

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengajar atau tenaga pendidik harus memiliki rangkaian perangkat pembelajaran sebagai rancangan pada proses pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Perangkat pembelajaran merupakan panduan guru pada saat pembelajaran di dalam kelas. Perencanaan pembelajaran tersebut memiliki salah satu bagian perangkat penilaian atau evaluasi. Menurut Harjono Rakhmat dan Abdul Rachman (2018:35) menjelaskan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran, guru merupakan salah satu faktor keberhasilan pendidikan dan pencapaian proses pembelajaran.

Pembelajaran dan belajar adalah hal yang saling berkaitan dan harus sejalan dalam kegiatan edukatif. Pembelajaran merupakan pelayanan pendidikan yang membentuk percakapan antara siswa dan guru. Proses pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah disusun oleh seorang guru sebelumnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hanafy Muh Sain (2014:66) belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam tahap pembelajaran, yaitu tindakan dan terencana.

Pembelajaran seni musik merupakan pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Siswa yang aktif berkegiatan pada bidang seni musik, selain dapat meningkatkan kreativitas, musik juga

dapat menumbuhkan kemajuan individu, membangkitkan rasa keindahan, mengungkapkan rasa ekspresi dan rasa percaya diri, membentuk sikap kesidiplinan dan memperkenalkan belajar siswa terhadap budaya setempat, Jajuli dalam Sutisna Roni Hidayat, dkk (2017:158).

Salah satu materi yang ada pada mata pelajaran seni budaya, khususnya pada materi musik adalah materi alat musik ansambel. Materi ansambel pada mata pelajaran ini berupa teori maupun praktek. Banoe dalam Sidabutar Anima (2017:2) menyatakan *Ensemble* atau ansambel merupakan salah satu bagian terkecil dalam kelompok musik dan ansambel juga disebut sebagai identitas, kebersamaan, dan satuan musik yang memainkan musik secara bersama-sama dengan jumlah yang sedikit ataupun jumlah yang banyak.

Sebagai seorang pendidik, guru harus memiliki rekapan penilaian untuk mengetahui hasil dari pembelajaran siswa selama sekolah. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dibutuhkan proses evaluasi, untuk mendapatkan hasil tingkat kemajuan siswa, perkembangan siswa, juga keberhasilan bagi setiap murid. L Idrus (2019:1) Evaluasi disebut sebagai beberapa tahapan-tahapan pembelajaran yang harus disatukan dalam proses belajar mengajar untuk mengukur tingkat keberhasilan yang sudah selesai dilakukan oleh peserta didik atas materi yang diberikan oleh guru.

Implementasi guru dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan memperhatikan empat hal penting yaitu, penguatan pendidikan karakter, literasi, keterampilan abad ke-21, dan *Higher Order*

*Thinking Skill*. Keempat elemen tersebut dapat tercapai dengan kemampuan kreativitas guru dalam menyusunnya. Termasuk dalam hal mengevaluasi hasil pembelajaran, guru juga dituntut memiliki kreativitas agar kegiatan evaluasi pembelajaran jadi lebih menarik. Sistem evaluasi pembelajaran sejauh ini masih dilakukan secara manual dengan memberikan lembar soal-soal atau pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Dinni Husna Nur (2018:2) menyebutkan bahwa *HOTS* merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan memberikan pendapat, dan kemampuan dalam mengambil suatu keputusan.

Sejalan dengan dunia pendidikan yang sedang berada di era revolusi industri 4.0 yang berbasis teknologi, akan sangat disayangkan jika guru tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi abad ke-21 ini sebagai alat penunjang proses pembelajaran khususnya dalam mengevaluasi hasil belajar. Perencanaan atau desain sistem pembelajaran dan sistem evaluasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* berbasis *HOTS* dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran dirasa cocok dan dapat menjadi salah satu solusi menjadikan kegiatan mengevaluasi jadi lebih mudah dan menarik.

Menurut Supriadi Nunung, dkk (2021:2) Aplikasi *quizizz* merupakan media pembelajaran E-Learning yang berbasis *game* dan tidak berbayar. Aplikasi ini digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menambah semangat siswa dan memberikan motivasi serta dapat

mengetahui hasil dari proses pembelajaran siswa. Aplikasi *quizizz* dengan *smartphone* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun individual. Aplikasi belajar berbentuk permainan atau *games* yang dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik dengan melibatkan mereka dalam mengukur dan mengetahui sejauh mana mereka telah menyerap pengetahuan tentang materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* juga diyakini mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Aplikasi ini akan sangat membantu proses pembelajaran *daring* maupun *luring* dengan menggunakan perangkat teknologi seperti laptop maupun *smartphone*. Oleh sebab itu aplikasi ini dirasa cocok untuk dijadikan inovasi baru dalam menciptakan proses evaluasi secara *daring* dan *luring* jadi lebih menarik. Aplikasi *quizizz* ini akan penulis gunakan untuk melaksanakan desain evaluasi pembelajaran alat musik ansambel berbasis *HOTS* dalam sistem pembelajaran kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada sistem pendidikan berkarakter tetapi juga bertujuan untuk membangun motivasi siswa agar dapat dan mampu menciptakan proses berpikir tingkat tinggi. Klarifikasi tujuan instruksional pendidikan atau sasaran belajar dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) digolongkan dalam tiga klasifikasi umum

yaitu: pertama ranah kognitif yaitu ranah yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir dan di bagi dalam enam kategori antaranya mengingat (C1); memahami (C2); menerapkan (C3); menganalisis (C4); mengevaluasi (C5); dan mencipta (C6). Kedua ranah afektif yaitu ranah yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati dan dibagi dalam lima kategori yang dikenal dengan (A1); menerima (A2); menanggapi (A3); menilai (A4); mengelola (A5); menghayati.

Hasil observasi awal pada pembelajaran alat musik ansambel, guru hanya menggunakan cara manual atau konvensional dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru juga belum menerapkan konsep berpikir tingkat tinggi dalam memberikan soal-soal pada peserta didiknya. Guru tidak memanfaatkan alat bantu atau media dalam melaksanakan evaluasi sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah diberikah oleh guru.

Penulis menyimpulkan pada permasalahan yang ada di atas, diketahui bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media penunjang proses evaluasi pembelajaran khususnya sebagai media dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran. Guru masih melakukan evaluasi secara manual atau konvensional dengan memberikan lembar soal yang akan dijawab peserta didik ataupun dengan sekedar memberi pertanyaan dan peserta

didik menjawab dengan mengangkat tangan terlebih dahulu. Soal-soal yang diberikan oleh guru belum mengacu pada konsep berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

Soal-soal tersebut masih berdasar konsep berpikir tingkat rendah *LOTS (Lower Order Thinking Skills)*, dimana peserta didik akan dengan mudah menemukan jawaban hanya dengan mencarinya dari buku pembelajaran yang ada, belum pada tahap membuat peserta didik untuk mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sesuai pada tahapan konsep berpikir tingkat tinggi. Desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* pada pembelajaran khususnya materi alat musik ansambel tampaknya sangat diperlukan oleh guru dalam membantu proses evaluasi, dan pada kenyataannya belum ada guru yang menggunakan metode dengan menggunakan teknologi semacam ini.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan desain evaluasi pembelajaran serta guru kurang mengikuti perkembangan karakter peserta didik pada era milenial saat ini. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan cara yang modern dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang ada dibandingkan cara manual. Jika guru mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* ini dengan baik, secara tidak langsung guru sudah membangkitkan kesadaran dalam diri peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam hal yang positif dan edukatif yang hal tersebut lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran. Tidak hanya

menggunakan teknologi sebagai sarana untuk mencari kesenangan saja seperti bermain sosial media dan *games*.

Pada saat proses pembelajaran guru tidak memiliki penilaian yang standar. Guru hanya memberikan pembelajaran teori alat musik ansambel dalam melakukan proses pembelajaran. Pernyataan ini diketahui bahwa guru tidak memiliki penilaian khusus terhadap pembelajaran alat musik ansambel. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan dibuat desain pembelajaran pada alat musik ansambel. Shambaugh dalam (Wina Sanjaya, 2009:67) Desain merupakan suatu tahapan atau proses dalam membantu pendidik menganalisis kebutuhan terhadap peserta didik untuk merancang media agar pembelajaran menjadi efektif.

Desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada pelajaran Seni Budaya terkhusus seni musik sangat dibutuhkan bagi seorang pendidik dalam membantu proses evaluasi, namun guru belum menerapkan metode ini. Hal seperti ini disebabkan karena minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan desain evaluasi pembelajaran alat musik ansambel tanpa menggunakan dan memakai teknologi yang semakin canggih sesuai dengan zaman era millennial pada dasarnya, murid lebih memilih pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan cara manual atau konvensional.

Penulis membuat desain evaluasi yang akan penulis rancang dengan berdasarkan silabus dan kompetensi dasar yang telah ada yakni kelas VII dalam KD 3.3 dan KD 3.4 untuk sekolah menengah pertama

pada pembelajaran seni musik. KD 3.3 adalah tentang bagaimana memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan, sedangkan KD 3.4 adalah tentang bagaimana memahami konsep dasar ansambel musik, untuk penelitian ini penulis mengambil kedua KD yang akan dihubungkan dengan soal-soal yang berbasis *HOTS*.

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian dengan topik "***Desain Evaluasi Pembelajaran Alat Musik Ansambel Berbasis HOTS dalam Bentuk Aplikasi Quizizz di MTS 2 Negeri Medan.***"

## **B. Identifikasi Masalah**

Di dalam sebuah penelitian masalah merupakan bagian penting. Menurut Suryana (2010:22) menyatakan bahwa "Mengidentifikasi Masalah adalah mencari masalah yang paling relevan dan menarik untuk di teliti. Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Desain evaluasi pembelajaran alat musik ansambel berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *Quizizz*.
2. Proses evaluasi pembelajaran alat musik ansambel masih dilakukan secara manual atau konvensional.
3. Guru tidak memanfaatkan teknologi dalam membuat evaluasi pembelajaran alat musik ansambel.
4. Evaluasi yang dibuat guru masih berbasis *LOTS*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah adalah segala bentuk masalah atau cara ilmiah untuk meminimalisir masalah sehingga mendapatkan fokus pada penelitian. . Sugiono (2019:281) menyebutkan bahwa “batasan masalah merupakan inti dari setiap masalah dan menentukan variabel yang saling berhubungan”. Titik fokus permasalahan dalam judul skripsi ini adalah: “Desain evaluasi pembelajaran Alat Musik Ansambel Berbasis *HOTS* dalam bentuk Aplikasi *Quizizz*.”

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian. Rumusan masalah merupakan lanjutan dari latar belakang penelitian yang mencakup faktor faktor asal mula terbitnya suatu masalah yang akan diteliti (Masyhuri dan Zainuddin, 2011:83).

Berdasarkan penjelasan tersebut, rumusan masalah yang dapat ditarik dari judul ini adalah: “Bagaimanakah Desain evaluasi pembelajaran Alat Musik Ansambel Berbasis *HOTS* dalam bentuk Aplikasi *Quizizz*?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan kegiatan disebut juga sebagai arah pada penelitian untuk mencapai sasaran penelitian. Menurut Kasmadi dan Nia Siti Sunariah (2016:58) “tujuan penelitian menyudutkan untuk peneliti yang bertujuan untuk hal yang lebih khusus dan mempunyai hubungan dengan judul yang ditulis oleh peneliti. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mendapatkan desain evaluasi pembelajaran Alat Musik Ansambel Berbasis

*HOTS* dalam bentuk Aplikasi *Quizizz* Di MTS 2 Negeri Medan.”

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat serta menjadi sumber informasi bagi orang-orang yang ingin melanjutkannya. Menurut Sugiono (2019:3) mengemukakan bahwa “melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya”. Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu referensi terhadap desain evaluasi pembelajaran alat musik ansambel.
- b. Diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang evaluasi pembelajaran alat musik ansambel.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam pembelajaran alat musik ansambel karena terpacu oleh soal-soal yang menarik dan bersifat fun game.
- b. Bagi guru, sebagai referensi baru dalam mengembangkan desain evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan. Menambah wawasan bagi guru dalam teknologi

untuk membuat evaluasi pembelajaran di sekolah.

- c. Bagi sekolah, dapat menerapkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan prestasi dan kualitas pembelajaran peserta didik.
- d. Bagi peneliti, menjadi sumber referensi data dalam membantu peneliti lain untuk mendesain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* dalam bentuk aplikasi *quizizz*.

