

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada masa kini telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia termasuk di dunia pendidikan (Jamun, 2018). Teknologi pendidikan akan terus berkembang seiring dengan keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang membawa dampak positif bagi kemajuan dan kesuksesan dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu negara. Pendidikan juga dapat dijadikan indikator berkembang atau tidaknya suatu negara itu sendiri. Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran, suasana yang tercipta pada saat kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan peserta didik (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003).

Pembelajaran seni budaya pada mulanya merupakan pendidikan seni yang berlandaskan budaya (Sachari, 2006). Seni budaya memainkan peran penting dalam dunia pendidikan. Selain memberikan pemahaman tentang nilai-nilai estetika dan keindahan, mata pelajaran seni budaya juga memperkenalkan siswa pada warisan budaya dan tradisi yang ada dalam masyarakat, yang tidak dimiliki oleh karakteristik mata pelajaran lain. Mata pelajaran seni budaya diberikan pada semua jenjang pendidikan dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi. Sebagai perwujudan pencapaian tujuan pembelajaran seni budaya, belajar merupakan proses aktif dan kreatif yang memerlukan dorongan dan bimbingan dalam penguasaan

hasil belajar siswa (Suhaedin, 2000). Kenyataannya pada saat ini seni budaya adalah pelajaran yang dianggap sulit dan rumit karena harus menggunakan kreatifitas yang dapat memunculkan ide untuk siswa. Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak mampu sehingga menimbulkan kejenuhan dan kesulitan belajar. Akibatnya prestasi belajar siswa cenderung lebih rendah dengan mata pelajaran lain. Sebagai contoh materi pembelajaran seni budaya dalam materi seni rupa yaitu materi kritik karya seni rupa yang membutuhkan analisis dan evaluasi terhadap suatu karya.

Kritik karya seni rupa merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menanggapi sebuah karya seni dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kelemahan dan kelebihan yang terdapat dalam karya tersebut. Seringnya, kritik ini diungkapkan oleh seorang kritikus dalam mengapresiasi karya atau ide orang lain. Kritik karya seni rupa melibatkan evaluasi terhadap kualitas estetis yang terdapat dalam sebuah karya seni. Dalam konteks kritik seni rupa, evaluasi juga dapat melibatkan usaha dalam mencari dan mengidentifikasi hambatan ekspresi seseorang untuk perbaikan ekspresi selanjutnya. Evaluasi ini dapat membantu seniman atau perupa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi kreatif mereka dengan cara mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau diperkuat dalam ekspresi artistik mereka. Tidak semua orang bisa mengevaluasi karya orang lain karna diperlukan pengamatan yang baik terhadap karya seni. Hal inilah yang menjadikan materi kritik karya seni rupa menjadi materi yang cukup sulit untuk siswa, namun siswa bisa memahaminya jika siswa

mengetahui fungsi, manfaat, serta cara untuk melakukan kritik karya seni rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu teknik evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu teknik evaluasi yang dapat digunakan adalah kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memberikan siswa kesempatan untuk menjawab soal-soal tersebut dan secara interaktif meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Dalam kuis interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara mandiri melalui perangkat Android mereka dengan hanya perlu menekan tombol atau menjawab pertanyaan yang disajikan di layar aplikasi (Risqiyah, 2011). Kuis interaktif ini dapat menjadi salah satu komponen yang mendukung kegiatan evaluasi secara interaktif. Media evaluasi yang menarik dapat membuat siswa antusias dalam mengikutinya serta siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri.

Salah satu media evaluasi yang dapat dikenalkan kepada siswa adalah aplikasi *Classpoint* yang dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini sendiri merupakan aplikasi yang terdapat di web dan dapat diakses gratis oleh guru dan siswa. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, mode kompetisi, dan banyak lagi (Jeklin, 2021). Dengan aplikasi ini, para guru bisa dengan mudah membuat kuis karena sudah terintegrasi dengan powerpoint.

Microsoft powerpoint sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan *Microsoft powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih variasi warna, *background* dan bisa disertakan gambar, animasi, dan audio (Indriani, 2020). Bentuk aplikasi seperti ini tentu akan memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif dikarenakan di masa ini para siswa sudah dianjurkan memiliki *gadget*, mereka senang dan lebih mudah belajar menggunakan *gadget*. Penggunaan aplikasi ini dengan cara membuka situs *classpoint.io* kemudian siswa bisa masuk menggunakan kode kelas yang akan diberikan tanpa perlu *men-download* aplikasinya. Demikian *Classpoint* tersebut diharapkan mampu menjadi dukungan hasil belajar yang baik serta siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN Asahan didapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran, guru melakukan evaluasi hanya dengan menggunakan kertas dan belum pernah menggunakan kuis interaktif sebagai penunjang hasil belajar siswa. Guru jarang sekali membuat kuis interaktif di dalam kelas yang membuat siswa mudah bosan serta tidak menarik perhatian siswa untuk melakukan evaluasi sehingga siswa asal-asalan dalam menjawab soal evaluasi yang diberikan guru. Menurut hasil wawancara dengan guru Seni Budaya kelas X MAN Asahan, guru melakukan kuis secara langsung dan tidak menggunakan media. Serta hasil pengamatan wawancara siswa melalui angket banyak siswa yang menyukai pelajaran seni budaya namun belum pernah menggunakan kuis interaktif saat pembelajaran di sekolah, namun mereka akan antusias apabila dikenalkan kuis interaktif yang menggunakan *android*. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket

analisis kebutuhan siswa terhadap media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang akan dikembangkan sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang akan diterapkan di kelas X MAN Asahan untuk meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa serta menjadi dukungan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh Cahyanti, Farida, & Rakhmawati (2019) yaitu tujuan dari penelitian ini yang mengembangkan media evaluasi dengan bantuan aplikasi. Perbedaan dari penelitian ini adalah materi soal yang digunakan. Peneliti memilih materi seni budaya semester II pada bab X yaitu kritik karya seni rupa yang disusun dengan bahasa yang ringan sesuai dengan tingkatan siswa agar lebih mudah dicerna dan dipahami oleh siswa untuk dijawab dan dipelajari di kelas maupun di rumah. Peneliti memilih materi kritik karya seni rupa agar siswa dapat memahami lebih dalam tentang kritik karya seni rupa. Serta dapat menambah pengalaman siswa dalam menjawab kuis interaktif kritik karya seni rupa khususnya dengan menggunakan media aplikasi *Classpoint*. Demikian peneliti melakukan pengembangan media kuis interaktif ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi sekolah, guru, dan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media evaluasi berbasis *android* dinilai lebih efektif, namun kemampuan guru dalam membuat media evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis *android* masih terbatas.

2. Belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya di MAN Asahan, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media evaluasi guna menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa saat kegiatan evaluasi seni budaya khususnya materi kritik karya seni rupa.
3. Pada saat proses pembelajaran, guru melakukan evaluasi hanya dengan menggunakan kertas dan belum pernah menggunakan kuis interaktif yang menggunakan media.
4. Banyak siswa yang menyukai pelajaran seni budaya namun belum pernah menggunakan kuis, namun mereka akan antusias apabila dikenalkan kuis interaktif yang menggunakan android.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa berdasarkan validasi ahli materi soal dan media?
2. Bagaimana keefektifan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* bagi peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* bagi peserta didik?

D. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan adalah :

1. Kuis interaktif berbasis aplikasi *Claspoint* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media evaluasi khususnya pada materi kritik karya seni rupa.
2. Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 Man Asahan.
3. Bentuk kuis interaktif yang digunakan adalah tes pilihan ganda berjumlah 30 soal.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* pada materi kritik karya seni rupa berdasarkan validasi ahli materi soal dan media.
2. Mengetahui keefektifan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Claspoint* pada materi kritik karya seni rupa bagi peserta didik.
3. Mengetahui kepraktisan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* bagi peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian mengenai pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi *Classpoint* dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media evaluasi kuis interaktif dengan *Classpoint* dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar dengan media evaluasi kuis interaktif yang baru sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk pemahaman materi kritik karya seni rupa.

c. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media evaluasi kuis interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media evaluasi kuis interaktif dan sebagai bahan rujukan tentang pengembangan media evaluasi kuis interaktif berbasis aplikasi *Classpoint* sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.