

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kelahiran teknologi menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran guna melahirkan kemudahan yang dapat menciptakan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan yang berbentuk permainan didalamnya yang dapat digunakan sebagai sarana untuk memberi materi yang menarik dan efektif.. Menurut Supriadi Nunung, dkk (2021:2) Aplikasi *quizizz* disebut juga 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.

Seiring dengan kemajuan dalam dunia pendidikan yang sekarang di posisi revolusi industri 4.0 yang berbasis teknologi, cukup disayangkan jika pendidik tidak menggunakan kemajuan teknologi abad ke-21 ini sebagai alat bantu dalam proses belajar, khususnya dalam mengevaluasi hasil belajar. Oleh sebab itu, merencanakan atau merancang system pembelajaran dan evaluasi menjadi hal yang utama untuk dikembangkan. Penggunaan aplikasi *Quizizz* berbasis HOTS jika digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dirasa cocok dan dapat menjadi solusi untuk menjadikan kegiatan evaluasi pembelajaran dianggap cocok dan dapat menjadi solusi yang lebih mudah dan menarik. Cekik & Bakla (2021) memberikan wawasan teknis yang kuat mengenai aplikasi evaluasi aplikasi evaluasi digital yang fokus utamanya mengulas fitur teknis dari aplikasi. Penelitian terdahulu lainnya Lu Lu (2025) mengembangkan system pendidikan musik cerdas berbasis kecerdasan buatan (*AI*) yang dirancang untuk memberikan cara penilaian performa musik siswa secara objektif untuk menganalisis elemen-elemen performa musik.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, penggunaan penilaian yang masih bersifat konvensional menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru umumnya masih mengandalkan soal-soal yang berorientasi pada

hafalan dan pengetahuan faktual, tanpa memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta. Padahal, di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran membuka peluang besar untuk menciptakan instrumen yang lebih variatif dan inovatif. Soal-soal berbasis teknologi, terutama yang disajikan secara visual seperti gambar, animasi, atau video, bukan hanya dapat menambah minat belajar siswa, namun juga merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi. Melalui pendekatan ini, evaluasi tidak lagi sekadar alat ukur kognitif dasar, melainkan menjadi sarana untuk membentuk pola pikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual.

Proses evaluasi sangat penting untuk mengetahui tingkat perkembangan, kemajuan, dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Menurut Idrus (2019), evaluasi merupakan serangkaian tahapan dalam pembelajaran yang harus disatukan dalam proses belajar mengajar untuk menghitung sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik atas materi yang diberikan oleh Guru.

Dalam pelaksanaannya, pendidik diharapkan dapat merancang proses belajar dengan menimbang empat hal yang paling utama: penguatan pendidikan karakter, penguatan membaca (literasi), keterampilan abad ke-21, dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Keempat aspek tersebut bisa diraih melalui inovasi pendidik dalam perancangannya. Terkait dengan penilaian hasil belajar, pendidik juga diharapkan mempunyai kreativitas agar proses evaluasi mendapatkan hasil yang lebih menarik. Namun, sistem evaluasi yang diterapkan saat ini masih dilakukan secara manual, seperti membagikan lembar soal atau pertanyaan untuk harus dijawab oleh peserta didik. Dinni Husna Nur (2018) menyebutkan bahwa HOTS mencakup kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif, berpikir kritis, memberikan pendapat, dan mengambil keputusan.

Kemampuan kognitif juga membahas tentang proses berpikir tingkat tinggi Taksonomi Bloom. Bloom mengatakan kemampuan berpikir terbagi atas dua bagian, yang pertama mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3) disebut dengan berpikir secara LOTS. Kedua yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6) yang disebut dengan HOTS yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi.

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pendidikan yang berfungsi untuk menentukan kemajuan dan keberhasilan siswa. Namun, banyak Guru masih menggunakan metode evaluasi manual yang tidak menarik dan kurang efektif dalam mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Hal ini dapat mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan tidak bersemangat, seperti yang diungkapkan oleh Dinni Husna Nur (2018). Selain itu, dengan meningkatnya tuntutan untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, penting bagi Guru untuk menerapkan HOTS dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan HOTS dapat meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa (Idrus, 2019; Banoe dalam Sidabutar, 2017).

Salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran seni budaya, terutama dalam bagian musik adalah Ansambel Rapa'I. Materi ansambel mencakup teori dan praktik. Banoe dalam (Sidabutar, 2017) menyatakan bahwa *ensemble* atau ansambel merupakan bagian terkecil dalam kelompok musik, yang juga mencerminkan identitas, kebersamaan, dan satuan musik yang memainkan musik secara bersama-sama, baik dalam jumlah sedikit maupun banyak.

Penerapan HOTS pada evaluasi penelitian ini akan diterapkan juga untuk berpikir tingkat tinggi dan kreatif dalam memainkan ansambel Rapa'I, salah satunya yaitu: **Improvisasi dan Kreativitas:** Pemain rapa'i yang berpikir secara kreatif tidak hanya mengikuti pola permainan yang sudah ada, tetapi juga berani berimprovisasi, menambahkan variasi ritme, dan menciptakan elemen baru yang tetap mempertahankan keharmonisan dengan tradisi. Ini bisa melibatkan eksplorasi teknik bermain, dinamika suara, atau penggabungan pola ritme yang berbeda.

Selanjutnya menghubungkan musik dengan konteks budaya: Memahami makna di balik setiap irama atau komponen dalam musik rapa'i. Rapa'i tidak hanya sebuah instrumen atau suara, tetapi juga bagian dari ritual, perayaan, atau cerita budaya tertentu. Seorang pemain yang berpikir tinggi akan lebih sadar akan makna dan simbolisme yang terkandung dalam setiap bagian permainan, dan bagaimana mereka dapat mengekspresikan hal itu melalui permainannya.

Kemudian **menganalisis dan menginterpretasi musik rapa'i:** Memainkan rapa'i membutuhkan teknik yang baik, baik itu dalam hal ketepatan ritme, kontrol tangan, atau

penyesuaian dengan musisi lain. Dalam berpikir tingkat tinggi, ini berarti memahami berbagai konteks atau dinamika dan menyatukan dengan keseluruhan performa musikal.

Dan terakhir mengidentifikasi unsur musik rapa'i: Meskipun rapa'i adalah musik tradisional yang sangat berakar pada budaya lokal, pemain yang berpikir secara analitis bisa memahami struktur ritmis, pola, dan hubungan antara tempo, dinamika, dan makna syair. Ini membantu dalam menciptakan interpretasi yang lebih matang dan mendalam.

Evaluasi pembelajaran yang mengedepankan *HOTS* melalui aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran ansambel rapa'I sepertinya sangat penting bagi guru untuk mendukung proses penilaian. Namun pada kenyataannya banyak guru yang belum menerapkan metode ini. Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi dibandingkan metode konvensional. Jika guru dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* melalui aplikasi *quizizz* dengan baik, secara tidak langsung hal tersebut akan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam hal-hal edukatif dan lebih bermanfaat untuk proses belajar, yang lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran,

Beberapa penelitian tentang teori evaluasi yang dapat peneliti gunakan sebagai rujukan di antaranya adalah penelitian yang dilakukan Astrid, Desty, Rossy (2023) evaluasi pembelajaran yang komprehensif pada pengembangan siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah. Penelitian ini mengungkap bahwa evaluasi yang hanya berfokus pada hasil diperlukan pendekatan evaluasi yang mencakup dimensi aspek kognitif. Berdasarkan hasil riset Knyazev (2022) pentingnya factor-faktor musikal seperti ritme, tempo, timbre, dan dinamika dalam membentuk keterampilan bermain ansambel yang efektif. Penguasaan unsur tersebut secara teknis sangat menentukan kualitas kolaborasi dalam permainan ansambel.

Dengan memahami isu-isu ini, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani gap tersebut dengan mengembangkan desain evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan aplikasi *Quizizz*. Diharapkan metode ini mampu memperkuat partisipasi serta semangat belajar siswa dalam pembelajaran ansambel rapa'I, serta membantu Guru dalam menerapkan evaluasi yang lebih efektif dan menarik. Dengan melihat latar

belakang permasalahan yang sudah dijelaskan. Penulis akan melakukan penelitian dengan topik ***“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Mendesain Evaluasi Pembelajaran Ansambel Rapa’I Berbasis HOTS.”***

1.2 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 & Zainuddin, 2011).

Berdasarkan latar belakang permasalahan didukung dengan penjelasan tersebut, rumusan masalah yang dapat ditarik dari judul ini adalah: ***“Bagaimanakah Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Mendesain Evaluasi Pembelajaran Ansambel Rapa’I Berbasis HOTS?”***. Guna dapat menjawab rumusan masalah tersebut peneliti kerucutkan kembali pada 3 pertanyaan penelitian dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran permasalahan evaluasi pembelajaran ansambel rapa’i?
2. Bagaimana indikator capaian pembelajaran ansambel rapa’i dikembangkan untuk mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi?
3. Bagaimana instrumen butir penilaian pembelajaran ansambel rapa’i berbasis HOTS melalui Quizizz?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran ansambel rapa’i berbasis HOTS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan kegiatan disebut juga sebagai arah pada penelitian untuk mencapai sasaran penelitian. Menurut Kasmadi & Sunariah (2016) “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:

1. Untuk mengetahui gambaran permasalahan evaluasi pembelajaran rapai.
2. Untuk memahami indikator capaian pembelajaran ansambel rapa’i dikembangkan untuk mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi.
3. Untuk mengetahui instrumen butir penilaian pembelajaran ansambel rapa’i berbasis HOTS melalui Quizizz.

4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran ansambel rapa'i berbasis HOTS.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat merupakan hasil dari pencapaian tujuan dan penyelesaian rumusan masalah dengan tepat, serta berfungsi sebagai sumber informasi bagi individu yang akan melanjutkannya. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “dengan penelitian manusia bisa mempengaruhi hasil yang diperoleh:

1.4.1 Manfaat teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai salah satu referensi terhadap desasin evaluasi pembelajaran ansambel rapa'i.
- 2) Diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang evaluasi pembelajaran ansambel rapa'i.

1.4.1 Manfaat praktis

- 1) Peserta didik dapat menambah motivasi dan antusiasme dalam pembelajaran ansambel rapa'I yang semakin berkembang berkat pertanyaan-pertanyaan yang menarik dan memiliki karakter permainan yang menyenangkan.
- 2) Untuk guru, sebagai rujukan baru dalam merancang evaluasi yang menarik, membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Terutama dalam menilai kemampuan siswa dalam memahami materi pengajaran yang disampaikan, dapat meningkatkan pengetahuan bagi para pengajar mengenai teknologi untuk menyusun penilaian terhadap proses belajar di sekolah. Sekolah dapat mengimplementasikan system evaluasi pembelajaran yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) dalam bentuk aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan kinerja dan kualitas proses belajar siswa.
- 3) Bagi para peneliti berfungsi sebagai rujukan data untuk membantu peneliti lainnya dalam menyusun evaluasi pembelajaran yang berfokus pada *HOTS* dalam menyusun evaluasi pembelajaran yang berfokus pada *HOTS* dalam format aplikasi *quizizz*.