

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia telah mempengaruhi perkembangan pendidikan. Hal itu disebabkan karena pendidikan merupakan tolak ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, membentuk kepribadian serta dapat mengembangkan keterampilan siswa. Menurut Mertha dan Mahfud (2022:605) menyatakan bahwa *“Education is very important for the life of every human being”* artinya Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia.

Pendidikan berkaitan erat dengan belajar dan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang terjadi dalam proses pembelajaran. Siswa belajar karena ada kebutuhan dalam dirinya untuk menunjukkan diri. Didalam pembelajaran guru dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang banyak dan luas sebagai upaya untuk memudahkan penyampaian dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru bukan hanya memiliki ilmu pengetahuan yang banyak akan tetapi mengetahui pula kebutuhan, problem dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Puspitarini dan Hanif (2019: 53) menyatakan bahwa *“Learning is an activity undertaken with the aim of acquiring knowledge, mastering certain competencies and forming student attitudes”* artinya Belajar adalah suatu kegiatan

yang dilakukan dengan tujuan memperoleh pengetahuan, menguasai ilmu kompetensi dan membentuk sikap siswa.

Pembelajaran seni musik sangat penting di dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Pembelajaran seni musik akan membentuk aspek kognitif, emosional dan psikologis siswa. Sakti & Maestro dalam Arzfi, dkk (2022:7420) menyatakan bahwa dengan belajar seni musik dapat meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Salah satu materi seni musik yang ada pada mata pelajaran Seni Budaya adalah alat musik tradisional Indonesia yang berupa teori dan praktek. Anila dan Adri (2022:36) menyatakan bahwa alat musik tradisional merupakan salah satu bentuk ungkapan perasaan masyarakat yang diekspresikan melalui nada yang dihasilkan oleh alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Demi meningkatkan keterampilan dan kecerdasan pada tingkat SMP, seorang guru harus membuat evaluasi pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Pada saat sekarang ini masih banyak guru yang masing menggunakan evaluasi yang berbasis LOTS (*Lower Order Thinking Skill*) yaitu keterampilan berpikir tingkat rendah yang hanya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan faktual yang hanya memiliki satu jawaban dan dapat ditemukan secara langsung. Evaluasi pembelajaran alat musik tradisional sebelumnya masih bersifat manual yang artinya hanya berpatokan pada buku ajar. Berbeda dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) yaitu kemampuan berfikir tingkat tinggi yang memicu siswa untuk lebih berpikir kreatif.

HOTS (*High Order Thinking Skill*) memiliki 3 ranah kognitif yang menjadi bagian dari keterampilan berfikir tingkat tinggi adalah (C4), menganalisis (C5), mengevaluasi (C6) berkreasi atau menciptakan. Menganalisis merupakan kemampuan menspesifikasi bagaian-bagaian konteks tertentu. Mengevaluasi adalah kemampuan mengukur dan memperbaiki keputusan berdasarkan informasi yang diberikan, dan Mengkreasi merupakan kemampuan berfikir membangun ide atau gagasan yang inovatif dan kreatif. Oleh karena itu untuk mengukur kemampuan tersebut dibutuhkan penilaian yang sesuai, yaitu soal berbentuk HOTS yang diterapkan pada mata pelajaran seni musik. Widiastuti, dkk (2019:228) menyatakan bahwa “HOTS is a concept of Benjamin Bloom that starts from the lowest to the highest” artinya HOTS adalah sebuah konsep Benjamin Bloom yang dimulai dari yang terendah sampai yang tertinggi.

Menurut penelitian Widana (2020:67) membuktikan bahwa pemahaman konsep HOTS secara signifikan dipengaruhi oleh abilitas guru untuk menyusun soal tipe HOTS. Oleh sebab itu guru sudah semestinya dituntut untuk terus meningkatkan kapasitasnya dalam mengembangkan pembelajaran di kelas dan senantiasa melatih kemampuannya dalam menyusun butir tes evaluasi hasil belajar berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seorang guru dapat mempertanggung jawabkan hasil evaluasi dengan cara mengkonstruk suatu tes yang memiliki kebaikan dari segi validitas dan reliabilitasnya. Selama menguji kualitas butir tes tersebut diperlukan penelaahan untuk menelaah kesesuaian tiap butir soal sebelum diterapkan dan analisis butir soal untuk meningkatkan mutu tes. Lizzio, et al., dalam Uy, dkk (2024:102) menyatakan bahwa “*Teachers who practice proper discipline*

have an impact on student achievement, while teachers who practice lax discipline have an impact on student performance”.

Di era millennium ini, terdapat banyak *platform* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dan menunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi telah menciptakan kondisi lingkungan belajar secara luas yang terkoneksi dengan jaringan, sehingga siswa berada pada proses pembelajaran yang dikelilingi oleh sumber belajar digital dengan kemajuan teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media digital yaitu Aplikasi *Quizalize*.

Menurut Utari et al dalam Nurjannah, dkk (2023:49) menyatakan bahwa Aplikasi *Quizalize* ini memiliki banyak fitur yang tersedia yang dapat dijadikan media pembelajaran. Aplikasi *quizalize*, memudahkan guru dalam proses pembelajaran, karena siswa antusias dalam pembelajaran yang kreatif dan menarik. Aplikasi *Quizalize* dapat diakses menggunakan komputer, tablet, maupun gawai. Aplikasi *Quizalize* ini menjadikan siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Aplikasi *Quizalize* ini mudah digunakan, efisien dan tidak memiliki tantangan serius. Aplikasi *Quizalize* juga dapat menampilkan pertanyaan dan hasil belajar siswa secara langsung, sehingga membuat pembelajaran menjadi efektif. Oleh sebab itu aplikasi ini dirasa cocok untuk dijadikan inovasi baru dalam menciptakan proses evaluasi secara daring dan luring jadi lebih menarik. Aplikasi *quizalize* ini akan penulis gunakan untuk melaksanakan desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional berbasis HOTS dalam sistem pembelajaran kurikulum merdeka. Pemanfaatan aplikasi *quizalize*

berbasis HOTS dalam melaksanakan tugas dapat mempermudah guru dalam pembuatan kuis atau memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik. Tampilan kuis juga sangat beraneka ragam, sehingga memberikan kesan menarik terhadap siswa.

Hasil observasi awal pada pembelajaran alat musik tradisional, guru hanya menggunakan cara manual dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru juga belum menerapkan konsep berpikir tingkat tinggi dalam memberikan soal pada peserta didiknya. Guru tidak memanfaatkan alat bantu media sehingga peserta didik cenderung cepat bosan dan tidak tertarik mengulang kembali materi pembelajaran. Maka dari itu penulis menyimpulkan permasalahan yang di atas, diketahui bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai penunjang evaluasi pembelajaran. Guru masih melakukan evaluasi secara manual sehingga membuat peserta kurang kreatif.

Desain evaluasi pembelajaran adalah suatu proses penciptaan dari suatu pemikiran baru untuk menciptakan desain evaluasi pembelajaran yang baru dan menarik yang memiliki tujuan untuk *“is to balance assessment validity with efficiency of the evaluation process”*, Mayer dalam Abdulrahman, dkk (2020:3). Pada penelitian ini penulis mendesain evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize* pada pembelajaran khususnya materi alat musik tradisional guna untuk membantu proses evaluasi dan pada kenyataannya hanya sebagian guru yang menggunakan metode dengan menggunakan teknologi semacam ini.

Jika guru mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize* dengan baik, secara tidak sadar guru sudah membangkitkan kesadaran peserta didik dalam penggunaan teknologi untuk hal positif dan edukatif yang lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, penulis membuat desain evaluasi yang dirancang dengan berdasarkan RPP dan kompetensi dasar yang telah ada yaitu kelas VIII dalam KD 4.1 tentang peserta didik mampu mengenal alat musik tradisional Indonesia. Pada penelitian ini penulis mengambil KD 4.1 tentang peserta didik mampu mengenal alat musik tradisional Indonesia yang akan dihubungkan dengan soal-soal berbasis HOTS.

Berdasarkan latar belakang di atas yang sudah diuraikan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian dengan topik **“Desain Evaluasi Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis HOTS Dalam Bentuk Aplikasi *Quizalize* Kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan penelitian salah satu langkah yang paling penting dalam penulisan skripsi. Identifikasi Masalah merupakan suatu cara untuk menuliskan pernyataan-pernyataan masalah yang berada didalam latar belakang masalah. Dalam mengidentifikasi masalah sebaiknya menggunakan sumber, baik sumber resmi, pernyataan resmi dari pemegang kebijakan, kesimpulan seminar atau kenyataan factual, Sukamdinata (2017:273). Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize*.
2. Proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara manual.
3. Guru belum secara maksimal melakukan pengembangan desain evaluasi pembelajaran.
4. Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional.
5. Evaluasi yang digunakan masih berbasis LOST.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan. Menurut Djaali (2020:6) menegaskan bahwa pembatasan masalah adalah membatasi beberapa variabel atau kasus tertentu untuk diselidiki keterkaitannya dengan variable semula. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize*”

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian, yang umumnya disusun dalam bentuk kalimat tanya, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjadi arah kemana sebenarnya penelitian akan dibawa, dan apa saja sebenarnya yang ingin

dikaji/dicari tahu oleh si peneliti. Menurut Djaali (2020:6) menyatakan bahwa rumusan masalah adalah tahap terakhir dari proses penentuan masalah penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut, rumusan masalah yang dapat diambil dari judul ini yaitu: Bagaimanakah desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan arah dari penelitian yang dilakukan peneliti. Sukamdinata (2017:12) menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta-fakta yang terukur. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mendapatkan Desain Evaluasi Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis HOTS Dalam Bentuk Aplikasi *Quizalize* Kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dimana memiliki sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya serta menjadi sumber informasi bagi orang yang melanjutkannya. Ismayani (2019:7) mengemukakan bahwa penelitian pendidikan sangat besar artinya bagi pengembangan ilmu, dikarenakan dapat menemukan teori-teori pendidikan untuk sistem pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pengembangan ilmu khususnya dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas dengan pentingnya peranan terhadap evaluasi pembelajaran alat musik tradisional berbasis HOTS pada mata pelajaran Seni Budaya.
- b. Diharapkan dapat menambah salah satu referensi terhadap desain evaluasi pembelajaran alat musik tradisional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran alat musik tradisional, karena terpacu untuk mengikuti soal-soal atau kuis yang bersifat fun game.
- b. Bagi guru, sebagai referensi baru dan masukan dalam melaksanakan evaluasi materi ajar yang lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi sekolah, dapat menerapkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize* guna meningkatkan prestasi belajar sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, menjadi bekal sumber referensi data dalam membantu peneliti lain untuk mendesai evaluasi pembelajaran berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi *quizalize*.