

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

Kurnia Widya Prameswari¹, Afrizal Yudha Setiawan², Amelia Hani Saputri³

Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Lampung

Widyakurnia457@gmail.com

Abstrak

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 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 enam tahapan yakni: (1) Memilih jenis penilaian formatif, (2) Memilih bentuk penilaian mengakses akun, membuat nama, mencetak card, (3) Membuat 10 soal dan menginputnya pada aplikasi *plickers*, (4) Mulai melaksanakan penilaian menggunakan aplikasi *plickers*, (5) Menganalisis dan mengunduh hasil jawaban serta presentase soal pada aplikasi *plickers*, (6) Membuat keputusan dari hasil penilaian siswa. Kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers* secara keseluruhan sudah dilaksanakan sesuai dengan tahapannya oleh guru dan mendapat respon yang positif dari siswa.

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

Abstract

This research aims to describe how Arts and Culture Learning Assessment Activities Use the Plickers Application at SMAN 13 Bandar Lampung. There are six stages in carrying out assessment activities, namely determining objectives, determining assessment plans, preparing assessment instruments, collecting data or information, analysis and interpretation, and follow-up. The method used in this research is qualitative with data collection techniques, namely observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that the arts and culture learning assessment activity using the Plickers application includes six stages, namely: (1) Selecting the type of formative assessment, (2) Selecting the form of assessment, accessing the account, creating a name, printing a card, (3) Creating 10 questions and inputting them into plickers application, (4) Start carrying out assessments using the plickers application, (5) Analyze and download answer results and question percentages on the plickers application, (6) Make decisions from student assessment results. As a whole, arts and culture learning assessment activities using the Plickers application have been carried out according to the stages by the teacher and received a positive response from students.

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

Copyright (c) 2024 Kurnia Widya Prameswari¹,
Afrizal Yudha Setiawan², Amelia Hani Saputri³

✉ Corresponding author :

Email : Widyakurnia457@gmail.com

HP : 08976093463

Received 2 Agustus 2023, Accepted 10 Agustus 2023, Publish 30 Agustus 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam setiap proses pendidikan. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila peserta didik 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. Dalam konteks pendidikan, pendidik atau guru dalam mengajar memiliki tujuan yaitu peserta didik 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 peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Keefektifan pembelajaran dapat diketahui melalui salah satu komponen pembelajaran yakni, evaluasi atau penilaian. Siregar dan Nara (2010: 141) berpendapat bahwa penilaian merupakan sebuah proses dalam mengambil keputusan menggunakan informasi yang diperoleh melalui sistem pengukuran. Penilaian pada dasarnya merupakan bagian dari evaluasi yang memiliki cakupan lebih luas dari pengukuran. 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. Kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong guru untuk menjadi kreatif dalam menggunakan aplikasi penilaian 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. Berdasarkan hasil survey 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 disebabkan karena keterbatasan akses data dan perangkat elektronik. Karena, tidak semua sekolah memiliki akses komputer yang cukup untuk setiap siswanya. Dalam permasalahan ini, penggunaan teknologi dapat tetap digunakan dalam pembelajaran dengan sebuah aplikasi penilaian yang hanya bersumber dari guru saja yakni 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 menarik motivasi siswa dalam belajar.

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 survey diatas masih banyak sekolah yang menggunakan sistem penilaian secara manual tanpa diimbangi dengan media lainnya yang mendukung suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi *plickers* sudah dilakukan pada salah satu sekolah menengah pertama di Bandar Lampung yakni di SMAN 13 Bandar Lampung. Dengan demikian, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi role model untuk sekolah dan guru-guru lain khususnya seni budaya untuk dapat menerapkan teknologi kedalam sistem penilaian sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan efisien serta meningkatkan interaksi siswa dalam proses penilaian pembelajaran.

METODE

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan penjelasan berupa deskriptif. Metode deskriptif kualitatif ini digunakan untuk 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 (Arikunto, 2010: 60) yakni tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Dalam tahap persiapan penelitian, fokus pertama adalah mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti. Langkah-langkah persiapan tersebut mencakup prasyarat, seperti menentukan lokasi penelitian di SMAN 13 Bandar Lampung dan memperoleh izin dari sekolah, serta menentukan instrumen penelitian, seperti pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tersebut. Pada tahap pelaksanaan penelitian, data diperoleh melalui observasi langsung dan dokumentasi terkait kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung, serta melalui wawancara dengan guru dan siswa untuk mengidentifikasi kegiatan penilaian menggunakan aplikasi *plickers*.

Dokumentasi dilakukan melalui foto dan video dari awal hingga akhir penelitian. Selanjutnya, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi peneliti mengolah, dan menganalisis data kemudian mendeskripsikan serta menyimpulkan. Penelitian ini dilakukan di kelas XI.4 di SMAN 13 Bandar Lampung, dengan sasaran penelitian adalah guru yang melakukan penilaian dan siswa yang terlibat dalam penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers*. Pada penelitian ini menggunakan dua sumber data yakni, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer meliputi, guru seni budaya dan siswa kelas XI.4 di SMAN 13 Bandar Lampung. Sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen resmi seperti profil sekolah, data peserta didik, silabus, RPP, dan dokumen-dokumen lain yang diperlukan untuk melengkapi data penelitian di SMAN 13 Bandar Lampung.

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data

yang benar-benar valid, maka peneliti menggunakan triangulasi yang dilaksanakan adalah dengan cara membandingkan data atau masalah yang sama dengan berbagai sumber/informan, teknik/metode dan waktu yang berbeda. Menurut Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2017: 273) triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, teknik dan waktu. Kemudian dari hasil triangulasi kemudian akan dianalisis dengan dengan tiga tahapan yakni, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian merupakan bagian dari komponen pembelajaran, dengan mengevaluasi pemahaman siswa melalui berbagai jenis penilaian serta, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi dan dapat menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dirman dan Juarsih (2014: 8) yang 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. Seiring perkembangan teknologi saat ini diperlukan inovasi untuk meningkatkan evaluasi pembelajaran. Inovasi yang dimaksud adalah suatu aplikasi penilaian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yovi Sanjaya, S.Pd., selaku guru seni budaya di SMAN 13 Bandar Lampung juga menunjukkan bahwa guru sebelum menggunakan aplikasi penilaian guru menggunakan metode penilaian yang konvensional.

Namun seiring perkembangan teknologi guru membutuhkan suatu inovasi atau terobosan baru dalam melakukan sebuah kegiatan penilaian pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi penilaian *plickers*. Aplikasi penilaian merupakan alat bantu untuk mengukur, mengevaluasi, dan memberikan nilai terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmah (2022: 5), aplikasi penilaian merupakan seperangkat alat teknologi untuk proses pengumpulan informasi atau data tentang pencapaian belajar peserta didik. *Plickers* merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *realtime* tanpa memerlukan perangkat dari siswa. Menurut Solmaz & Cetin (2017) *plickers* merupakan aplikasi berbasis sistem respons interaktif (*Interactive Responsse System*) yang dapat digunakan untuk mengirimkan respons guru dari siswa melalui perangkat seluler, komputer dan kartu dengan memanfaatkan *QR Code*. Penggunaan *QR Code* akan digunakan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers* di SMAN 13 Bandar Lampung meliputi enam tahapan penilaian yakni sebagai berikut.

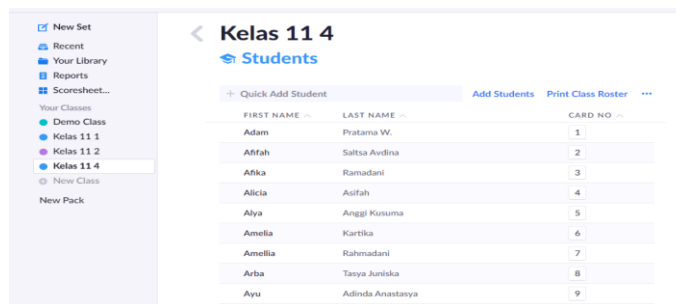
1. Menentukan Tujuan

Guru menentukan tujuan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMAN 13 Bandar Lampung, pendekatan penilaian dalam kurikulum merdeka difokuskan pada proses pembelajaran dan penyesuaian terhadap kemampuan siswa.. Guru menentukan tujuan penilaian menggunakan jenis penilaian pada kurikulum merdeka yakni penilaian formatif dengan ranah pengetahuan. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memberikan informasi atau umpan balik kepada guru maupun siswa agar dapat memperbaiki proses belajar. Menurut Widodo (2021: 38), penilaian formatif ialah penilaian yang dilaksanakan dipertengahan atau saat berlangsungnya proses pembelajaran, yakni dilaksanakan pada setiap kali satuan program pelajaran atau sub pokok bahasan dapat diselesaikan, dengan tujuan mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai hasilnya. Penilaian formatif ini tidak digunakan untuk menentukan nilai rapor keputusan kenaikan kelas, kelulusan, atau keputusan-keputusan penting lainnya namun, hanya digunakan

sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran suatu unit/bab/kompetensi yang sedang dipelajari agar siswa mencapai penguasaan materi secara optimal.

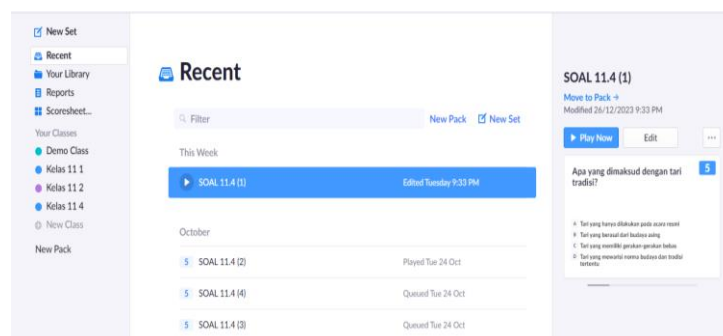
2. Menentukan Rencana Penilaian

Tahap menentukan rencana penilaian ini berisikan mengenai teknis penilaian yang akan digunakan dalam menilai keberhasilan pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers*. Langkah pertama guru memilih bentuk penilaian harian dengan teknik penilaian berupa tes tertulis dengan soal pilihan ganda. Salah satu alasan guru memilih menggunakan tes pilihan ganda karena menyesuaikan dari kegunaan pada aplikasi *plickers*. Langkah kedua, guru mengakses akun dapat dilakukan melalui laman : <https://get.plickers.com/> melalui *browser* pada laptop kemudian, mengakses akun melalui aplikasi *plickers* pada *HP*.



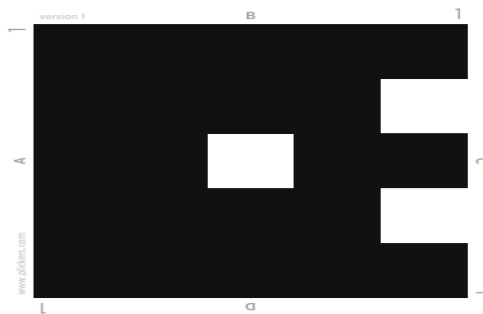
Gambar 1. Penginputan Nama-Nama Siswa

Langkah ketiga, guru membuat kelas dengan cara klik "add class" Kemudian guru mengisi nama kelas XI.4 dan klik "Create Class" pernah dibuat, maka tampilannya hanya berisi nama.



Gambar 2. Pengunduhan Plickers Card

Langkah keempat, Pembuatan Kartu Jawaban (*Plickers Card*). Caranya dengan memilih bagian Card disebelah kanan atas, kemudian pilih kelompok *Plickers Card* yang sesuai digunakan di kelas.



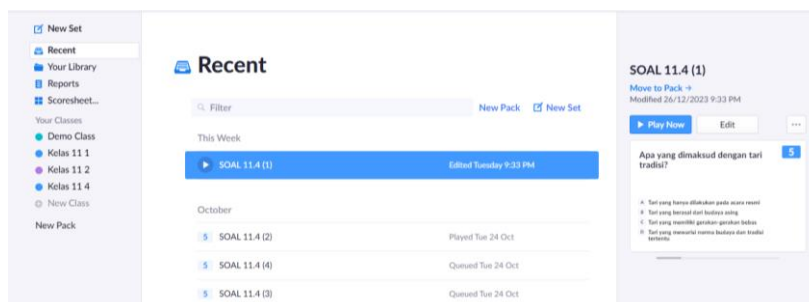
Gambar 3. Plickers Card

3. Menyusun Instrumen Penilaian

Guru membuat instrumen penilaian berupa soal pilihan ganda. Soal berbentuk pilihan ganda dalam ini memiliki kelebihan yaitu mudah, cepat dan objektif dalam skoring, serta dapat mencakup bahan yang lebih luas. Namun kelemahannya adalah siswa kemungkinan hanya menebak pilihan jawaban jadi tidak dapat mengukur kemampuan secara mengorganisasi jawabannya. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Sukardi (2008:126) salah satu kelemahan dari soal pilihan ganda adalah item pilihan jawaban memberi peluang kepada siswa untuk menerka jawaban. Pemilihan bentuk soal pilihan ganda juga disesuaikan dengan kegunaan dari aplikasi *plickers*.

Bentuk soal yang diberikan mengenai Karakteristik tari tradisi dan kreasi baru serta komposisi tari. Berdasarkan materi tersebut guru harus mengetahui bagaimana siswa dapat memahami konsep mengenai karakteristik tari tradisi dan kreasi baru serta komposisi tari. Pembuatan soal yang dibuat oleh guru dalam aplikasi *plickers*, dibuat dalam bentuk paket soal 1 dan 2. Dimana satu paket soal berisikan 5 soal yang akan diuji. Total keseluruhan soal yang diberikan kepada siswa adalah 10 soal. Selain pembuatan soal guru pun membuat kisi- kisi soal dan penilaian.

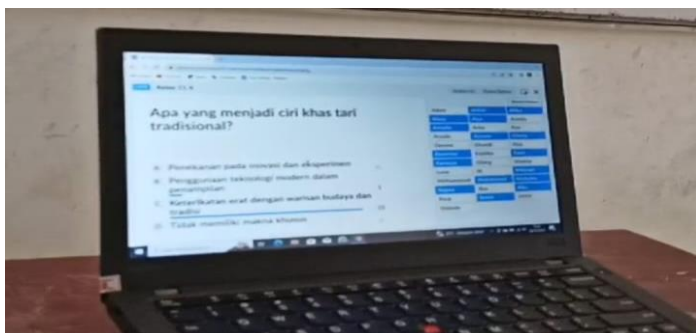
Terdapat langkah-langkah pembuatan soal pada aplikasi *plickers* yaitu , pilih “*new set*” pada tampilan yang muncul, isi pertanyaan dan pilihan jawaban pada kolom yang disediakan. Pada pilihan jawaban, jangan lupa untuk memilih jawaban yang benar, dengan cara klik pada huruf pilihan jawaban yang dianggap benar. Selanjutnya, pada menu “*add to Queue*”, maka soal yang dibuat ini dapat langsung ditambahkan pada kelas yang telah dibuat. Klik “*add to Queue*” kemudian pilih kelas XI.4 yang telah dibuat. Maka secara otomatis akan masuk ke dalam daftar pertanyaan yang akan diujikan pada kelas tersebut.



Gambar 4. Penginputan Soal

4. Pengumpulan Data atau Informasi

Pengumpulan data atau informasi menggunakan aplikasi *plickers* menggunakan 2 perangkat yakni laptop dan HP. Penilaian melalui perangkat laptop dimanfaatkan guru untuk menampilkan soal serta memantau respons jawaban siswa. Adapun caranya yakni, memilih kelas XI.4 kemudian, pilih item soal yang akan diberikan ke siswa. Lalu, klik “Add to Queue” untuk menambahkan soal dalam antrian. Selanjutnya, klik “Play Now” pada “Item Queue”. Hasil *scanning* kartu siswa akan ditampilkan pada laptop. Disamping soal terdapat kolom warna biru pertanda bahwa nama siswa tersebut sudah menjawab soal sedangkan pada kolom putih pertanda siswa belum menjawab soal.



Gambar 5. Hasil Penilaian Siswa

Sedangkan penilaian melalui perangkat ponsel android dimanfaatkan guru untuk men-*scanning* jawaban dari masing-masing siswa. Adapun caranya yakni, klik kelas dan soal yang sama pada laptop. Selanjutnya klik tombol lingkaran biru dan mulai *scanning* kartu siswa. Hasil *scanning* kartu siswa akan ditampilkan pada HP. Apabila muncul warna merah pada layer HP, menandakan jawaban siswa salah.



Gambar 6. Guru Me- Scan Jawaban Siswa

Kegiatan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *plickers* mendapatkan respons yang baik dari siswa, meski dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala seperti pada perangkat LCD untuk menampilkan soal tidak bisa digunakan serta mengenai internet yang kurang stabil, namun hal itu bisa diatasi secara cepat dan proses penilaian bisa dilaksanakan secara lancar.

5. Analisis dan Interpretasi

Setelah melakukan penilaian menggunakan aplikasi *Plickers* selanjutnya, Guru memasuki tahap analisis dan interpretasi. Pada tahap ini guru melakukan analisis terlebih dahulu terkait hasil jawaban siswa dengan cara mengunduh hasil penilaian yang telah dilaksanakan sebelumnya pada aplikasi *plickers*. Dengan cara klik “Go to set detail”, Selanjutnya pilih menu “Scoresheet”. Menu ini digunakan untuk menyusun, menganalisis, mencetak, dan mengunduh hasil penilaian siswa. Pilih kelas XI.4. Kemudian, memilih tanggal penilaian yang

dilaksanakan. Setelah itu, pilih “Student Report” untuk mengunduh file hasil penilaian. Kemudian klik “Export Data to CSV” dan simpan file dalam format csv file. Jika ingin langsung dicetak, klik “Print Student Reports”.

| Your Classes | | SOAL 11.4 (1) Test 24 Oct + 84% | | | | | | | SOAL 11.4 (2) Test 24 Oct + 87% | | | | | | |
|---------------|-------|---------------------------------|--------------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------------|-------|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|-------------------|-------------------------|-------|--|--|
| # Name | Total | Ases yang dijawab dengan benar | Ases yang menjawab salah | Kecepatan menjawab (rata-rata) | Respon yang benar | Ases yang tidak dijawab | Nilai | Ases yang dijawab dengan benar | Ases yang menjawab salah | Kecepatan menjawab (rata-rata) | Respon yang benar | Ases yang tidak dijawab | Nilai | | |
| Class Average | +71% | 84% | 84% | 97% | 69% | 94% | 22% | 0% | 94% | 84% | 84% | | | | |
| 1 Adam | 2/50 | (A) | (C) | (D) | (A) | (B) | (D) | (C) | (D) | (D) | (C) | | | | |
| 2 Adhan | 7/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 3 Alha | 7/50 | (D) | (B) | (C) | (D) | (B) | (D) | (D) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 4 Alha | 7/50 | (A) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 5 Alha | 5/50 | (D) | (B) | (C) | (D) | (C) | (D) | (C) | (C) | (A) | (A) | | | | |
| 6 Amalia | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 7 Ananda | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 8 Alha | 8/50 | (D) | (A) | (C) | (B) | (C) | (D) | (D) | (C) | (B) | (C) | | | | |
| 9 Ayu | 0/50 | - | - | - | - | - | (B) | (C) | (C) | (A) | (C) | | | | |
| 10 Adha | 7/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (B) | (C) | | | | |
| 11 Adnan | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (B) | (C) | | | | |
| 12 Cheryl | 9/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (D) | (C) | (C) | (B) | (C) | | | | |
| 13 Deyana | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 14 Dhuha | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (A) | | | | |
| 15 Iha | 7/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (B) | (C) | (C) | (C) | (C) | | | | |
| 16 Eshetta | 8/50 | (D) | (B) | (C) | (B) | (C) | (D) | (C) | (C) | (B) | (C) | | | | |

Gambar 7. Hasil Penilaian Siswa

Setelah guru menganalisis hasil jawaban siswa yang telah diunduh, kemudian guru melakukan interpretasi didahului oleh langkah skoring atau pemberian nilai. Pemberian skoring guru harus mengikuti pedoman sesuai dengan jenis dan bentuk soal atau instrumen penilaian yang digunakan. Dari hasil skoring atau nilai tersebut guru menyesuaikan dengan capaian penguasaan kompetensi siswa. Kriteria Ketuntasan Minimum pada penilaian harian tersebut yaitu dengan nilai 76. Dari hasil analisis tersebut guru dapat menginterpretasi tingkat kesulitan dan kemudahan dari soal-soal yang telah diberikan. Dilihat dari presentasi berapa orang siswa yang bisa menjawab soal tersebut. Dari hasil analisis dan interpretasi tersebut guru mendeskripsikan hasilnya kemudian disesuaikan dengan capaian kompetensinya, apakah sesuai dengan tujuan atau tidak.

6. Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut merupakan tahap terakhir dalam kegiatan penilaian. Tindak lanjut pada dasarnya berkenaan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya berdasarkan hasil penilaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam proses tindak lanjut ini guru harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana kegiatan penilaian menggunakan aplikasi *plickers* ini berlangsung. Berdasarkan hasil penilaian siswa yang telah dilakukan pada tahap analisis dan interpretasi terdapat 5 orang siswa belum memenuhi KKM karena nilainya belum mencapai 76, oleh karena itu tindak lanjut yang dilakukan oleh guru adalah guru mengadakan remedial atau penilaian kembali secara pribadi kepada 5 orang siswa tersebut. Setelah guru mendapatkan hasil penilaian remedial, apabila ditemukan nilai yang masih belum mencukupi KKM maka, guru memberikan nilai yang sesuai dengan nilai capaian KKM yakni 76, dengan mempertimbangkan aspek-aspek penilaian lainnya. Kemudian, setelah siswa mendapatkan hasil penilaian dan sudah memenuhi standar kompetensi, maka guru melanjutkan pembelajaran pada materi selanjutnya.

Penggunaan aplikasi *Plickers* ini akan mempermudah dalam kegiatan penilaian, disamping lebih efektif dan efisien, dan pastinya membuat siswa tidak bosan dan lebih antusias, seperti dalam hasil wawancara dengan siswa. Terbukti saat dilaksanakan penilaian pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *Plickers*, para siswa sangat antusias, senang, bahkan menginginkan kembali pemanfaatan aplikasi ini. Hal tersebut berkaitan dengan hasil penelitian Nugraheni (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Berdasarkan hal itu aplikasi *Plickers* ini memiliki peran dalam melakukan penilaian secara sistematis, dengan memanfaatkan hasil penilaiannya untuk meningkatkan pengajaran dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan dalam pembelajaran serta memberikan panduan bagi guru khususnya guru seni budaya dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi

serta, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan penilaian dengan suasana menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan 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 presentase 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*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada SMAN 13 Bandar Lampung atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada informan yang telah memberikan banyak informasi kepada penulis. Serta penulis ucapkan terimakasih untuk para dosen pembimbing dan juga pembahas yang telah banyak membantu penulis dalam penyempurnaan artikel ini dan seluruh pihak yang terlibat dan senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

- 22 *Kegiatan Penilaian Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Plickers Di SMAN 13 Bandar Lampung- K.W. Prameswari*
DOI : <http://dx.doi.org/10.23960/Seni>

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, I dan Purwanti, E. 2021. *Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Teknologi Menggunakan Aplikasi*. Universitas Semarang. <https://online.anyflip.com/vxykj/elav/mobile/>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dirman., Juarsih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 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*.
- Kent, D. 2019. *Plickers and the Pedagogical Practicality of Fast Formative Assessment*. *Teaching English with Technology*, 19(3), 90-104.
- 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>
- 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.
- Siregar, E., Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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.
- 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.