

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendekatan yang disengaja dan dipikirkan dengan matang untuk merancang kelas dan kurikulum adalah memberdayakan setiap siswa untuk mencapai kemampuan maksimal mereka. Praktik keagamaan, disiplin diri, karakter, kecerdasan, moral, dan kemampuan seseorang untuk berkontribusi pada masyarakat, negara, dan negaranya semuanya dapat diperkaya oleh tingkat pendidikan yang memadai (Arfani L, 2018, h. 85). Selaras dengan definisi pendidikan ini, pendidikan seni juga merupakan proses belajar tentang seni budaya dengan tujuan menemukan dan mengembangkan potensi estetika siswa serta mempengaruhi mereka dengan nilai-nilai estetika. Hal ini bertujuan untuk melatih karakter siswa, mengingat seni musik mengandung unsur keindahan, keteraturan, disiplin, dan dinamika. Penguasaan pengetahuan dasar musik dalam bentuk teoritis sangat penting dalam pembelajaran musik di sekolah, karena hal ini memudahkan siswa dalam belajar bermain musik dan memperoleh keterampilan yang diperlukan (Cintita Viani, 2019, h. 972).

Pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran musik akan bergantung pada seberapa baik peserta didik memahami materi-materi dasar teori musik yang telah mereka pelajari. Pemahaman yang mendalam tentang teori musik akan berdampak positif saat praktik, di mana pemahaman teori yang baik biasanya menghasilkan kemampuan dan keterampilan yang baik pula. Sebaliknya,

kurangnya penguasaan teori dan materi seringkali berakibat pada kemampuan dan keterampilan yang kurang memadai (Mulato Wicaksono Jati dkk., 2023, h. 503).

Untuk mengetahui penguasaan teori pembelajaran musik peserta didik, diperlukan suatu penilaian. Dalam Kurikulum Merdeka, penilaian dilakukan melalui asesmen diagnostik yang mencakup asesmen non-kognitif dan kognitif. Ada dua jenis pengujian otak untuk penyakit: pendahuluan dan akhir. Salah satu tujuan penggunaan penilaian awal adalah untuk melacak seberapa jauh kurva akademis setiap murid. Lebih jauh, evaluasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana murid telah memahami materi, menentukan area yang memerlukan instruksi lebih lanjut, dan menawarkan kritik yang konsisten dan berkelanjutan (Ulfa Laulita dan Marzon, 2022, h. 62).

Asesmen dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan fungsinya, dengan fleksibilitas dalam memilih teknik dan waktu pelaksanaannya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Kemendikbud, 2022, h. 8). Namun, dalam praktiknya, masih terdapat guru yang belum menerapkan prinsip-prinsip asesmen ini. Observasi di Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat pada pelajaran Seni Musik menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat karena dalam proses pembelajaran, guru cenderung berceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tidak menggunakan bantuan media ajar lainnya seperti gambar atau pun video pembelajaran.

Dalam pelaksanaan asesmen yang dilakukan guru juga masih bersifat konvensional. Guru belum memanfaatkan fasilitas sarana yang ada seperti *chromebook* dan jaringan internet dikarenakan ketidak mampuan guru dalam

menyusun soal berbasis teknologi. Dengan begitu maka proses penilaian yang dilakukan tidak bervariasi dan membosankan bagi peserta didik dalam mengerjakan asesmen. Sebagai ilustrasi, nilai ulangan harian siswa di Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1. Nilai Harian Seni Musik Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat

Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase	Keterangan
21 siswa	70	10 siswa	48%	Tuntas
		11 siswa	52%	Belum Tuntas

Sumber: Hasil Observasi Awal

Siswa kelas IV di SDS IT Yunus Al Banat terus memiliki hasil tes yang rendah secara berkala, seperti yang terlihat pada lembar data di atas. Hanya sepuluh dari dua puluh satu siswa yang mampu memenuhi KKM, bersama dengan sebelas lainnya yang tidak mencapai nilai yang diharapkan. Siswa kelas lima di SDS IT Yunus Al Banat masih kurang menguasai teori musik, seperti yang dapat disimpulkan dari kesimpulan ini.

Inovasi dalam pendidikan semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Pendidik dituntut untuk beralih dari pendekatan pembelajaran tradisional ke pendekatan digital yang dianggap lebih relevan untuk memenuhi kebutuhan siswa (Prayogi dan Estetika, 2019, h.23). Penggunaan alat-alat TIK seperti Kahoot menunjukkan bahwa siswa berperan aktif dalam proses pendidikan, meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi mereka (Palma dkk., 2018, h.37). Kahoot, sebagai media pembelajaran digital dengan pendekatan berbasis

permainan, dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa, serta mempermudah penilaian proses belajar. Konten yang disajikan melalui Kahoot dapat dirancang untuk mendorong siswa mengeksplorasi materi yang telah diajarkan lebih dalam dan mendukung perkembangan kecerdasan intelektual mereka (Putri dan Muzakki, 2019, h. 60).

Menurut penelitian sebelumnya oleh Dimas Amrullah (2020, h. 83), penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat penilaian terbukti lebih efektif. Kesimpulan ini diperoleh dari perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dan posttest, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses penilaian. Dalam penelitian lain juga dikatakan bahwa terdapat efektivitas pada penggunaan aplikasi kahoot dalam mengerjakan kuis interaktif pada mata pelajaran IPA. Penggunaan aplikasi kahoot memberikan dampak positif pada ketertarikan siswa dan membantu meminimalisir kejenuhan siswa (Marwah dan Prima, 2021, h. 1998).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah aplikasi Kahoot layak diterapkan dalam asesmen formatif atau tidak. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menggunakan judul **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pelaksanaan Asesmen Formatif pada Mata Pelajaran Seni Musik Kelas IV SDS IT yunus Al Banat”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa isu dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendidik masih menggunakan metode penilaian yang bersifat konvensional.
2. Kurangnya minat siswa dalam menyelesaikan penilaian.
3. Tenaga pendidik tidak memanfaatkan teknologi yang ada dalam melaksanakan penilaian agar proses penilaian bervariasi dan menarik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti membatasi fokus permasalahan pada penggunaan dan efektivitas aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif untuk materi bunyi dan jenis-jenis alat musik dalam mata pelajaran seni musik di Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan fokus penelitian, identifikasi masalah, dan batasan yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran seni musik kelas IV SDS IT Yunus Al Banat?
2. Apakah penggunaan aplikasi kahoot efektif dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran seni musik kelas IV SDS IT Yunus Al Banat?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran seni musik di Kelas 4 SDS IT Yunus Al Banat.

2. Untuk mengetahui efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pelaksanaan *Assessment* Formatif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDS IT Yunus Al – Banat

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu, khususnya dalam hal penerapan asesmen formatif dengan menggunakan aplikasi Kahoot.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan masukan tentang aplikasi permainan edukasi yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis permainan atau multimedia, yang berguna dalam membantu proses penilaian secara inovatif dan kreatif.
- c) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan memperkaya pengalaman belajar melalui penggunaan media penilaian berbasis teknologi.
- d) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam

pelaksanaan asesmen formatif pada mata pelajaran seni musik di Kelas IV SDS IT Yunus Al Banat.

- e) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta memperluas pemahaman mengenai penggunaan aplikasi Kahoot dalam pelaksanaan asesmen formatif.



THE
Character Building
UNIVERSITY