

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara yang ditempuh seseorang untuk membuat sebuah perubahan besar dalam hidup. Pada dasarnya pendidikan bisa didapatkan dimana, kapan dan oleh siapa saja. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Di Indonesia banyak lembaga maupun instansi yang menggelar pendidikan baik formal maupun nonformal. Pada lembaga formal pendidikan bisa didapatkan di sekolah baik sekolah negeri maupun sekolah swasta. Dan pendidikan non formal bisa didapatkan seseorang melalui lembaga pendidikan non formal seperti kelompok bermain, sanggar, lembaga pelatihan (balai diklat), pondok pesantren.

Menurut Sardiman (2011) mengatakan bahwa “Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju ke kedewasaan anak didik. Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para pelajar atau siswa di dalam kehidupan”. Program pendidikan di Indonesia memiliki berbagai karakteristik yang berbeda pada setiap tempatnya. Mulai dari program pembelajaran yang diajarkan, tenaga pendidik, lingkungan sekolah, hingga cara mendisiplinkan siswa pada masing-masing sekolah. Hal ini yang menyebabkan tidak meratanya produk pendidikan di Indonesia. Program pendidikan di Indonesia mengalami naik turun pada setiap periodenya. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor baik internal maupun faktor eksternal.

Pemerintah merumuskan dalam undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapat tujuan yang diharapkan bersama. Di dalam tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejarah mencatat kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan pada setiap periodenya. Hal ini menuntut para tenaga pendidikan untuk terus update dalam segala aspek agar tidak ketinggalan dan bisa menjalankan program pendidikan sesuai yang diamanatkan oleh undang-undang dan peraturan pemerintah. Berbagai perubahan tersebut dilakukan tentu mempunyai dasar yang jelas agar pendidikan di Indonesia semakin berkualitas dan berjalan sesuai dengan semestinya untuk menciptakan generasi yang cerdas.

Lembaga pendidikan formal di Indonesia mulai dari tingkat SD,SMP,dan SMA mengajarkan belasan mata pelajaran baik yang bersifat praktis maupun teoretis. Salah satu dari belasan mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya terbagi lagi menjadi beberapa sub mata pelajaran salah satunya adalah seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu

mata pelajaran yang mendominasi kegiatan praktikum dengan tidak mengesampingkan teorinya sebagai landasan dasar peserta didik sebelum praktik. Seni rupa merupakan mata pelajaran yang menuntut para peserta didik untuk lebih aktif, terampil, kreatif, inovatif, berkarakter, disiplin, kritis dan bertanggung jawab.

Pada kurikulum 2013 SMA kelas X mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa terdapat siswa dituntut untuk dapat memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni rupa. Pelajaran seni budaya khususnya seni rupa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena seni budaya khususnya seni rupa melatih peserta didik untuk lebih peka terhadap unsur-unsur dan prinsip-prinsip keindahan. Pelajaran seni budaya khususnya seni rupa juga akan merangsang pikiran peserta didik untuk dapat meningkatkan kreativitas, dan produktivitas dalam bermasyarakat.

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai negara di dunia termasuk Indonesia pada awal maret 2020 membuat segala aktivitas di berbagai sektor mengalami kendala. Tidak terlepas sektor pendidikan yang juga mengalami banyak kendala dan perubahan akibat pandemi Covid-19. Salah satu upaya pemerintah dalam menanggulangi pandemi Covid-19 adalah dengan cara melarang adanya kerumunan orang-orang dalam bentuk apapun termasuk kerumunan orang-orang pada lingkungan sekolah. Hal ini mengharuskan para guru dan siswa tidak bisa melangsungkan proses pembelajaran secara normal dengan tatap muka. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah akibat dari pandemi Covid-19 ini membuat dunia pendidikan mengalami banyak kendala. Pemerintah mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara daring (online).

Proses belajar mengajar yang seharusnya dilaksanakan secara tatap muka tetapi pada saat pandemi Covid-19 semua aktivitas belajar mengajar dilaksanakan secara daring (online). Tentu hal ini menimbulkan masalah-masalah baru seperti kurangnya respon siswa dalam proses belajar mengajar, siswa cenderung pasif dalam proses belajar, dikarenakan tidak adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa dan interaksi siswa dengan siswa yang menyebabkan menurunnya prestasi siswa. Guru dan siswa diharuskan melangsungkan proses belajar mengajar secara daring (online) melalui berbagai cara agar proses belajar mengajar dapat terus terlaksana tanpa mengurangi esensi dari pendidikan. Guru terus berupaya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dianggap dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Setelah melakukan observasi dan pengamatan pada hari senin, 7 februari 2022 pada siswa kelas X MAN 2 Model Medan. Menurut keterangan salah satu guru seni budaya proses pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa mengalami penurunan sejak saat pandemi Covid-19 berlangsung, dikarenakan sejak awal pandemi Covid-19 proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring (online). Menurut keterangan ada beberapa ketentuan yang harus ditaati pada saat proses belajar diantaranya adalah seluruh kegiatan praktikum ditiadakan termasuk kegiatan praktikum seni budaya. Sejak awal pandemi Covid-19 seluruh guru dan siswa harus melaksanakan proses belajar mengajar 100 % dirumah masing-masing. Namun seiring berjalannya waktu setelah adanya penurunan kasus Covid-19 proses belajar mengajar dilaksanakan secara tatap muka dengan kapasitas 50% dari total siswa pada setiap kelas. Siswa dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama dimulai pukul 7.30 WIB s/d 10.00 WIB dan sesi kedua dimulai

pukul 10.30 WIB s/d 13.00 WIB dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Hal ini dilakukan untuk menjaga guru dan siswa agar tidak terpapar virus Covid-19.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar pada saat pandemi Covid-19 guru difasilitasi untuk membuat rekaman video pembelajaran yang kemudian di upload di youtube chanel resmi sekolah, selain itu guru juga diberikan kebebasan dalam memilih berbagai media pembelajaran lainnya yang dianggap dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara daring (*online*). Proses belajar mengajar pada saat pandemi Covid-19 guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Banyaknya kendala saat pandemi Covid-19 berlangsung membuat guru kesulitan dalam mengontrol kelas karena terbatasnya ruang dan waktu sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang berkualitas ada beberapa faktor yang harus diperhatikan guru diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internalnya adalah kemampuan berpikir kritis siswa dan salah satu faktor eksternalnya adalah media pembelajaran yang digunakan guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bersama.

Menurut Heinich, dkk dalam Arsyad (2007) mengatakan bahwa istilah media adalah sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Selama pandemi Covid-19 berlangsung guru menggunakan Power Point media pembelajaran. Penggunaan Power Point sebagai media pembelajaran dianggap kurang tepat untuk proses pembelajaran daring (online). Karena media Power Point merupakan media yang berisi slide yang didalamnya terdapat teks, gambar dan lain-lain namun bersifat satu arah sehingga tidak ada interaksi yang cukup antara guru dan siswa. Pemilihan media Power Point sebagai media pembelajaran menyebabkan kurangnya respon siswa dan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan turunnya hasil belajar seni budaya siswa pada setiap semesternya. Kemudian ketidakmampuan guru dalam mengoperasikan komputer membuat guru merasa kesulitan dalam mendesain sebuah media pembelajaran berbasis Power Point. Sehingga media pembelajaran yang didesain guru kurang kreatif yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang aktif. Media Power Point yang didesain oleh guru harus dapat merepresentasikan kehadiran guru di dalam kelas. Tentu hal ini sangat sulit dikarenakan guru harus dapat membuat media pembelajaran yang interaktif sekaligus dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Rendahnya kemampuan siswa dalam mata pelajaran seni budaya terlihat dari hasil survei dan wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya di MAN 2 Model Medan. Berdasarkan nilai rata-rata kelas X bidang studi seni budaya pada dua tahun terakhir seperti terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Kelas Bidang Studi Seni Budaya Siswa Kelas X IPS Tahun Ajaran 2019/2020 – 2020/2021 MAN 2 Model Medan.**

Nama Sekolah	Kelas	Tahun		KKM
		2020	2021	
MAN 2 MODEL MEDAN	X IPS 1	74,25	73,40	70
	X IPS 2	72,20	71,35	70
	X IPS 3	73,35	72,20	70
	X IPS 4	72,25	71,00	70
	X IPS 4	71,50	71,25	70

*Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa 2020-2021*

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar seni budaya siswa khususnya kelas X IPS 1 - X IPS 5 mengalami penurunan dan masih belum mencapai hasil yang maksimal. Dari keseluruhan siswa yang ada di MAN 2 Model Medan khususnya siswa kelas X IPS 1 - X IPS 5 diperoleh nilai yang cenderung kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru. Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat tentu sangat berdampak pada hasil belajar yang di dapat oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik diharapkan dapat merepresentasikan kehadiran guru di dalam kelas.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini sangat membantu berbagai aktivitas di segala sektor tak terlepas sektor pendidikan. Revolusi Industri 4.0 nyata-nyata berdampak besar bagi dunia pendidikan. Tentu hal ini menuntut para guru untuk terus menggali kompetensi dirinya untuk terus belajar terhadap perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu produk dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.



Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis internet yang dapat di akses setiap orang melalui laptop dan smartphone yang sudah terkoneksi dengan internet. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring (online) pada bidang studi seni budaya khususnya seni rupa pada materi kritik karya seni rupa dianggap sangat tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang dibagi menjadi dua sesi menjadi kendala tersendiri bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Guru memberikan deadline tugas tidak tersistem sehingga banyak siswa mengulur waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dikarenakan siswa terbagi menjadi dua sesi yang pada akhirnya guru harus menyampaikan materi dan penugasan sebanyak dua kali secara berulang-ulang pada setiap sesi. Tentu hal ini sangat tidak efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar yang baik.

Nurul, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa” menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA SMAN 3 Maros. Dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan media Quizizz memperoleh hasil belajar biologi yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.

Dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran seorang guru dapat dengan langsung mengontrol kelas saat pembelajaran daring (online) maupun luring (offline) dalam satu waktu. Bahkan guru juga dapat mendesain presentasi dan kuis dalam satu waktu. Guru dapat langsung mengontrol kegiatan belajar siswa baik yang berada di rumah maupun di sekolah. Dengan



menggunakan media pembelajaran Quizizz guru juga dapat memberikan tugas dengan deadline yang tersistem secara otomatis sehingga siswa lebih disiplin dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seni budaya yang rendah dapat disebabkan oleh media pembelajaran seni budaya yang digunakan guru kurang dapat mempengaruhi siswa untuk belajar. Penguasaan materi pelajaran seni budaya dan cara penyampaiannya merupakan syarat yang tidak dapat ditawar bagi guru seni budaya. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi seni budaya khususnya seni rupa pada materi kritik karya seni rupa tersebut, guru perlu memperbaiki media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa. Kajian teori menunjukkan media pembelajaran Quizizz didominasi dengan rangkaian aktivitas pembelajaran dan games, artinya dalam implementasinya media pembelajaran Quizizz ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa, siswa tidak diharapkan untuk sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui media pembelajaran Quizizz siswa dituntut untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan dalam arti menyelesaikan pelajaran dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Selain media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan berpikir kritis yang dimiliki seorang siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar seni budaya di dalam kelas. Apabila siswa memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka ia akan terdorong mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan dan

mengerjakan tugas serta melakukan aktivitas yang sulit tetapi cukup realistis dalam mengerjakannya, ia akan gigih dalam setiap kegiatan belajarnya. Hal ini dapat ia temukan apabila suasana dari kegiatan pembelajaran sangat mendukung dan memberikannya motivasi yang tinggi. Maka media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru di dalam kelas sangat erat kaitannya dengan komponen pembelajaran yaitu kemampuan berpikir kritis.

Pada penelitian ini dihubungkan berbagai teori yang dapat menggambarkan pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar seni budaya siswa. Adapun alasan pemilihan media pembelajaran Quizizz dan media pembelajaran Power Point adalah karena pada pembelajaran tersebut sumber belajar tidak hanya guru, tetapi juga siswa dan siswa lebih aktif dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar. Kondisi demikian diharapkan dapat membantu siswa yang mempunyai kesulitan belajar serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk menuntaskan setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas X MAN 2 Model Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran secara daring karena siswa merasa bosan, karena tidak adanya interaksi secara langsung antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa yang lain.
2. Siswa yang diajarkan menggunakan media Power Point kurang responsif saat pembelajaran berlangsung baik secara daring maupun luring.
3. Kemampuan berpikir kritis siswa semakin menurun dikarenakan terbatasnya interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa.
4. Rendahnya hasil belajar seni budaya siswa pada masa pandemi Covid-19.
5. Guru memberikan deadline tugas tidak tersistem sehingga banyak siswa mengulur waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
6. Guru tidak kreatif dalam menyampaikan pembelajaran karena media belajar yang digunakan masih menggunakan media Power Point.
7. Guru tidak dapat memanageren kelas dengan maksimal karena terbatasnya ruang dan waktu sehingga kelas menjadi tidak kondusif.
8. Belum adanya penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran seni budaya di MAN 2 Model Medan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya cakupan masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Quizizz dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar seni budaya pada materi kritik karya seni rupa pada siswa kelas X MAN 2 Model Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar seni budaya kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran Quizizz lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran Power Point?
2. Apakah hasil belajar seni budaya kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi lebih tinggi dari kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran Quizizz dan media pembelajaran Power Point dengan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar seni budaya siswa?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar seni seni budaya siswa, dan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah hasil belajar seni budaya kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran Quizizz lebih tinggi dari kelompok siswa yang diajar dengan media pembelajaran Power Point.
2. Mengetahui apakah hasil belajar seni budaya kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi lebih tinggi dari kelompok siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah.
3. Mengetahui apakah ada interaksi antara media pembelajaran Quizizz dan media pembelajaran Power Point dengan kemampuan berpikir kritis dalam mempengaruhi hasil belajar seni budaya.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam rangka mengembangkan media pembelajaran Quizizz dan media pembelajaran Power Point dan kemampuan berpikir kritis dan kaitannya dengan hasil belajar seni budaya.
2. Untuk menyumbangkan konsep atau teori yang berkaitan dengan media pembelajaran dan kemampuan berfikir kritis terhadap hasil belajar Seni Budaya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru tentang media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Seni

Budaya yang dapat diterapkan guru bagi kemajuan dan peningkatan keberhasilan belajar siswa.

2. Memberikan gambaran bagi guru tentang keefektifan dan efisiensi media pembelajaran Quizizz berdasarkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Seni Budaya untuk memperoleh hasil belajar Seni Budaya yang lebih maksimal.
3. Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan dalam upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam hal-hal yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya.

