaian dilakukan dengan melihat dari seluruh aspek kemampuan baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap Rahmawati dan Sunarti (2014: 7). Ketiga aspek tersebut sangat berkaitan erat satu sama lain.

Setiap mata pelajaran selalu menerapkan ketiga aspek itu, namun dengan pemfokusan yang berbeda. Mata pelajaran yang bersifat teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif atau pengetahuan sedangkan, pada mata pelajaran

yang bersifat kemampuan praktik lebih menitik beratkan pada ranah psikomotorik atau keterampilan, dan keduanya selalu mengaitkan pada ranah afektif atau sikap. Dalam penilaian terdapat empat unsur pokok yaitu: objek yang dinilai, kriteria sebagai tolak ukur, data mengenai objek yang dinilai, serta pertimbangan keputusan. Penilaian dalam evaluasi harus dilakukan sesuai prinsip yang tertuang pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal

5. Terdapat Sembilan prinsip penilaian pembelajaran yakni:

1. Valid

Penilaian harus didasarkan pada data yang benar dan sesuai

2. Objektif

Penilaian harus didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas

3. Adil

Penilaian tidak ada hal yang menguntungkan atau merugikan

4. Evaluasi dan Pembelajaran harus terpadu

Penilaian evaluasi dan pembelajaran harus dilaksanakan secara beriringan karena, evaluasi tidak akan mencapai hasil yang diinginkan jika tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran

5. Bersifat terbuka

Penilaian harus diketahui oleh semua pihak yang terkait

6. Evaluasi menyeluruh dan berkesinambungan

Penilaian harus mencakup semua aspek kompetensi

7. Bersifat sistematis

Proses evaluasi harus sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan yang baku

8. Mencapai ukuran kompetensi yang ditetapkan

9. Bersifat akuntabel

Penilaian harus dapat dipertanggungjawabkan dari segi mekanisme, prosedur, teknik maupun hasil

Penilaian merupakan hal yang mudah dilakukan sebab di era digital yang semakin maju seperti sekarang ini banyak berbagai hal yang dapat dilakukan dengan

mengolaborasikan antara pekerjaan manual dengan kemajuan teknologi. Salah satu pekerjaan manual yang dapat dikolaborasikan dengan teknologi yakni menyusun penilaian dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi penilaian. Penyusunan penilaian pembelajaran juga disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Adapun kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum merdeka. Terdapat 2 jenis penilaian pada kurikulum merdeka yakni penilaian formatif dan sumatif.

Menurut Widodo (2021: 38), penilaian formatif ialah penilaian yang dilaksanakan di pertengahan atau saat berlangsungnya proses pembelajaran, yakni dilaksanakan pada setiap kali satuan program pelajaran atau sub pokok bahasan. Sedangkan menurut Farida (2017: 10), penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, misalnya penilaian yang dilaksanakan pada akhir semester atau akhir tahun. Berdasarkan definisi dari kedua jenis penilaian tersebut, baik itu penilaian formatif maupun sumatif keduanya memiliki tujuan yang sama yakni untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kinerja siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil dari penilaian ini dapat menjadi acuan guru dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat 5 teknik penilaian pada kurikulum merdeka yakni, observasi, penilaian kinerja, tes tertulis, tes lisan, dan portofolio.

Teknik penilaian yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan penilaian yang akan dilaksanakan. Tujuan dari penilaian hasil belajar tentunya sama bersinggungan dengan tujuan evaluasi belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan. Penilaian merupakan faktor penting yang menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Dirman dan Juarsih (2014: 8) menyatakan bahwa penilaian pembelajaran merupakan proses merumuskan data hasil pengukuran terhadap proses dan hasil pembelajaran berupa skor kemudian diubah menjadi nilai berdasarkan prosedur tertentu yang digunakan dalam membuat sebuah keputusan. Oleh karena itu, sangat penting untuk benar-benar mengetahui tujuan penilaian, agar hal yang ingin dicapai dalam penilaian dapat

terjadi. Selain berbagai tujuan di atas, pentingnya penilaian dalam pembelajaran dapat dilihat dari fungsi atau kegunaan yang dimilikinya. Menurut Rahmawati dan Sunarti (2014: 24-26), pelaksanaan penilaian pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yakni:

1. Menentukan Tujuan

Tahap pertama penilaian adalah menentukan tujuan penilaian. Setiap tujuan memiliki penekanan yang berbeda-beda misalnya, dalam tes prestasi belajar. Kompetensi atau lingkup materi yang diukur lalu disesuaikan pada kuis, pertanyaan lisan dikelas, penilaian harian, tugas, dan lain sebagainya.

2. Menentukan Rencana Penilaian

Rencana penilaian hasil belajar yaitu berupa kisi-kisi, yaitu matriks yang menggambarkan keterkaitan antara kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran dan materi yang dipelajari untuk mencapai kompetensi serta, teknik penilaian yang akan digunakan dalam menilai keberhasilan penguasaan kompetensi.

3. Penyusunan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian hasil belajar dapat berupa tes maupun non tes. Tes dapat berbentuk objektif atau uraian, sedangkan non tes berbentuk lembar pengamatan atau kuesioner. Tes objektif dapat berbentuk jawaban singkat benar salah, menjodohkan dan pilihan ganda dengan berbagai variasi: biasa, hubungan antar hal, kompleks, analisis kasus, grafik, dan gambar tabel. Pada tes uraian yang juga disebut tes subjektif dapat berbentuk tes uraian bebas, bebas terbatas, dan terstruktur. Selanjutnya, untuk penyusunan instrumen tes atau nontes, guru harus mengacu pada pedoman penyusunan masing-masing jenis dan bentuk tes atau nontes agar instrumen yang disusun memenuhi syarat instrumen yang baik. Minimal syarat pokok instrumen yang baik, yaitu *valid* (sah) dan *reliable* (dapat dipercaya).

4. Pengumpulan Data atau Informasi

Bentuk pengumpulan data atau informasi dilakukan dengan pelaksanaan testing atau penggunaan instrumen penilaian. Pengumpulan data atau informasi harus dilaksanakan secara objektif dan terbuka, agar diperoleh informasi yang shahih dan dapat dipercaya, sehingga bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran.

5. Analisis dan Interpretasi

Analisis dan interpretasi hendaknya dilaksanakan segera setelah data atau informasi terkumpul. Analisis berwujud deskripsi hasil penilaian berkenaan dengan hasil belajar siswa, yaitu penguasaan kompetensi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap deskripsi hasil analisis hasil belajar siswa. Analisis dan interpretasi didahului oleh langkah *scoring* sebagai tahap penentuan capaian penguasaan kompetensi oleh setiap siswa. Pemberian *scoring* terhadap tugas atau pekerjaan siswa harus dilaksanakan segera setelah pelaksanaan pengumpulan data atau informasi dan dilaksanakan secara objektif. Guru harus mengikuti pedoman *scoring* sesuai dengan jenis dan bentuk tes atau instrumen penilaian yang digunakan, untuk menjamin keobjektifan *scoring*.

6. Tindak Lanjut

Tindak lanjut merupakan kegiatan menindaklanjuti hasil analisis dan interpretasi, sebagai rangkaian pelaksanaan penilaian hasil belajar. Tindak lanjut pada dasarnya berkenaan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya berdasarkan hasil penilaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tindak lanjut pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya merupakan pelaksanaan keputusan tentang usaha perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran.

Guru idealnya menguasai tahap-tahapan sesuai dengan prosedurnya agar penilaian yang diberikan dapat diukur sesuai dengan tingkat keberhasilan pembelajaran secara objektif, sehingga bisa menjadi acuan untuk rencana ke depan.

2.4 Mata Pelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang menggali dan mengembangkan potensi estetika siswa serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni budaya terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika. Seni budaya yang ada di Indonesia sangatlah banyak dan setiap gerakan tari merupakan ciptaan dari masyarakat Indonesia yang di mana di dalam setiap gerakan tari memiliki filosofinya masing-masing. Seni budaya akan selalu mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya zaman. Maka dari itu, bagi sebagian orang mengatakan bahwa seni budaya sudah ada sejak lama. Dengan banyaknya seni budaya yang ada di Indonesia menandakan bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Dalam pendidikan seni budaya, siswa dikenalkan untuk mengetahui berbagai cabang seni terlebih dahulu agar siswa mengenal berbagai seni yang ada sehingga siswa mengalami masa keingintahuan dan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hal tersebut dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam berkarya seni sesuai yang dia inginkan. Kreativitas siswa pada masa ini sangat beragam sesuai dengan tingkat kematangan dan perkembangan otak. Oleh karena itu, untuk menunjang perkembangan kreativitas siswa agar tumbuh optimal, pendidikan seni memegang peranan yang sangat penting yaitu sebagai sarana yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengekspresikan pikiran dan jiwa mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianto (2020: 20) yang mengatakan bahwa Tujuan pendidikan seni di sekolah yaitu mengembangkan sikap apresiatif, kreatif dan ekspresif serta membentuk kepribadian yang mempunyai kesadaran akan nilai-nilai budaya.

Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta. Pembelajaran seni budaya khususnya pada jenjang SMA sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana pada proses pembelajaran, capaian hasil

belajar siswa meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang akan membantu siswa untuk mencapai kompetensi pada setiap tahapannya. Di tingkat SMA, Tahap E setara dengan kelas X, dan Tahap F setara dengan kelas XI dan XII. Kurikulum merdeka lebih fokus pada pembelajaran berbasis proyek yang membantu mengembangkan *soft skill* dan karakter, serta waktu yang cukup untuk mempelajari kompetensi penting seperti literasi dan numerasi. Guru diberi kebebasan untuk menyesuaikan pelajarannya berdasarkan kemampuan masing-masing siswa. Selain itu, siswa diberikan kebebasan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.

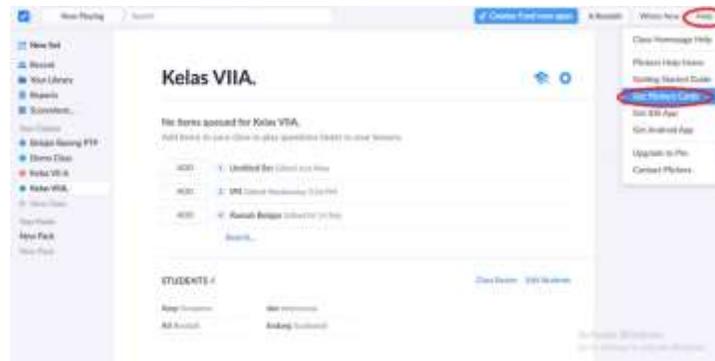
2.6 Aplikasi Penilaian

Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto (2005: 12), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Sedangkan penilaian merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi mengenai proses dan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penilaian merupakan seperangkat teknologi untuk proses pengumpulan informasi atau data mengenai capaian pembelajaran siswa. Aplikasi penilaian dapat menjadi sarana yang memudahkan guru dalam proses penilaian pembelajaran. Salah satu bentuk aplikasi penilaian yang digunakan adalah aplikasi penilaian interaktif yang merupakan penggabungan dengan teknologi berbasis digital. Salah satu contoh aplikasi penilaian interaktif berbasis digital adalah aplikasi *plickers*.

2.6.1 Aplikasi *Plickers*

Plickers adalah aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk menerapkan tes model *multiple choice*, tetapi tidak perlu menyediakan komputer untuk masing-masing siswa. Aplikasi berupa perangkat lunak atau *software* ini diciptakan pada tahun 2015 untuk menunjang kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran karena, tidak semua sekolah dilengkapi dengan satu

komputer untuk satu siswa dan tidak semua guru bisa membuat program. *Plickers* merupakan aplikasi berbasis sistem respons interaktif (*Interactive Response System*) yang dapat digunakan untuk mengirimkan respons guru dari siswa melalui perangkat seluler, komputer dan kartu dengan memanfaatkan *QR code* (Solmaz & Cetin, 2017).



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Plickers
(Sumber: <https://lmpdki.kemdikbud.go.id>)

Aplikasi plickers merupakan alat pendukung yang dapat digunakan oleh guru dalam memberikan penilaian serta mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *real - time* dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Aplikasi *plickers* ini dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena bentuk penilaian dikemas seperti permainan. Aplikasi *plickers* juga memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan penilaian dalam bentuk tes pilihan ganda dengan menggunakan kartu kode. Menurut Aprilia dan Purwanti (2021: 8) adapun tahapan dalam penggunaan aplikasi *plickers* yakni sebagai berikut.

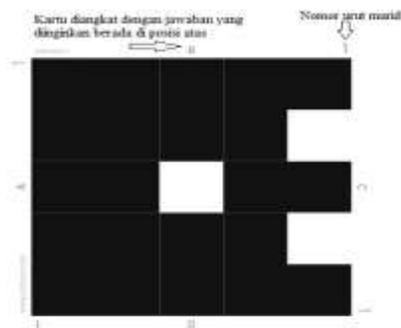
1) Membuat akun *plickers* melalui laptop/PC

Membuka laman browser dan ketik [www. Plickers.com](http://www.Plickers.com), kemudian klik *sign in* jika sudah memiliki akun, klik *sign up for free* jika belum memiliki akun plickers. Klik *continue* dengan memasukkan email/akun Google. Kemudian masuk ke halaman utama aplikasi

plickers. Adapun menu utama *plickers* yakni: *New set, discover, your library, recent, dan reports*.

- 2) Membuat kelas
- 3) Membuat soal dengan klik *new set*
- 4) Mengunduh kartu *plickers* dengan klik *get plickers card*
- 5) *Login* akun *plickers* melalui ponsel android dengan akun yang sama pada laptop atau PC
- 6) Kemudian klik soal yang akan diberikan kepada siswa. Lalu klik tombol biru dan mulai *scanning* kartu
- 7) Klik *score sheet* untuk menyusun, menganalisis, mencetak dan mengunduh hasil penilaian siswa

Guru yang sudah memiliki akun *plickers* cukup memberikan selebar kertas atau yang dikenal dengan nama *plickers card* kepada setiap siswanya, lalu membacakan atau bisa juga menuliskan di papan tulis, atau cara-cara lainnya) soal dan meminta para siswa mengangkat *plickers card* tersebut sesuai dengan jawaban yang dipilihnya dan mengarahkannya ke guru. *Plickers card* memiliki empat sisi dan masing-masing sisinya memiliki label A, B, C, dan D. Pada gambar di bawah ini adalah posisi jika jawaban yang dipilih adalah B.

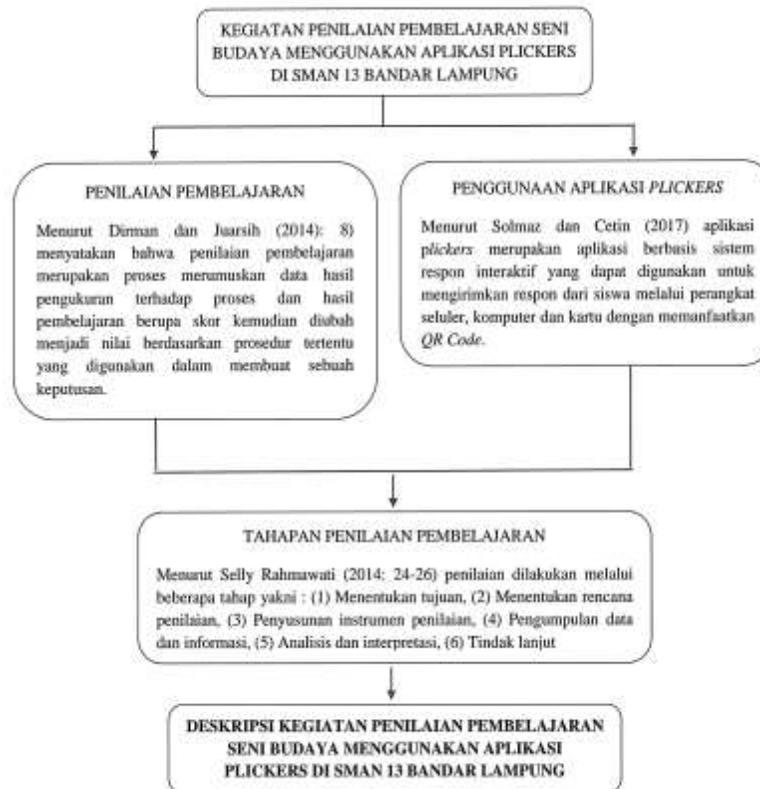


Gambar 2.2 Plickers Card

(Sumber: <https://hiduplebihmudah.wordpress.com>)

Plickers Card ini juga memiliki keunikan, Karena setiap siswa memiliki kode masing masing. Guru dapat menggunakan *smart phone* atau tablet yang sudah di-instal untuk meng-scan *plickers card* para murid. Hasil dari jawaban siswa tersebut langsung terekam oleh aplikasi dan pada akhir penilaian bisa terlihat nilai dari masing-masing siswa. Aplikasi *plickers* dapat diakses di pada laman web www.plickers.com pada perangkat laptop, sedangkan pada laman HP dapat diakses melalui aplikasi *plickers*. Aplikasi *plickers* dapat membantu guru pada proses penilaian pembelajaran seni budaya khususnya di SMAN 13 Bandar Lampung.

2.7 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

(Sumber: Prameswari, 2023)

Bagan 2.1 menjelaskan bahwa penilaian merupakan proses merumuskan data hasil pengukuran terhadap proses pembelajaran yang digunakan dalam membuat suatu keputusan. Penilaian pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi yaitu *plickers* kegunaan aplikasi *plickers* akan diterapkan pada tahapan-tahapan penilaian yang terdiri dari menentukan tujuan, menentukan rencana penilaian, penyusunan instrumen penilaian, pengumpulan data dan informasi, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Tahapan-tahapan tersebut memuat bagaimana aplikasi *plickers* digunakan di setiap tahapannya. Maka, penelitian ini akan menghasilkan sebuah deskripsi penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang akan dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini akan mendeskripsikan mengenai penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya berdasarkan data-data yang dikumpulkan selama proses penelitian. Metode penelitian kualitatif disebut juga metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2011: 08). Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Adapun desain penelitian mencakup tahap penelitian yang lebih menitikberatkan pada kegiatan administratif (Arikunto, 2010: 60) sebagai berikut.

3.1.1 Tahap Persiapan

Hal utama yang dilakukan pada tahap persiapan penelitian yaitu memfokuskan permasalahan yang akan diteliti terlebih dahulu. Langkah-langkah persiapan penelitian yaitu:

1. Pra Observasi

Menentukan lokasi sekolah yang diteliti, dalam hal ini adalah SMAN 13 Bandar Lampung. Selanjutnya, dilakukan permohonan izin kepada sekolah agar penelitian dapat dilaksanakan di sekolah tersebut.

2. Pembuatan Proposal

Langkah selanjutnya yaitu, menentukan judul dan topik penelitian, setelah itu menyusun proposal untuk persiapan dan dilakukan seminar proposal. Pembuatan proposal ini dilakukan dengan bimbingan terhadap dosen pembimbing.

3. Menyelesaikan Administrasi

Pada tahap ini, peneliti memberikan surat perizinan penelitian dari Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Lampung, yang kemudian diterima oleh pihak SMAN 13 Bandar Lampung izin untuk melakukan penelitian.

4. Menentukan Instrumen

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data pada hasil penelitian yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu data penelitian dikumpulkan dengan cara melakukan observasi dan dokumentasi dari pengamatan langsung terhadap kegiatan penilaian pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya, serta melakukan wawancara langsung terhadap guru mata pelajaran dan siswa untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran seni budaya disekolah ini. Dokumentasi dilakukan melalui foto kegiatan dan juga video secara lengkap dari proses awal penelitian hingga akhir penelitian. Selanjutnya, adalah mengolah dan menyusun data hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta langkah selanjutnya menganalisis data-data yang dikumpulkan. Data-data tersebut direduksi untuk memfokuskan pada hal-hal pokok untuk mempermudah saat penyajian data. Setelah itu, penarikan kesimpulan

data dan data disajikan dalam bentuk narasi untuk mendeskripsikan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers*.

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi penelitian mengenai penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* bertempat di SMAN 13 Bandar Lampung. Sasaran penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI 4.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Menurut Arikunto (2013: 172) menyatakan bahwa ketika peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan sebuah data penelitian, maka sumber data disebut dengan responden. Responden merupakan subjek atau seseorang yang merespons atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh peneliti baik itu berbentuk lisan ataupun tulisan. Sedangkan jika peneliti menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatan yang dapat menjadi sumber data. Pada penelitian ini menggunakan dua sumber data yakni:

3.3.1 Sumber Data Primer

Sejumlah keterangan atau fakta yang secara langsung diperoleh dalam penelitian. Dalam penelitian ini data primer yang digunakan adalah hasil observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini yang merupakan sumber data primer adalah guru seni budaya dan siswa kelas XI.4 SMAN 13 Bandar Lampung. Peneliti akan melakukan wawancara langsung kepada sumber data, selain itu peneliti juga akan mengamati langsung dalam proses pembelajaran.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan data sekunder dari dokumen. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan adalah dokumen resmi seperti profil sekolah, data siswa, data guru silabus, RPP, dan hal-hal yang diperlukan lainnya dalam melengkapi data penelitian di SMAN 13 Bandar Lampung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2017: 224) merupakan langkah yang sangat penting dalam proses penelitian untuk memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini dalam proses pengumpulan data akan digunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Menurut Arikunto (2013: 265) observasi merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk melakukan pengumpulan data dan dilakukan secara sistematis sesuai dengan prosedur. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Observasi ini dilaksanakan pada bulan September hingga November tahun 2023. Pada observasi ini peneliti mengamati bagaimana kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi *Plickers*.

3.4.2 Wawancara

Menurut Moleong (2020: 186) wawancara merupakan percakapan oleh dua pihak antara yang mengajukan pertanyaan dengan yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dipergunakan

untuk memperoleh informasi atau data berupa ucapan, pikiran, gagasan, perasaan, dan kesadaran sosial. Hasil wawancara memberikan informasi yang jelas mengenai kegiatan penilaian menggunakan aplikasi *Plickers* pada pembelajaran seni budaya. Peneliti menggunakan instrumen tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan secara khusus kepada guru serta siswa kelas XI.4 di SMAN 13 Bandar Lampung.

3.4.3 Dokumentasi

Arikunto (2013:2011) menyatakan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen atau benda tertulis. Hasil dokumentasi dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan sumber informasi terhadap fenomena yang terjadi melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto dan video antara lain kumpulan profil SMAN 13 Bandar Lampung, informasi siswa, proses penilaian pembelajaran dan data terkait penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tujuan dan teori yang digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai tujuan pengukuran dan teori yang digunakan. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi.

Tabel 3.1 Pedoman Observasi

No.	Tahapan Penilaian	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Menentukan Tujuan Tahap pertama penilaian adalah menentukan tujuan penilaian. Setiap tujuan	

	memiliki penekanan yang berbeda-beda misalnya, dalam tes prestasi belajar.	
2.	<p>Menentukan Rencana Penilaian</p> <p>Rencana penilaian hasil belajar yaitu berupa kisi-kisi, yaitu matriks yang menggambarkan keterkaitan antara kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran dan materi yang dipelajari untuk mencapai kompetensi serta, teknik penilaian yang akan digunakan dalam menilai keberhasilan penguasaan kompetensi.</p>	
3.	<p>Penyusunan Instrumen Penilaian</p> <p>Instrumen penilaian hasil belajar dapat berupa tes maupun non tes. Tes dapat berbentuk objektif atau uraian, sedangkan non tes berbentuk lembar pengamatan atau kuesioner.</p>	
4.	<p>Pengumpulan Data atau Informasi</p> <p>Bentuk pengumpulan data atau informasi dilakukan dengan pelaksanaan testing atau penggunaan instrumen penilaian.</p>	
5.	<p>Analisis dan Interpretasi</p> <p>Analisis dan interpretasi hendaknya dilaksanakan segera setelah data atau informasi terkumpul. Analisis berwujud deskripsi hasil penilaian berkenaan</p>	

	dengan hasil belajar siswa, yaitu penguasaan kompetensi. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap deskripsi hasil analisis hasil belajar siswa.	
6.	Tindak Lanjut Tindak lanjut pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya merupakan pelaksanaan keputusan tentang usaha perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran.	

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru

a. Informan: Guru

No.	Aspek Wawancara	Daftar Pertanyaan
1.	Tahapan Kegiatan Penilaian: a. Menentukan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah tujuan dari kegiatan penilaian? 2) Bagaimana cara guru menentukan tujuan pembelajaran? 3) Adakah standar penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil penilaian siswa? 4) Apakah guru menggunakan data hasil penilaian untuk mengukur kemajuan belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran? Jika ya, bagaimana cara guru menggunakannya? 5) Apakah tujuan penilaian sesuai dengan kurikulum dan standar kompetensi penilaian yang berlaku?
2.	b. Menentukan Rencana Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana pelaksanaan penilaian pembelajaran di

		<p>SMAN 13 Bandar Lampung selama ini yang dilakukan oleh para guru?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Apa alasan utama guru memilih aplikasi <i>plickers</i> dalam kegiatan penilaian? 3) Apa keuntungan utama menggunakan aplikasi <i>plickers</i> dibandingkan dengan metode pengumpulan data konvensional? 4) Sejak kapan bapak mulai mengenal aplikasi <i>Plickers</i>? 5) Bagaimana persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan penilaian pembelajaran Seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>? 6) Bagaimana guru merencanakan kegiatan penilaian menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>? 7) Apa saja perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam melaksanakan proses penilaian pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?
3.	c. Penyusunan Instrumen Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah setiap melakukan penilaian, terdapat kisi-kisi penilaian 2) Bagaimana guru menyusun instrumen penilaian? 3) Bagaimana guru menyusun pertanyaan atau tugas penilaian dalam aplikasi <i>plickers</i> untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan? 4) Apakah guru melibatkan siswa dalam proses penyusunan instrumen penilaian?
4.	d. Pengumpulan Data atau Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana guru menggunakan aplikasi <i>plickers</i> untuk mengumpulkan data hasil penilaian siswa ?

		<p>2) Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?</p> <p>3) Menurut Bapak, bagaimana antusiasme siswa ketika melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?</p> <p>4) Bagaimana cara bapak dalam mengelola situasi kelas dengan menggunakan aplikasi penilaian aplikasi <i>Plickers</i>?</p> <p>5) Bagaimana guru menggunakan aplikasi <i>plickers</i> dalam penilaian? Apakah ada tahapan tertentu?</p> <p>6) Apakah ada kendala yang dialami dalam melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?</p>
5.	e. Analisis dan Interpretasi	<p>1) Bagaimana guru menganalisis dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan melalui aplikasi <i>plickers</i>?</p> <p>2) Apakah aplikasi <i>plickers</i> memberikan kemudahan dalam proses analisis data dengan cepat dan efisien ?</p> <p>3) Apakah penilaian pembelajaran seni budaya dengan aplikasi <i>Plickers</i> ini sesuai dengan rencana?</p> <p>4) Apa saja kekurangan dari kegiatan penilaian Pembelajaran seni budaya menggunakan <i>Plickers</i>?</p>
6.	f. Analisis dan Interpretasi	<p>1) Bagaimana tindak lanjut kedepannya setelah bapak menggunakan aplikasi <i>Plickers</i></p>

		<p>dalam melaksanakan kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya ?</p> <p>2) Menurut bapak, apa yang perlu di evaluasi dari proses penilaian seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?</p> <p>3) Apa evaluasi yang bapak dapatkan dari kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan <i>plickers</i>?</p>
--	--	---

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Siswa

b. Informan: Siswa

No.	Aspek Wawancara	Daftar Pertanyaan
1.	Tahapan Kegiatan Penilaian: a. Menentukan Tujuan	<p>1) Apakah adik terlibat dalam proses penentuan tujuan pembelajaran?</p> <p>2) Apakah adik mengetahui sebelumnya bahwa akan diadakan proses penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi <i>Plickers</i>?</p>
2.	b. Menentukan Rencana Penilaian	<p>1) Apa saja persiapan yang biasa dilakukan adik sebelum dimulainya proses penilaian di kelas?</p> <p>2) Apakah ketika akan diadakan penilaian adik diberitahu terlebih dahulu oleh guru? Kapan biasanya pemberitahuan diberikan?</p>
3.	3) Penyusunan Instrumen Penilaian	<p>1) Apakah dengan penggunaan aplikasi <i>plickers</i> dapat membantu adik dalam memahami materi dengan lebih baik dan merasa lebih percaya diri saat menghadapi penilaian?</p>

		<p>2) Sebelum melakukan penilaian apakah guru memberikan kisi-kisi soal terlebih dahulu?</p> <p>3) Menurut adik soal yang diberikan pada saat penilaian, sesuai tidak dengan materi yang diajarkan?</p> <p>4) Menurut adik soal yang diberikan sulit atau tidak?</p>
4.	4) Pengumpulan data atau informasi	<p>1) Bagaimana adik merespons pertanyaan-pertanyaan yang diajukan melalui aplikasi <i>plickers</i>?</p> <p>2) Apakah penggunaan aplikasi <i>plickers</i> membantu adik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses penilaian dikelas? Jika iya, bagaimana cara aplikasi ini dapat membantu ?</p> <p>3) Apakah adik lebih suka menggunakan aplikasi <i>plickers</i> daripada menggunakan metode penilaian manual? mengapa demikian?</p>
5.	5) Analisis dan Interpretasi	<p>1) Apakah adik merasa hasil dari penilaian aplikasi <i>plickers</i> akurat dan sesuai dengan kemampuan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran?</p> <p>2) Bagaimana pendapat adik tentang pembelajaran interaktif dalam penggunaan aplikasi <i>plickers</i> dalam proses penilaian?</p>
6.	6) Analisis dan Interpretasi	<p>1) Apakah ada saran atau masukan terkait dengan penggunaan aplikasi <i>plickers</i> dalam kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya?</p> <p>2) Apakah kesulitan dan tantangan yang siswa hadapi ketika menggunakan aplikasi <i>plickers</i>?</p> <p>3) Bagaimana perbandingan aplikasi <i>plickers</i> dengan metode</p>

		penilaian lain yang pernah digunakan?
--	--	---------------------------------------

Tabel 3.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang dibutuhkan	Keterangan
1.	RPP (Rancangan Penilaian Pembelajaran)	Diperoleh dari dokumen perangkat pembelajaran guru
2.	Materi ajar	Diperoleh dari buku pedoman guru yang disesuaikan dengan RPP
3.	Kegiatan pembelajaran	Diperoleh dari dokumen
4.	Gambaran umum sekolah <ul style="list-style-type: none"> • Profil sekolah • Visi-misi sekolah 	Diperoleh dari dokumen dan foto-foto pendukung
5.	Proses kegiatan penilaian menggunakan aplikasi <i>plickers</i>	Dilakukan perekaman berupa hasil foto dan video

3.6 Teknik Keabsahan Data

Menurut Moleong (2017: 320) keabsahan data merupakan upaya pemeriksaan data secara cermat sehingga hasil tersebut dapat dipertanggungjawabkan dari segala sisi. Teknik keabsahan yang digunakan oleh peneliti adalah teknik Triangulasi data yaitu, teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Menurut Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2017: 273) triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, teknik dan Waktu. Untuk itu dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang sudah diperoleh kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara

- 2) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Untuk mendapatkan data yang benar-benar valid, maka model triangulasi yang dilaksanakan adalah dengan cara membandingkan data atau masalah yang sama dengan berbagai sumber/informan, teknik/metode dan waktu yang berbeda. Contohnya dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan antara hasil wawancara beberapa informan, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen untuk mendapatkan keabsahan data.

3.7 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode Analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data merupakan proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi dengan mendeskripsikan dalam bentuk uraian dengan hasil data yang diperoleh dari kondisi lapangan. Adapun tahap-tahap analisis data menurut Sugiyono (2017: 243) yaitu:

3.7.1 Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Hasil pengumpulan data berasal dari kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang cakupannya masih sangat luas, kemudian menggolongkan atau membuang yang tidak perlu dan tidak sesuai dengan fokus penelitian.

3.7.2 Penyajian Data

Penyajian data disajikan dalam bentuk paparan hasil teks dalam paragraf-paragraf dan penggabungan foto hasil dokumentasi sebagai penunjang dan memperkuat hasil penyajian data yang berasal dari hasil pengamatan dan pengumpulan data penelitian yang diperoleh peneliti

selama bulan September hingga November 2023 dengan menggabungkan informasi-informasi penting dan berguna mengenai penggunaan aplikasi *plickers* dalam kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan adalah kalimat yang diambil dari beberapa ide pemikiran dan juga dapat dikatakan sebagai kalimat yang merupakan inti sari dari sebuah pembahasan. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung. Sebaliknya bila didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang akurat. Maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan validitas data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat, seperti lapangan observasi, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan yang lainnya melalui metode observasi, wawancara, yang didukung dengan studi dokumentasi.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 13 Bandar Lampung, mengenai "Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi *plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung". Dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat enam tahapan dalam penggunaan aplikasi *plickers* pada penilaian harian pembelajaran seni budaya yaitu guru menentukan tujuan penilaian menggunakan jenis penilaian formatif dengan ranah pengetahuan, kemudian guru menentukan rencana penilaian yakni penilaian harian berupa soal pilihan ganda dan menyiapkan perangkat seperti laptop dan *HP* lalu setelah itu guru mengakses akun *plickers*, menginput nama siswa, serta mencetak *card plickers*. Kemudian, pada tahap ketiga guru melakukan penyusunan instrumen penilaian dengan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal dan menginputnya pada aplikasi *plickers*.

Selanjutnya pada tahap keempat pengumpulan data atau informasi, guru mulai melaksanakan penilaian harian menggunakan aplikasi *plickers* dengan menggunakan 2 perangkat laptop dan *HP*. Kemudian setelah melakukan penilaian guru melakukan tahap kelima yakni analisis dan interpretasi dimana guru menganalisis dan mengunduh hasil jawaban siswa pada aplikasi *plickers* kemudian guru menginterpretasikan dengan pemberian skoring dan menentukan hasilnya sesuai dengan capaian KKM selain itu guru juga menganalisis dan menginterpretasi persentase soal-soal yang telah dijawab oleh siswa. Dari hasil analisis dan interpretasi tersebut kemudian guru melakukan

tahap terakhir yakni tahap tindak lanjut dengan membuat sebuah keputusan dari hasil penilaian siswa.

Hasil dari kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* adalah guru sudah melaksanakan penilaian sesuai dengan tahapan atau prosedurnya dan siswa memberikan respons yang positif dalam proses penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* ini. Dukungan fasilitas dari sekolah turut serta juga berperan dalam terlaksananya kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi *plickers*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *plickers* memberikan panduan bagi guru Seni Budaya dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi teknologi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan penilaian dengan suasana menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Kepada guru agar memperhatikan hasil penilaian secara cermat untuk menyesuaikan sistem pembelajarannya agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman siswa. Guru dapat terus melakukan pengembangan terhadap kegiatan penilaian dengan menggunakan berbagai macam inovasi dan jika menggunakan aplikasi *plickers* agar menyiapkan segala sesuatunya dengan baik dan matang, dan libatkan siswa dalam proses penilaian dengan memberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik tentang penggunaan aplikasi *plickers* dalam pembelajaran seni budaya. Selain itu guru harus menyesuaikan kembali standar penilaian yang digunakan pada kurikulum yang diterapkan.
- 5.2.2 Kepada siswa hendaknya lebih aktif dalam kegiatan penilaian menggunakan aplikasi *plickers* dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan jujur dan sebaik mungkin serta

memanfaatkan aplikasi *plickers* sebagai kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.

- 5.2.3 Penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi *plickers* dalam penilaian pembelajaran seni budaya, termasuk dampaknya terhadap pemahaman siswa dan kualitas pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I dan Purwanti, E. 2021. *Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Teknologi Menggunakan Aplikasi*. Universitas Semarang. <https://online.anyflip.com/vxykj/elav/mobile/>
- Arifin, Z. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati., Mudjiono. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirman., Juarsih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Farida, I. 2017. *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. 2022. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendrastomo, G dan Januarti, N.E. 2018. *Belajar Sosiologi Itu Menyenangkan: Aplikasi Plickers untuk Quiz Sosiologi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indrawati dan Wawan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Materi Diklat Implementasi Kurikulum 2013 Bagi Guru*. Jakarta.
- Kent, D. 2019. Plickers and the Pedagogical Practicality of Fast Formative Assessment. *Teaching English with Technology*, 19(3), 90-104.
- Moleong, J.L. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Muyaroah, S., & Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- Nugraheni, N. K. 2017. *Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar*. Prosiding HIPKIN Jateng, 1(1), 31–38. <http://hipkinjateng.org/prosiding/index.php/2017/article/view/5/5>.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 5.
- Rohidi, T.R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rohmah, B.F. 2022. Analisis Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI/SD Berbasis Digital. *Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1-15.
- Rosnita, dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Setiawan, D. 2018. Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>Shafwati.
- Solmez., Cetin. 2017. Ask Responce Play Learn: Student Views On Gamification Interactive Responce Systems. *Journal Of Educational Studies In The World*, 7(3). 28-40.
- Sudjana, N. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi, H.M. 2008. *Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Sunarti., Rahmawati, S. 2014. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta Gava Media.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta. 89 hlm.
- Widodo, H. 2021. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD PRESS.

William, W. 1986. *Research Methods in Education; An Introduction; Forth Edition; Allyn and Bacon Inc;* Boston, London, Sydney, Toronto.

Yulianto, R.E. 2020. Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal Pada Sekolah Umum. *Jurnal Imajinasi*. Vol.XIV N0.1.