

**EFEKTIVITAS PENILAIAN PRODUK MENULIS IKLAN  
MENGUNAKAN APLIKASI POSTER MAKER BERBASIS *SMARTPHONE*  
TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS BERPIKIR TINGKAT TINGGI  
(*HOTS*) DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI I  
BUNYU**

*Effectiveness of Advertising Product Assessment Using Poster Maker Application  
Based on Smartphone on the Improvement of High Order Thinking Skills  
Activities (Hots) and Learning Results of Students in SMPN I Bunyu*

**Sundari**

SMP Negeri I Bunyu, Bulungan, Kalimantan Utara

[Sundaryhidayat87@gmail.com](mailto:Sundaryhidayat87@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatarbelakangi oleh ketidakpuasan peneliti sebagai guru Bahasa Indonesia terhadap hasil penilaian ranah keterampilan menulis iklan yang dilakukan peserta didik. Suguhan teks iklan yang mudah ditemukan, baik itu di media massa dan pusat keramaian ternyata membawa dampak negatif terhadap upaya peserta didik dalam menuntaskan hasil penilaian ranah keterampilan, yakni uji kompetensi menulis teks iklan. Melalui hasil penilaian di pembelajaran terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa unsur plagiat sangat dominan dalam hasil cipta karya iklan yang dirancang peserta didik. Guna meminimalisir unsur kecurangan tersebut sekaligus mengatasi ketidak efektifan proses pembelajaran, peneliti menerapkan strategi penilaian produk berorientasi HOTS dengan perbantuan Aplikasi Poster Marker Berbasis *smartphone*. Peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar checklist penilaian produk guna menganalisis adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik yang berorientasi pada kompetensi HOTS. Data yang diperoleh melalui lembar observasi ketika peserta didik melakukan proses pembelajaran frekuensi indikator HOTS mengalami peningkatan di sepanjang pertemuan, di mana siklus I persentase aktivitas 72 % berkategori baik. Di siklus II aktivitas peserta didik mengalami peningkatan walau tidak signifikan, yakni meningkat menjadi 79% dengan katagori baik. Hasil belajar ranah keterampilan menulis menggunakan aplikasi poster maker berbasis *smartphone* juga ikut meningkat, hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai peserta didik di siklus I adalah 77,5 % dikategorikan baik meningkat menjadi 84,2 % dengan katagori sangat baik pada siklus ke II. Data yang dianalisis pada siklus II menunjukkan 20 peserta didik berhasil melampaui nilai KKM yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Alhasil dari Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti dapat menyimpulkan penerapan media pembelajaran aplikasi Poster Maker Berbasis *Smartphone* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis iklan, poster, dan slogan oleh peserta didik di SMP Negeri 1 Bunyu.

**Kata Kunci :** *Menulis Iklan, /Slogan/Poster, Aplikasi Poster Maker, Aktivitas Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS), dan Hasil Penilaian Produk*

Sundari

*Efektivitas Penilaian Produk*

### ABSTRACT

*This Classroom Action Research was motivated by the dissatisfaction of researchers as Indonesian language teachers on the results of the assessment of the realm of ad writing skills by students. Treat text ads that are easy to find, both in the mass media and popular centers have a negative impact on the efforts of students in completing the results of the assessment of the realm of skills, namely competency test writing ad text. Through the results of the assessment in previous learning the researchers concluded that the element of plagiarism is very dominant in the work of advertising created by students. In order to minimize the elements of cheating while treating the ineffectiveness of the learning process, the researchers implemented a HOTS-oriented product evaluation strategy with the assistance of the smartphone-based Poster Marker Application. The researcher uses the observation sheet and product assessment checklist sheet to analyze the increase in learning outcomes and activities of students oriented to HOTS competence. Data obtained through the observation sheet when students do the learning process HOTS indicator frequency has increased throughout the meeting, where cycle I percentage of 72% activity is categorized as good. In cycle II the activity of students has increased although not significantly, namely increased to 79% with good categories. Learning outcomes in the realm of writing skills using the smartphone-based poster maker application also increased, this is indicated by the average results of students in the first cycle was 77.5% good cathathed increased to 84.2% with very good categories in the second cycle . Data analyzed in cycle II showed 20 students succeeded in exceeding the KKM value set by the education unit. As a result of this Classroom Action Research, researchers can conclude the effective application of learning media for Smartphone-Based Poster Maker applications used in learning to write advertisements, posters, and slogans by students in SMP Negeri 1 Bunyu*

**Keywords :** *Writing Ads, / Slogans / Posters, Poster Maker Applications, High Level Thinking Activities (HOTS), and Product Assessment Results*

### PENDAHULUAN

Persiapan menghadapi peradapan revolusi industry 4.0 menuntut pendidik berupaya menciptakan beragam strategi pembelajaran yang mengabungkan komponen kecakapan berpikir abad 21 yakni literasi, PPK, 4C, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Guru sebagai aktor utama Sundari

yang merealisasikan arahan kebijakan pemerintah dalam kegiatan pembelajaran, dikendaki piawai mendesain aktivitas pembelajaran yang apik sesuai dengan perkembangan zaman. Rother dan Willingham (2009) menyatakan bahwa peserta didik wajib memiliki kecakapan abad 21, karena integritas pembelajaran tersebut memiliki andil yang mampu

***Efektivitas Penilaian Produk***

memudahkan peserta didik mencapai kesuksesan di masa yang akan datang. Pernyataan yang senada juga disampaikan oleh *National Education Association* (2002) yang mengemukakan bahwa guna mencapai titik kesuksesan dan siap berkompetitif di masyarakat global, peserta didik perlu memiliki kemahiran dalam berkomunikasi, mencetuskan gagasan, pemikir kritis, dan keterbukaan dalam menjalin kolaborasi.

*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* menemukan ada beberapa kecakapan abad 21, yakni berpikir kreatif, kegigihan dalam proses memecahan masalah, intens membangun komunikasi, dan berkolaborasi secara apik demi mencapai tujuan bersama. Kecakapan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi pada hakikatnya merupakan sepenggal kompetensi yang berorientasi HOTS. Ernawati menjelaskan (2017:197) *Hager Order Thinking Skills* (HOTS) adalah sebuah proses berpikir yang tidak hanya sekadar menghafal secara verbalistik, namun lebih kepada memaknai hakikat yang terkandung dalam materi pelajaran. Sundari

Untuk dapat mengupas makna yang tersirat dibutuhkan dimensi berpikir yang integralistik pada proses mengalisis, mensintesis, mengasosiasi, hingga kemampuan menarik kesimpulan menuju pada mencipta hasil karya dengan memunculkan ide-ide yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sejatinya melibatkan tiga dimensi proses berpikir teratas menurut Bloom, yakni menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Mengintegrasikan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam proses pembelajaran adalah suplemen penting selain moralitas yang dibutuhkan peserta didik sebelum seutuhnya mereka terjun di masyarakat. Melalui proses analisis yang matang dalam menyelesaikan masalah di kegiatan pembelajaran, peserta didik sejatinya sedang ditempa agar siap menjadi sumber daya manusia yang andal sigap berkompetitif dan mudah berkembang dalam perubahan. Sedari awal peserta didik perlu disandingkan dengan media teknologi yang menyugukan beragam kemudahan

***Efektivitas Penilaian Produk***

dalam kegiatan pembelajaran. Pentingnya melibatkan teknologi untuk pendidikan di masa revolusi industry 4.0 ibarat sebuah keharusan karena pengoptimalan teknologi diharapkan dapat membantu menghasilkan generasi lulusan yang kreatif dan inovatif. Strategi pembelajaran yang membawa pembiasaan kecakapan kemutahiran menjadikan peserta didik pribadi yang tidak mudah menyerah dan tergantikan oleh mesin-mesing berkemampuan teknologi.

Sebagai seorang guru, peneliti menyadari belum optimal mewujudkan layanan pembelajaran yang memanfaatkan media berklasifikasi teknologi sesuai harapan pembelajaran abad 21. Pemanfaatan perangkat teknologi sebagai media pembelajaran yang juga berperan mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) belum maksimal peneliti digalakan. Salah satunya pada penerapan pembelajaran menulis iklan, slogan, dan poster yang dilakukan peneliti sebagai guru bahasa Indonesia selama ini nyatanya tidak berhasil mengantarkan peserta didik kepada pembiasaan mengolah daya pikir Sundari

berdimensi tingkat tinggi (HOTS). Sejatinya pembelajaran terdahulu pada Kompetensi Dasar menyugukan teks iklan, slogan, dan poster peneliti telah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, namun pemilihan media lebih berfokus pada mengembangkan minat dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Pemilihan media yang efektif dan efisien guna meningkatkan konsentrasi belajar sekaligus mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menjadi ketubutuhan yang ingin peneliti galakan agar pada ranah kompetensi keterampilan KD 4.4 menulis iklan peserta didik berhasil mencapai hakikat tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Tantangan era globalisasi yang menyugukan beragam teks iklan, slogan, dan poster di media massa atau pusat keramaian akhirnya membawa dampak ketidakpuasan peneliti sebagai guru terhadap hasil belajar ranah keterampilan menulis iklan yang dilakukan peserta didik di SMP Negeri I Bunyu. Hasil analisis penilaian yang peneliti kumpulkan pada tahun sebelumnya menunjukkan peserta didik

***Efektivitas Penilaian Produk***

tidak maksimal mencurahkan daya pikir dalam menulis iklan. Hal tersebut dibuktikan dengan kentalnya unsur plagiat desain iklan, poster, dan slogan yang peserta didik kerjakan dengan mengandalkan kemampuan mengingat iklan yang telah ada dan secara instan menyalin pesan/isi iklan untuk menuntaskan penugasan. Peneliti kian menyadari letak kesalahan tidak seutuhnya ada pada peserta didik, tidak kreatifnya peneliti sebagai guru menjadikan kompetensi peserta didik terkesan lemah. Instrumen tes KD 4.4 yang digunakan untuk mengukur pencapaian prestasi peserta didik dalam menyajikan pesan dan ajakan dalam bentuk iklan tidak diaplikasikan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Kegagalan pembelajaran pada ranah kompetensi keterampilan menyajikan teks iklan, membuat peneliti bergegas merencanakan evaluasi pembelajan guna meminimalisir unsur kecurangan (plagiasi) sekaligus memperbaiki kondisi ketidak efektifan proses pembelajaran menulis iklan yang berorientasi HOTS. Peneliti mendambakan media yang Sundari

berkontribusi memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik agar mereka mendapat kesan utuh dan bermakna dalam menuangkan ide dan gagasan. Peneliti menerapkan strategi penilaian produk berorientasi HOTS dengan perbantuan Aplikasi Poster Marker Berbasis *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi disinyalir lebih diminati oleh peserta didik abad ini. Pemilihan *smartphone* dikarenakan teknologi unggul ini terjangkau dan dimiliki hampir seluruh peserta didik, serta mudah diaplikasikan. *Smartphon* memiliki komponen yang dapat mengakses jaringan internet, sehingga fiturnya dapat membantu pengguna mengunduh beragam aplikasi salah satunya Poster Maker yang memiliki relevansi dalam pembelajaran menulis iklan. Proses merancang iklan yang didesain dengan Aplikasi Poster Maker di gawai peserta didik akan menghasilkan konsep pembelajaran kearah kontekstual, di mana untuk mendalami kemampuan menulis iklan, peserta didik juga berkreasi mendesain iklan, poster, dan slogan sesuai dengan

***Efektivitas Penilaian Produk***

wujud dan penampakan iklan di kehidupan sehari-hari.

Dalam Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII (2017:42) dijelaskan bahwa karakter utama iklan, slogan, dan poster adalah kejelasan penggunaan bahasa tertulis dalam penyampaian pesan, namun tetap harus memperhatikan keindahan yang diwujudkan dalam desain visual seperti pemilihan gaya warna, jenis huruf, dan tata letak ilustrasi gambar maupun tulisan. Media aplikasi Poster Maker memiliki relevansi terhadap pembelajaran mencipta iklan. Fitur aplikasi Poster Maker yang menyuguhkan elemen lengkap dengan sajian beragam template poster, gambar, dan kolom teks akan membantu peserta didik berkreasi menghasilkan produk iklan, slogan, dan poster yang berkualitas baik. Aplikasi poster maker adalah asesmen berbasis situasi nyata yang membawa unsur HOTS dalam kegiatan pembelajaran, karena peserta didik diarahkan mampu mendesain iklan, slogan, dan poster sesuai konsep dan unsur yang sesungguhnya. Desain iklan, poster, dan slogan yang dirancang peserta didik akan

menunjukkan hasil yang berkualitas serta dapat dipajang sebagai bentuk apresiasi.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menyimpulkan rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Apakah penilaian produk pada pembelajaran menulis iklan dengan penerapan aplikasi Poster Maker berbasis *smartphone* dapat meningkatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik di kelas VIII SMP Negeri I Bunyu? (2) Apakah penilaian produk pada pembelajaran menulis iklan dengan penerapan aplikasi poster maker berbasis *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri I Bunyu?

## METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini menggunakan metode (*Classroom Action Research*) atau lazim disebut PTK. Di mana peneliti memberlakukan tindakan untuk memperbaiki kondisi kelas agar praktik pembelajaran berlangsung mencapai tujuan yang diharapkan. Desain penelitian diadaptasi dari model yang *Efektivitas Penilaian Produk*

dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart menggunakan dua siklus selama proses penelitian (Wiriaatmaja, 2006:66). Masing-masing siklus terdiri atas empat tindakan yakni proses perencanaan, aktivitas tindakan, pengamatan/observasi, dan tahap akhir adalah refleksi. Rangkaian komponen kegiatan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dalam satu siklus. Adapun gambaran secara umum aktivitas peneliti di setiap siklus, ialah sebagai berikut;

**Tabel I. Komponen Kegiatan Peneliti di Setiap Siklus**

SIK LUS	TAHAP KEGIATAN	AKTIVITAS
I	Perencanaan ( <i>planning</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun rencana kegiatan dengan mempersiapkan RPP yang mengakomodasi karakteristik pembelajaran abad 21 (4C), PPK, Literasi, dan HOTS.</li> <li>Mempersiapkan bahan ajar,</li> <li>Mempersiapkan media pembelajaran.</li> <li>Mengembangkan format penilaian produk</li> <li>Mengembangkan instrument lembar observasi aktivitas peserta didik berorientasi HOTS.</li> </ul>
	Tindakan ( <i>action</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan tindakan pembelajaran mengacu pada RPP yang telah dirumuskan.</li> <li>melaksanakan penilaian keterampilan produk pada pembelajaran menulis iklan menggunakan Aplikasi Poster Maker Berbasis <i>Smartphone</i>.</li> </ul>

	Observasi ( <i>observation</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh bantuan rekan sejawat dengan berpedoman pada lembar observasi guna mengetahui aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembelajaran menulis iklan menggunakan Aplikasi Poster Maker Berbasis <i>Smartphone</i>.</li> </ul>
	Refleksi ( <i>reflection</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis dan mengevaluasi data yang dikumpulkan selama kegiatan pembelajaran.</li> <li>Mengkaji ulang data serta menarik kesimpulan apakah tindakan di siklus I telah menjawab rumusan masalah.</li> <li>Memperbaiki kekurangan dan merancang kegiatan untuk mengoptimalkan tindakan di siklus II.</li> </ul>
II	Perencanaan ( <i>planning</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi penetapan alternatif pemecahan rumusan masalah</li> <li>Mengembangkan strategi sekaligus pemantapan tindakan di siklus ke II.</li> </ul>
	Tindakan ( <i>action</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan pembelajaran</li> <li>Melaksanakan uji penilaian keterampilan menulis berbasis produk dengan kontribusi media Aplikasi Poster Maker Berbasis <i>Smartphone</i>.</li> </ul>
	Observasi ( <i>observation</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengumpulan data hasil tindakan ke II</li> </ul>
	Refleksi ( <i>reflection</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkaji data serta mengevaluasi hasil tindakan ke II untuk menjawab rumusan masalah.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesimpulan, saran, rekomendasi</li> </ul>		

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Bunyu rombongan belajar kelas VIII.1 yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilaksanakan di semester ganjil tepatnya pada awal Agustus, hingga

minggu kedua di bulan September 2019. Objek yang menjadi pusat perhatian peneliti adalah aktivitas peserta didik selama melaksanakan pembeajaran ranah keterampilan menulis iklan, slogan, dan poster dengan sasaran pengamatan adalah banyaknya frekuensi tindakan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Objek kedua adalah hasil penilaian produk pada KD 4.4 yakni menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara tertulis.

Untuk mengumpulkan informasi data primer guna menjawab rumusan masalah peneliti menggunakan teknik observasi dan tes penilaian produk. Teknik Observasi langsung digunakan untuk merekam jejak aktivitas peserta didik dengan bantuan instrument lembar pengamatan yang di *checklist* oleh guru sejawat selama peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran menulis iklan, slogan, dan poster. Data untuk menjawab rumusan masalah kedua dikumpulkan melalui instrument rubrik penilaian produk.

Sundari

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dianalisis sesuai data yang dikumpulkan kemudian selanjutnya dipaparkan dalam bentuk narasi, tabel atau grafik serta menyimpulkan dalam bentuk pernyataan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan penilaian produk di setiap siklus diolah dengan teknik analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah dan tabel distribusi frekuensi.

- Untuk jenis data aktivitas peserta didik diuraikan dengan analisis kualitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Berdasarkan rumus di atas,  $P$  merupakan presentase frekuensi aktivitas yang muncul, sementara  $f$  adalah banyaknya aktivitas yang muncul, dan  $N$  yaitu jumlah aktivitas keseluruhan yang muncul.

- Hasil belajar peserta didik merupakan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus.

***Efektivitas Penilaian Produk***



$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Di mana  $M$  merupakan mean (nilai rata-rata kelas mencapai KKM),  $\sum fx$  adalah jumlah seluruh nilai peserta didik yang mencapai KKM, dan  $N$  adalah jumlah peserta didik yang mencapai KKM. Sementara itu ketuntasan belajar klasikal dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus berikut;

$$P \text{ (Indeks ketuntasan)} = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Nilai presentasi/ hasil mudian dikategorikan secara standar menurut Arikunto (1993).

**Tabel 1.1 Kategori Hasil Belajar Menurut Arikunto**

Interval Nilai	Kualifikasi (Kategori)
81 - 100	Sangat Tinggi
67 - 80	Tinggi
56 - 66	Sedang
41 - 55	Rendah
0 - 40	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berjalan dalam dua siklus. Kegiatan persiklusnya dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, sehingga peneliti membutuhkan 6 kali tatap muka dengan subjek penelitian untuk melakukan tindakan.

### 1. Aktivitas Peserta Didik Dalam Mengimplementasikan Kecakapan Berpikir Tingkat Tinggi / (HOTS) pada Pembelajaran Menulis Iklan Menggunakan Aplikasi Poster Marker Berbasis Smartphone

**Tabel 2. Lembar Pengamatan Aktivitas Peserta Didik**

No	INDIKATOR/BUKTI	1	2	3	4
1	<b>Peserta Didik Melakukan Proses Menganalisis (C<sup>4</sup>)</b> (Aktivitas menelaah, mengaitkan, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengoreksi, memadukan, menyimpulkan & merasionalkan).				
2	<b>Peserta Didik Mengolah Kemampuan Berpikir Kritis</b> (Aktivitas mengonsep, menerapkan, menyintesis informasi yang dikumpulkan dari beragam pengamatan/pengalaman/nalar sebagai panduan untuk keyakinan kebenaran tindakan).				
3	<b>Peserta Didik Memecahkan Masalah</b> (Aktivitas mengidentifikasi masalah, merancang eksperimen/simulasi, menjalankan strategi yang dirancang, meninjau kembali & mendiskusikan).				
4	<b>Peserta Didik Melakukan Proses Evaluasi (C<sup>5</sup>)</b> (Aktivitas membandingkan, mengarahkan, mengukur, memilih, memproyeksikan, mengkritik, dan mengarahkan).				
5	<b>Peserta Didik Menerapkan Konsep yang Berbeda</b>				

(Aktivitas mengoneksikan/menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dengan topik pembelajaran).					
<b>6</b>	<b>Peserta Didik Mengambil Keputusan</b>				
(Aktivitas mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu yang terkait bukti-bukti yang tersedia, dan penggunaan informasi tersebut untuk menentukan keputusan).					
<b>7</b>	<b>Peserta Didik Memberikan Interpretasi</b>				
(Aktivitas memberikan kesan, pendapat, penjelasan, atau pandangan berdasarkan teoritis terhadap sesuatu yang peserta didik kerjakan).					
<b>8</b>	<b>Peserta Didik Mengemukakan Argumen/ Alasan</b>				
(Aktivitas berdialog, bertukar pendapat, menjelaskan gagasan/ide, mengemukakan pernyataan-pernyataan berdasarkan bukti (fakta) untuk mempertahankan gagasan).					
<b>9</b>	<b>Peserta Didik Membangun Kreativitas (C<sup>6</sup>)</b>				
(Aktivitas mengumpulkan ide-ide asli/adaptif guna membangun, merancang, mengkombinasikan, mengkreasi, menyusun, mengering, merumuskan, dan menghubungkan).					
<b>11</b>	<b>Peserta didik Menciptakan Inovasi</b>				
(Aktivitas memperdayagunakan pemikiran, kemampuan, dan keahlian untuk menghasilkan produk yang relative baru, serta bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungannya).					

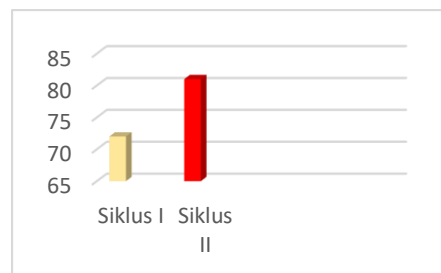
Indikator HOTS Diadaptasi dari : Kruger, K. (2003) dan *The Australian Council for Educational Research/ACER* (2018)

**Keterangan** : (1) Selalu, (2): Sering (3): Jarang (4): Tidak Pernah

Tabel di atas merupakan rubrik yang digunakan guru sejawat untuk mengobservasi aktivitas berpikir tingkat tinggi peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks iklan (KD. 4.4). Rubrik penilaian di siklus I dari sebelas indikator diperoleh Sundari

presentase frekuensi aktivitas berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam kegiatan pembelajaran yang muncul adalah 72% dengan kategori baik. Berdasarkan instrument lembar observasi aktivitas berpikir tingkat tinggi oleh peserta didik di siklus I, indicator yang masih lemah diantaranya adalah; keterampilan menyampaikan gagasan/menyampaikan argument, kemampuan berkreasi memunculkan ide-ide menarik, dan kemampuan daya cipta orisinil, sehingga kegiatan pembelajaran masih perlu diperbaiki lagi di siklus ke II. Pada siklus II, aktivitas berpikir tingkat tinggi peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks iklan (KD. 4.4) menunjukkan frekuensi aktivitas berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang muncul adalah 79 % dengan kategori baik.

**Gambar 1.**  
 Diagram Perbandingan Aktivitas Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



## 2. Hasil Penilaian Produk Menulis Iklan (KD. 4.4) Menggunakan Aplikasi Poster Marker Berbasis Smartphone

**Tabel 3**  
**RUBRIK PENILAIAN PRODUK**  
**MENULIS IKLAN KD. 4.4**

Aspek Penilaian	Skor					Bobot	Jumlah
	4	3	2	1	0		
Struktur Teks Iklan						5%	
Kaidah Kebahasaan						50%	
Kejelasan Sasaran/Objek Iklan						10%	
Desain Grafis						25%	
Kreasi dan Inovasi						10%	

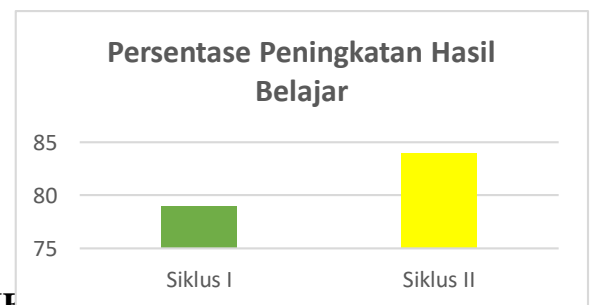
Hasil belajar peserta didik pada ranah keterampilan menulis iklan berbasis produk dengan pemanfaatan media aplikasi poster marker di siklus 1 menunjukkan 77,5 % indeks ketuntasan yang diraih peserta didik kelas VIII.1 dengan katagori baik. Namun pencapaian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi kriteria indicator sangat baik yakni  $> 81\%$ . Pada siklus II, penilaian keterampilan berbasis produk dari rubrik penilaian yang telah

Sundari

diceklist peserta didik memperoleh persentase 84,2 % dengan katagori sangat baik.

Dari 22 subjek penelitian di siklus II keseluruhannya telah berhasil mencapai KKM untuk hasil belajar ranah keterampilan, begitu pula kecakapan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam aktivitas pembelajaran menulis iklan. Dengan keberhasilan yang didapatkan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dikarenakan indikator keberhasilan telah terpenuhi.

**Gambar 2**  
**Diagram Perbandingan Hasil**  
**Penilaian Produk Peserta Didik**  
**Siklus I dan Siklus II**



KESEKUTUPAN

Aplikasi poster maker merupakan bentuk asesmen berbasis situasi nyata, di mana peserta didik diarahkan mampu mendesain iklan, slogan, dan poster sesuai konsep dan

***Efektivitas Penilaian Produk***

unsur yang sesungguhnya. Data yang diperoleh melalui lembar observasi ketika peserta didik melakukan proses pembelajaran indikator frekuensi HOTS mengalami peningkatan di sepanjang pertemuan. Indikator HOTS ditunjukkan peserta didik bersama timnya saat berupaya mengedit, menyeleksi, mengoreksi, menjalankan strategi yang dirancang, mengkritik, mengutarakan pendapat, mengkombinasikan, mengkreasi, hingga pada tahap mereka percaya diri dengan keahliannya berhasil mencipta produk iklan, slogan, yang original.

Penelitian tindakan kelas dengan menganalisis efektivitas penilaian produk pada pada KD. 4.4 yakni menyajikan gagasan, pesan, dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster dengan penerapan aplikasi Poster Maker berbasis *smartphone* untuk menganalisis aktivitas peserta didik dalam mengembangkan proses berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan hasil belajar peserta didik kelas VIII<sup>1</sup> dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Aktivitas berpikir tingkat tinggi yang peserta didik tunjukan selama proses pembelajaran menulis iklan Sundari

menggunakan aplikasi poster maker berbasis *smartphone* mengalami peningkatan, hal tersebut dibuktikan dengan terpenuhinya daftar checklist guru sejawat yang mengidentifikasi beragam aktivitas berpikir tingkat tinggi peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran di siklus II. Bila dibandingkan pada siklus I hanya 77,5 % dan masih terdapat banyak kelemahan dan penyesuain dalam proses berpikir tingkat tinggi. Namun dengan adanya proses refleksi di siklus 1 mengevaluasi tiap kelemahan di dalam pertemuan akhirnya di pertemuan siklus II persentase meningkat menjadi 84,2 % dengan katagori sangat baik.

2. Hasil belajar keterampilan menulis menggunakan aplikasi poster maker berbasis *smartphone* juga mengalami peningkatan. Lembar rubrik penilaian keterampilan produk yang memuat indikator penilaian isi, desain, dan gambar iklan, slogan, dan poster menunjukkan peningkatan, di siklus I ketuntasan belajar klasikal adalah 77,5 % dengan kategori baik.

***Efektivitas Penilaian Produk***

Sedangkan disiklus II seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata klasikal ketuntasan belajar 84,2 % dengan katagori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Asmira, Oktavia. dkk. 2018. *Buku Penilaian Berorientasi HOTS, Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ernawati, L. 2017. *Pengembangan High Order Thinking (HOT) Melalui Metode Pembelajaran Mind Banking dalam Pendidikan Agama Islam*. PROCEEDING, 198, Diakses melalui <http://bit.ly/2k66VLI> pada tanggal 17 April 2017 pukul 05.30 WITA.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Bahasa
- Indonesia Kelas 8 SMP/MTs. Jakarta: Kemedikbud.
- Kemendikbud. 2014. *Permendikbud No. 103 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- National Education Association (2002). Preparing 21st Century Students for a Global Society : An Educator's Guide to the "Four Cs". From <https://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>.
- Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). 21st Century Skills: the challenges ahead. *Educational Leadership* Volume 67 Number 1, 16
- Sanjaya, W. 2011. *Penelitian Tindakan Kealas (PTK)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukarno. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas: Prinsip-prinsip Dasar, Konsep, dan Implementasinya*. Surakarta: Media Perkasa.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta

Sundari

***Efektivitas Penilaian Produk***

Widodo, T & Kadarwati, S. 2013. *High Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

*Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa*. Cakrawala Pendidikan 32(1), 161-171.

**PRODUK MENULIS TEKS IKLAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
POSTER MAKER BERBASIS SMARTPHONE  
PESERTA DIDIK KELAS VIII<sup>1</sup> SMP NEGERI 1 BUNYU**



Sundari

*Efektivitas Penilaian Produk*