

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk semua manusia di dunia. Pendidikan di Indonesia mempunyai kelebihan yang menjadi ciri khas dengan berdasar kepada Pendidikan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 dan berakar pada budaya bangsa, sehingga dapat mengedepankan karakter untuk menghadapi tantangan abad 21.

Pembelajaran abad 21 diperlukan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Zubaidah (dalam Dewi, dkk., 2019, hlm. 60) yakni “kompetensi yang diperlukan adalah keterampilan berfikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, literasi informasi, media dan teknologi serta literasi komunikasi, informasi dan teknologi (ICT)”.

Pembelajaran abad 21 memerlukan pilar-pilar pembelajaran untuk mendukung proses belajar-mengajar. Delors (dalam Dewi, dkk., 2019, hlm. 60) mengemukakan bahwa: “keempat pilar pembelajaran adalah *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to live together* (belajar hidup bersama)”. Menurut Scott (dalam Dewi, dkk., 2019, hlm.60) bahwa: “keempat pilar pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan sistem pendidikan yang diharapkan serta dapat dikembangkan sesuai kebutuhan abad 21”.

Pemerintah Indonesia pada saat ini sudah melakukan upaya perbaikan kualitas pendidikan sesuai dengan pilar-pilar pembelajaran abad 21. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 revisi, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tersebut yakni dengan cara memperbaiki bentuk penilaian serta evaluasi. Penilaian dan evaluasi adalah dua hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar, karena dijadikan sebagai alat

ukur untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar – mengajar serta menjadi indikator untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum 2013 revisi merupakan perbaikan dari kurikulum 2013 yang sudah diterapkan sebelumnya, revisi pada kurikulum 2013 untuk dijadikan dasar pedoman kegiatan belajar – mengajar di sekolah. Kurikulum 2013 revisi mempunyai kelebihan-kelebihan yakni pembelajaran dan panduan dalam membuat RPP mengusung konsep pembelajarannya yang mencakup 4C (*Critical thinking dan Problem Solving, Communication, Collaboration, serta Creativity dan Innovation*). Hal tersebut adalah upaya pemerintah dalam menerapkan berpikir kritis ketika proses pembelajaran dengan peserta didik.

Pelaksanaan pendidikan erat hubungannya dengan proses kegiatan belajar – mengajar di sekolah. Menurut Slameto (2010, hlm. 1) menjelaskan bahwa: “dalam proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan hal yang paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa”. Kegiatan belajar – mengajar dikatakan efektif dan efisien apabila berjalan dengan baik dan maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Sekolah Menengah Pertama di Indonesia merupakan pendidikan yang ditempuh oleh warga negara Indonesia selama 3 tahun. Pada tahap ini peserta didik menempuh pendidikan pada usia antara 12-14 tahun. Peserta didik di Sekolah Menengah Pertama belajar mata pelajaran seni budaya pada semua tingkatan yakni kelas VII, VIII dan IX. Aspek yang dipelajari pada mata pelajaran seni budaya yakni semua aspek, diantaranya seni musik, seni tari, seni rupa dan teater. Pembelajaran seni budaya di sekolah sangat bermanfaat untuk kebutuhan perkembangan peserta didik pada jenjang usia SMP. Pembelajaran seni budaya pada materi seni tari yakni mencakup pengetahuan atau kognitif dan keterampilan atau psikomotor.

Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen saling berkaitan dan berinteraksi secara utuh, begitu pun

dengan evaluasi pembelajaran erat kaitannya dengan tujuan, bahan dan strategi yang digunakan.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen dari pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini berisi target-target yang harus dicapai setelah mengalami proses pembelajaran. Komponen yang selanjutnya adalah bahan, pada dasarnya bahan ini merupakan isi dari kurikulum yakni mata pelajaran – mata pelajaran berikut dengan topik dan rinciannya. Strategi pembelajaran pun tidak dapat dipisahkan dengan komponen-komponen lainnya yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni tujuan, materi, peserta didik, fasilitas, waktu dan guru. Komponen terakhir yang juga tidak dapat dipisahkan satu sama lain yakni evaluasi pembelajaran, evaluasi pembelajaran ini memiliki sifat komprehensif yang di dalamnya berisi penilaian dan pengukuran. Evaluasi pada hakikatnya merupakan proses membuat keputusan nilai, proses pembuatan nilainya tidak hanya melalui pengukuran melainkan juga melalui pengamatan kemudian pada akhirnya didapat keputusan sebuah nilai tentang suatu objek.

Menurut Ralph Tyler (dalam Arikunto, 2012, hlm. 3) mengemukakan bahwa: “evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai”. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka evaluasi harus direncanakan secara jelas, terperinci dan komprehensif. Ruang lingkup evaluasi yakni evaluasi program pembelajaran, proses pembelajaran serta hasil pembelajaran peserta didik. Seorang guru yang melaksanakan evaluasi pembelajaran peserta didik pasti melakukan penilaian hasil belajar peserta didik karena penilaian merupakan salah satu bagian dari tugas guru. Namun, guru yang melaksanakan evaluasi hasil belajar, belum tentu melaksanakan evaluasi proses. Beberapa kemungkinan guru tidak melaksanakan evaluasi proses diantaranya yakni proses pembelajaran yang kurang menarik untuk dilaksanakannya evaluasi proses. Menurut Nana (dalam Sukanti, 2006, hlm. 5) mengemukakan “penilaian proses pembelajaran adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana

efektivitas dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pembelajaran atau perubahan tingkah laku siswa”. Dalam kegiatan belajar – mengajar di sekolah khususnya di dalam kelas, guru merupakan orang yang paling memiliki tanggung jawab atas hasil evaluasi selama kegiatan belajar – mengajar berlangsung dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, guru perlu dibekali ilmu-ilmu evaluasi sebagai bekal untuk mendukung tugas-tugasnya salah satunya adalah melaksanakan evaluasi proses pembelajaran peserta didik. Adapun tugas guru yakni mengukur hasil belajar peserta didik apakah sudah sesuai belum dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Evaluasi pembelajaran seni budaya dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui proses pembelajaran sudah tuntas atau belum. Hasil evaluasi yang diperoleh dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik dan dapat dijadikan patokan untuk perbaikan perencanaan serta proses pembelajaran yang lebih baik. Proses evaluasi harus direncanakan dengan jelas, terperinci dan komprehensif.

Secara umum, untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah tidak mudah, salah satu contohnya yang terjadi di SMPN 4 Padaherang. Pembelajaran seni budaya khususnya seni tari di SMPN 4 Padaherang Kabupaten Pangandaran lebih fokus pada keterampilan menari dibandingkan dengan pengetahuannya (kognitif). Begitupun dengan evaluasi prosesnya, evaluasi pengetahuan (kognitif) hanya sebatas hafalan saja dan kisi-kisi soal belum sesuai dengan kata kerja operasional Taksonomi Bloom, hasil wawancara awal melalui *google form* dengan peserta didik evaluasi pengetahuan di SMP tersebut terkesan di benak peserta didik evaluasi itu mengerikan serta peserta didik sering merasa gugup ketika melaksanakan evaluasi dalam hal pengetahuan atau kognitif. Oleh sebab itu, guru harus merencanakan evaluasi pembelajaran secara jelas, terperinci dan komprehensif sesuai dengan kompetensi dasar dan kata kerja operasional Taksonomi Bloom.

Hasil evaluasi proses peserta didik dapat dijadikan sebagai alat pengontrol untuk perbaikan guru dari mulai perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai tolak ukur peserta didik untuk ketuntasan sebuah mata pelajaran.

Perkembangan jaman serta kemajuan teknologi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat dan sudah tidak dapat dihindari lagi baik di kalangan anak-anak ataupun dewasa. Dari kemajuan teknologi banyak dampak positif terhadap dunia pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone*. Pada usia remaja seperti usia peserta didik SMP mereka lebih tertarik bermain *game* di *smartphonenya*. Selain *game*, remaja jaman sekarang lebih sering menggunakan *handphone* dan bermain *social media*.

Menurut Ismail (2006, hlm, 119) mengemukakan bahwa” “permainan (*game*) edukasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”. Dari pendapat tersebut, secara sederhana bisa diartikan bahwasanya berbagai macam bentuk permainan baik itu permainan tradisional, modern, maupun dalam bentuk digital, apabila permainan (*game*) tersebut memiliki konten mendidik, maka permainan (*game*) tersebut dapat dikatakan sebagai permainan (*game*) edukasi.

Guru sebagai tenaga pendidik harus mengikuti perkembangan jaman sehingga dalam pembuatan evaluasi proses pengetahuan (kognitif) lebih bervariasi dan inovatif tetapi tetap sesuai dengan kompetensi dasar dan kata kerja operasional menurut Taksonomi Bloom. Maka dari itu perlu adanya upaya yang kreatif dan inovatif dalam evaluasi proses pembelajaran seni tari sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti evaluasi kognitif dan tidak ada kesan “mengerikan” dan peserta didik tidak merasa gugup ketika melaksanakan evaluasi, karena evaluasi dibuat menyenangkan seperti bermain media sosial dan bermain *game* di *smartphone*.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti berpikir bahwasanya evaluasi harus dibuat yang menyenangkan dan menggunakan benda yang sering peserta didik pakai yakni *smartphone*. Maka, aplikasi *game* edukasi dapat menjadi solusi dalam media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP.

1.2 Rumusan masalah penelitian

Pada penelitian ini terdapat rumusan masalah, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan tampilan *game* edukasi untuk media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP?
2. Bagaimana kesesuaian antara konten *game* edukasi dengan kompetensi dasar kelas VIII di SMP?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui kelayakan tampilan *game* edukasi sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP.
2. Mengetahui keterkaitan konten *game* edukasi dengan kompetensi dasar kelas VIII di SMP.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pembuatan media evaluasi proses untuk menunjang proses evaluasi kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif.

2. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan motivasi dalam mengikuti evaluasi proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya.

3. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain diharapkan mampu memberikan informasi dan atau memotivasi dalam pengembangan media evaluasi dengan memanfaatkan teknologi.

1.5 Struktur organisasi tesis

Bab I : Pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II : Kajian Pustaka. Bab ini meliputi teori – teori yang memberikan penjelasan cakupan topik yang menjadi pokok bahasan agar memberikan konteks yang jelas. Landasan teori yang digunakan meliputi mata pelajaran seni budaya, evaluasi, *game* edukasi serta terdapat beberapa laporan penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk kejelasan orisinalitas penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian. Bab ini memaparkan tentang prosedur penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan yakni metode *research and development* (R&D), bab ini pula menjelaskan partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil temuan – temuan di lapangan serta pembahasan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai tampilan *game* edukasi sebagai media evaluasi mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP dan bagaimana kesesuaian antara konten *game* dengan kompetensi dasar serta menjelaskan terkait temuan dengan teori yang relevan dengan evaluasi.

Bab V : Kesimpulan Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini menjelaskan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan implikasi rekomendasi dari penelitian ini untuk peneliti selanjutnya.