

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan dan belajar dari rumah mendadak menjadi suatu fenomena dalam menjalankan proses belajar mengajar pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, hingga perguruan tinggi. Melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang terhubung dengan teknologi dan internet terpaksa harus dijalani para guru dan peserta didik. Hal ini terjadi bukan hanya semata karena sebagai suatu tantangan bidang pendidikan di era disrupsi teknologi abad 21 yang satu dekade terakhir banyak dibicarakan. Fenomena ini disadari oleh semua pihak dikarenakan adanya langkah kebijakan yang diambil pemerintah atas upaya pencegahan penyebaran wabah penyakit Covid-19 yang semakin meluas di Indonesia. Keharusan mengikuti protokol kesehatan, pembatasan sosial, menjaga jarak fisik, mencegah kerumunan dilakukan guna memutus mata rantai penularan Covid-19 termasuk pula menghentikan proses kegiatan belajar mengajar tatap muka secara langsung di ruang kelas dan menggantinya dengan pembelajaran secara Daring sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19 (Kemendikbud, 2020).

Guna memastikan semua peserta didik agar masih dapat mendapatkan pendidikan yang berkualitas selama krisis yang belum terjadi selama ini akibat pandemi, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020, telah mengeluarkan buku *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh* bagi guru selama sekolah tutup dan pandemi Covid 19 dengan semangat merdeka belajar. Dalam panduan dijelaskan tiga tugas utama dalam mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh, yang meliputi; *pertama*, Apa isi/konten materi yang harus dibelajarkan, dan dikoordinasikan dengan kepala sekolah ketika harus menentukan prioritas materi mengacu pada kurikulum untuk memberikan pengalaman belajar tanpa terbebani

Pispian Rahman, 2021

**PENGGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menuntaskan seluruh capaian kurikulum. Review kurikulum dilakukan tetap mencakup pengetahuan dan keterampilan inti. Konten pembelajaran dan kegiatan yang dipilih dapat membantu peserta didik mengatasi krisis selama pandemi. *Kedua*, Siapa profil pembelajaran, kondisi dan kebutuhan siswa. Hal ini meliputi upaya mengenal peserta didik tentang cara mereka belajar dan tentang hal yang guru ketahui tentang minat dan tantangan mereka, status dan kebutuhan agar realistis bagi tujuan belajar peserta didik termasuk dukungan fasilitas dan keluarga dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh daring. *Ketiga*, Bagaimana desain dan implementasi pembelajaran jarak jauh. Penilaian diri guru tentang kesadaran akan peran yang berubah akibat pandemi memiliki tantangan terutama berkaitan dengan penguasaan teknologi. Tantangan memanfaatkan *platform* digital, audio dan video berbasis internet dalam menyusun skenario pembelajaran, umpan balik serta penilaian bagi peserta didik (Kemendikbud, 2020). Namun demikian selama implementasi pembelajaran jarak jauh dalam jaringan tersebut tentunya menjadi kajian menarik untuk diketahui secara mendalam, serta bagaimana panduan ini dapat dipahami dan terlaksana oleh guru dalam mempraktikkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan segala kelebihan dan kekurangan tentu akan menjadi suatu kajian yang penting guna memberikan kontribusi berkelanjutan bagi tuntutan pembelajaran jarak jauh berkualitas bagi sekolah di masa sekarang dan mendatang.

Untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring tentu bukanlah hal yang mudah. Apalagi hal itu dimulai dalam situasi dan kondisi seolah ‘dipaksa’, karena sesungguhnya keadaan belum sepenuhnya siap baik dari aspek keterampilan menggunakan media pembelajaran daring oleh guru, peserta didik maupun infrastruktur teknologi yang belum sepenuhnya merata atau memadai. Ini tentu akan berpengaruh pada kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan. Namun adaptasi dan keterampilan menggunakan teknologi sesungguhnya merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan dengan melimpahnya sumber belajar dan informasi di dunia maya sebagai konsekuensi dari disrupsi teknologi yang semakin canggih di era revolusi industri 4.0 (Prasetyo, 2018, hlm 22–27). Cepatnya perkembangan dengan berbagai inovasi

Pispian Rahman, 2021

**PENGGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi tetap akan menghadang dunia pendidikan di Indonesia, terlepas dari sedang terjadi atau pasca masa pandemi covid-19, karena sejatinya kita semua nyata berada pada era pembelajaran abad 21. Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di segala segi kehidupan, termasuk dalam proses pendidikan yang dalam ruang lingkup yang lebih luas dikenal dengan istilah sistem pembelajaran elektronik atau *E-learning* dimana didalamnya termasuk pembelajaran yang dikelola secara *online*. Disamping itu sekolah juga dituntut untuk memberikan kompetensi penting seperti halnya; kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerjasama dan berkolaborasi dalam rangka menyiapkan peserta didik agar berdaya saing di abad 21 (Trisdiono, 2013; Baroya, 2018, hlm 101–115)

Sejak Maret 2020 setidaknya telah melewati lebih dari satu semester terhitung hingga akhir Desember 2020 proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (*online*) atau proses belajar dari rumah (BDR) di Indonesia telah dilakukan. Selama pelaksanaan pembelajaran daring yang berubah secara tiba-tiba ini tentunya di lapangan memiliki berbagai tantangan dalam pengelolaan pembelajaran serta mengalami kendala teknis. Mengacu pada rilis hasil survei Saiful Mujani Research and Consulting (SMRC) yang dilakukan pada rentang waktu 5-8 Agustus 2020 terkait pendidikan *online* di masa pandemi Covid-19. Hasil temuan survei perilaku belajar *online* siswa/mahasiswa menunjukkan 87% siswa/mahasiswa yang melakukan belajar *online*, 92% merasakan sangat atau cukup banyak masalah yang mengganggu dengan belajar daring tersebut. Persentase di atas mengungkapkan bahwa hampir semua menemukan masalah dalam pembelajaran daring. Selain itu hasil survei tersebut juga menyimpulkan bahwa selain ketersediaan internet dan teknologi yang krusial, faktor-faktor yang merupakan bagian dari tanggung jawab guru juga dikemukakan seperti menyediakan konten materi pelajaran, kemampuan guru mengelola pembelajaran (pedagogi) dan bentuk evaluasi yang disesuaikan dengan pembelajaran daring juga menjadi sorotan. Hal ini tentunya terkait erat dengan kualitas guru yang harus mampu beradaptasi dengan pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19.

Pispian Rahman, 2021

**PENGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Beberapa penelitian dengan metode survei terkait pelaksanaan pembelajaran daring lainnya juga telah dilakukan, baik untuk jenjang pendidikan dasar, menengah maupun perguruan tinggi yang terspesifik pada mata pelajaran atau mata kuliah tertentu. Untuk hasil penelitian survei pada jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar yang dikelola oleh guru kelas, contohnya; penelitian yang dilakukan Anugrahana (2020, hlm. 285) melalui metode survei *online* kepada 64 responden guru sekolah dasar di Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Lebih dari 9 *platform* media *online* yang digunakan oleh para guru SD di Bantul dengan 100% guru atau sebanyak 64 guru melakukan aktivitas belajar dengan aplikasi *Whatsapp* sebagai pilihan pertama. Hasil survei tersebut juga menyatakan 98% dari guru sekolah dasar yang menjadi responden telah melakukan pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19.

Lain halnya dengan laporan hasil penelitian yang dikemukakan Handarini & Wulandari (2020, hlm. 502) menyebutkan bahwa di samping pembelajaran *online* menjadi salah satu keberhasilan dalam menciptakan *social distancing* selama pandemi Covid-19. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, smartphone dan jaringan internet. Hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring. Namun seorang siswa meskipun tidak semua memiliki laptop atau komputer, sebagian besar mereka memiliki smartphone. kemudian disimpulkan pula bahwa pembelajaran *online* yang dilakukan dari rumah menjadikan peserta didik lebih mandiri dan berkreasi memotivasi belajar.

Hasil tersebut, hampir sama dengan survei yang dilakukan pada jenjang perguruan tinggi dengan responden dalam penelitian merupakan mahasiswa semester 6 program studi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Kuningan, Jawa Barat yang berjumlah 80 orang yang mendapatkan pembelajaran daring selama masa Pandemi Covid-19. yang menyebutkan bahwa dari indikator motivasi belajar yaitu konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri menunjukkan skor rata-rata presentase 80,27 %, hal ini dapat dikatakan bahwa di tengah pandemi Covid-19 yang melanda dunia, hal tersebut tidak menjadi alasan

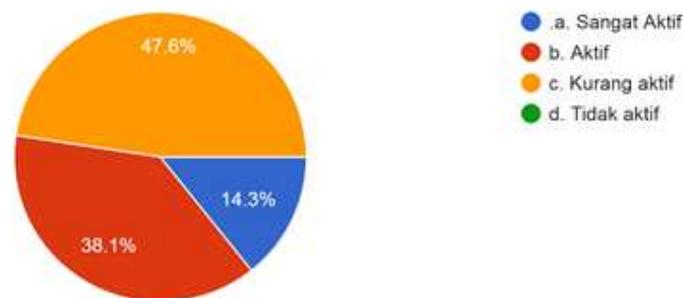
bagi para mahasiswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, walaupun dalam pelaksanaannya terdapat kelemahan yang ditemukan (Fitriyani et al., 2020, hlm 171-172).

Adapun laporan hasil penelitian di jenjang sekolah pendidikan dasar dan menengah pada peserta didik kelas 9 di SMP 1 Jekulo Kudus yang telah melaksanakan pembelajaran seni musik secara daring. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa peran media sosial sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selama perkuliahan daring, peserta didik dituntut untuk mandiri dengan mencari segala informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dari sisi kesiapan peserta didik dinilai cukup baik karena mampu merespon tugas yang diberikan melalui media sosial khususnya melalui *Whatsapp* dan *Telegram*. (Mukti, 2019, hlm, 173). Selanjutnya Hasil pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Malaysia, berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada para peserta didik, mereka berpendapat bahwa pembelajaran daring memberikan pengalaman baru yang lebih menantang, media pembelajaran yang menyenangkan, serta pembelajaran yang dilakukan cukup fleksibel dibandingkan dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka. (Tesa et al., 2021, hlm. 43).

Dari beberapa hasil laporan penelitian yang disajikan di atas, masalah penelitian yang dibahas lebih menitikberatkan pada persepsi peserta didik dan mahasiswa atau pendidik dalam melaksanakan pembelajaran *online* seperti halnya; kendala dan hambatan teknis yang dihadapi, efektifitas aplikasi LMS (*learning management system*) tertentu yang dipilih dan digunakan seperti *platform Whatsapp, Google Classroom, Moodle* dan lainnya, dianggap memudahkan guru dalam memberikan intruksi pembelajaran kepada peserta didik selama pembelajaran jarak jauh. Dari sejumlah penelitian yang menyebutkan dengan spesifik nama mata pelajaran tertentu, namun belum dapat ditemukan penelitian pembelajaran daring pada mata pelajaran seni budaya untuk jenjang sekolah menengah atas. Adapun untuk metode penelitian yang digunakan seringkali menggunakan metode dan teknik berupa survei dengan cara menyebarkan kuesioner pada siswa atau mahasiswa serta guru sebagai narasumber

dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, disamping ada pula yang menggunakan jenis penelitian studi pustaka.

Sama halnya dengan metode pengumpulan data penelitian yang digunakan di atas teknik survei dalam penelitian ini juga dilakukan sebagai studi pendahuluan (*preliminary*) untuk pembandingan atau sebagai identifikasi awal terhadap fenomena pembelajaran daring di seluruh SMA Negeri di Kabupaten Kuantan Singingi yakni dengan cara menyebarkan angket *Google Form* kepada 21 orang Guru Mata pelajaran Seni Budaya yang masing-masing bertugas di seluruh SMA Negeri yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Dari hasil tanggapan para Guru Seni Budaya SMA tersebut dapat dikemukakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran daring media *platform Whatsapp* masih menjadi pilihan utama yang sering digunakan oleh 95% guru. Pilihan keduanya ada 67% guru yang menggunakan *Google Classroom* serta 62% Guru mata pelajaran Seni Budaya juga mengkombinasikan penggunaan kedua *platform* tersebut. Untuk frekuensi dalam penggunaan aplikasi *video conference* untuk pembelajaran daring tatap maya atau *virtual synchronous* ada 5 guru menyatakan sering, 14 menyatakan jarang, dan 2 guru menyatakan tidak pernah melakukan *video conference* dalam pembelajaran daring. Dari segi keaktifan interaksi dan diskusi secara daring yang dikelola oleh guru mata pelajaran seni budaya hanya 38.1 % menyatakan aktif dan 47.6 % guru menyatakan kurang aktif.



Gambar 1. 1 Keaktifan Interaksi Diskusi Pembelajaran Daring Seni Budaya

Selain aspek persepsi, atau *platform* atau LMS yang digunakan dalam pembelajaran *online*, aspek konten materi ajar menarik untuk ditinjau dan dikaji

Pispian Rahman, 2021

**PENGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara mendalam yang tentunya berhubungan dengan keberhasilan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dimana internet sebagai cara pendistribusian materi pelajaran dengan harapan dapat diserap dan menarik bagi peserta didik agar mampu atau tidaknya menstimulus terjadinya interaksi dalam pembelajaran daring yang aktif. Disaat perubahan pembelajaran tatap muka berganti ke pembelajaran daring inilah pastinya perlu untuk diteliti lebih mendalam bagaimana terjadinya adaptasi materi ajar yang membuat para guru harus segera memutar otak untuk mempertimbangkan pendekatan atau bentuk konten apa yang cocok disajikan pada pembelajaran daring. Sebab, bentuk konten materi ajar maupun instruksi penugasan harusnya sangat berbeda dibandingkan disaat guru menyajikan konten materi pelajaran yang sebelumnya sering dilakukan secara konvensional melalui tatap muka langsung. Disana pulalah kemudian rumusan tujuan pembelajaran dan indikator hasil belajar terhadap materi ajar dapat pula diamati atau dianalisis. Apakah terjadi penyesuaian dari tuntutan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum nasional (kurikulum 2013) serta sejauhmana pula materi ajar tetap memenuhi karakteristik mata pelajaran yang dibelajarkan.

Setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik sendiri. Jika ditinjau menggunakan tiga ranah/domain Taksonomi Bloom & Krathwohl (1956, hlm. 7) mata pelajaran seni budaya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah cenderung lebih banyak memberikan ruang pada *psychomotor domain* dan *affective domain* yang menekankan keterampilan motorik dan aspek perasaan serta emosi meski juga terdapat aspek pengetahuan atau *cognitif domain*. sedangkan dari hasil pembelajaran misalnya; mata pelajaran dengan jenis ilmu pasti biasanya dapat dinilai tingkat pencapaian hasil kompetensi peserta didik dengan segera dan dapat dibuktikan. berbeda halnya mata pelajaran pendidikan seni dengan disiplin musik, tari, rupa dan teater yang memerlukan pemahaman, penikmatan dan penghayatan dan juga bersifat individual disamping jika dilihat secara seksama hasil tersebut bersifat kumulatif, artinya baru dapat dirasakan setelah kesemuanya berakhir (Harianti, 2007. hlm. 5). Sedangkan jika dilihat dari aspek budaya mengisyaratkan bahwa pendidikan seni tak bisa dipisahkan dari sumber belajar dengan basis

budaya dimana masyarakat itu hidup. Sehingga pada tataran implementatif, konten bahan ajar mata pelajaran seni budaya ini dapat pula dikembangkan dari pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keindahan yang bersumber dari nilai-nilai budaya masyarakatnya (Triyanto, 2014, hlm. 39). Karakteristik lainnya yang dapat dipahami dalam mata pelajaran seni budaya adalah mengacu pada konsep pendidikan seni menurut Dobbs (1992) Discipline-based Art Education (DBAE) menyebutkan empat pendidikan seni berbasis disiplin yaitu; (1) produksi seni yang akan berkaitan dengan proses berkreasi atau berkarya seni (rupa, musik, tari, teater atau sinema), (2) kritik seni merupakan kompetensi menganalisis, mengapresiasi, menilai dan menghargai karya seni (3) sejarah seni merupakan kompetensi pengetahuan budaya dan sejarah berkarya seni, (4) Estetika yang meliputi memahami makna filosofis. Pada estetika akan membantu peserta didik belajar mengevaluasi dasar-dasar untuk membuat penilaian yang tepat tentang karya seni (Greer, 1993, hlm. 94-96).

Tantangan pembelajaran daring (*online learning*) atau pengajaran jarak jauh (*distance learning*) secara umum berada pada pengelolaan pembelajaran dalam sebuah kelas daring tantangan tersebut berkaitan dengan aspek teknologi, pedagogis dan sosial. Tantangan teknologi sebagian besar terkait koneksi internet yang belum memadai serta terdapatnya peserta didik yang tidak memiliki perangkat elektronik yang diperlukan. Sedangkan tantangan pedagogis pada prinsipnya terkait; kurangnya keterampilan digital para guru dan peserta didik, kurangnya konten pelajaran terstruktur sementara banyaknya sumber daya *online*, kurangnya aktifitas interaksi yang memotivasi peserta didik. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik membahas bahan ajar yang menjadi tantangan sosial dalam pembelajaran secara daring (Ferri et al., 2020, hlm. 1).

Berdasarkan uraian di atas, beberapa aspek penting dapat menjadi fokus penelitian yang akan diteliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari pengalaman pembelajaran yang dikelola guru mata pelajaran seni budaya pada jenjang SMA selama pelaksanaan pembelajaran daring yang telah dan sedang terlaksana dalam situasi khusus pembelajaran jarak jauh akibat pandemi Covid-19. Penelitian ini, secara spesifik akan mengarah pada konsekuensi dari

pembelajaran Jarak Jauh, dimana mengharuskan adanya penggunaan berbagai media atau *platform* pembelajaran daring tertentu yang telah digunakan guru sebagai wadah belajar dalam melakukan pengelolaan pembelajaran di kelas *online*, seperti terkait materi ajar, interaksi dalam belajar dan penilaian hasil belajar. Untuk menunjukkan fokus dalam penelitian ini, maka penelitian ini di beri judul; “*Penggunaan Platform Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau*”. Secara ruang lingkup penelitian ini akan bermuara pada bagaimana pengelolaan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru mata pelajaran seni budaya di jenjang Sekolah Menengah Atas. Hal ini akan berkaitan erat dengan bahasan mengenai aspek materi ajar mata pelajaran yang dirancang sebagai konten dan dikemas dengan memanfaatkan teknologi, aspek interaksi atau diskusi dalam kelas pembelajaran daring yang dikelola guru seni budaya menggunakan media komunikasi yang terkoneksi melalui jaringan internet dan terjadi dengan jarak jauh, serta aspek relevansi dengan tindakan pengukuran atau penilain pembelajaran yang dilakukan sesuai indikator hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun untuk semua standar keterlaksanaan dilapangan dalam pembelajaran daring ini yang meliputi; kebijakan pembelajaran jarak jauh, terkait tujuan pembelajaran, materi ajar, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) maupun pelaksanaan belajar dan penilaian tentunya berpedoman pada kebijakan Kurikulum Nasional 2013 yang di tetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah yang berlaku.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dinarasikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana desain konten materi ajar mata pelajaran seni budaya dalam pembelajaran daring?
2. Mengapa *platform Learning Management System (LMS)* dan media sosial tertentu digunakan mata pelajaran seni budaya pada pelaksanaan pembelajaran daring?

Pispian Rahman, 2021

**PENGGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana interaksi dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya dengan menggunakan *platform* pembelajaran daring?
4. Bagaimana pelaksanaan penilaian hasil belajar mata pelajaran seni budaya menggunakan *platform* pembelajaran daring?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai aspek dalam rangka pengelolaan pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya pada SMA Negeri di Kab. Kuantan Singingi Provinsi Riau, secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui desain konten pembelajaran yang direncanakan serta dilaksanakan guru mata pelajaran seni budaya dalam pembelajaran daring.
2. Untuk menggali sudut pandang maupun alasan guru seni budaya menggunakan *platform LMS* dan sosial media tertentu dalam pelaksanaan pembelajaran daring.
3. Untuk memahami secara mendalam proses guru seni budaya mengelola interaksi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan *platform* pembelajaran daring.
4. Untuk mengetahui bagaimana guru seni budaya melakukan penilaian hasil belajar menggunakan *platform* pembelajaran daring.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau manfaat bagi berbagai pihak. Terutama bagi peneliti, guru, lembaga pendidikan yang terkait, mengenai pengelolaan mata pelajaran seni budaya di SMA yang dilaksanakan secara daring. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Teoretis**

Dari segi teori, penelitian ini akan berkontribusi dalam menghasilkan preposisi atau teori yang bersifat transferable dalam pembelajaran daring bagi peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan dapat memberi pertimbangan dalam menerapkan model atau pendekatan yang sesuai dalam

rangka mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran daring pada pembelajaran yang dinilai persis dengan konteks studi kasus penelitian ini.

## 2. Kebijakan

Dari segi kebijakan, penelitian ini dapat memberi manfaat pada lembaga pembinaan guru seni budaya, lembaga pendidikan atau sekolah, MGMP mata pelajaran Seni budaya SMA, sebagai pertimbangan pada aspek rancangan konten materi ajar, sebagai media evaluasi pengajaran pada mata pelajaran seni budaya dalam pembelajaran daring serta dalam rangka mengevaluasi kinerja guru mata pelajaran seni dalam mengelola pembelajaran daring guna mengambil kebijakan bagi guru-guru atau sesama guru yang mengampu mata pelajaran seni budaya di SMA.

## 3. Praktis

Dari segi praktik, penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata bagi peneliti maupun guru agar dapat memberikan solusi bagi penelitian lanjutan atau dalam rangka mengoptimlisaikan pengelolaan pembelajaran daring sebagai usaha menghadapi tantangan dalam rangka mewujudkan layanan pendidikan bagi peserta didik di masa depan yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan keterampilan di tengah-tengah kemajuan teknologi dan informasi abad 21.

### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

*Bab I: Pendahuluan.* Bab ini meliputi latar belakang penelitian yang memaparkan konteks pandemi Covid-19, era industri 4.0 dengan topik atau isu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online*. Memuat rumusan masalah dan tujuan penelitian dengan identifikasi spesifik mengenai desain konten materi ajar, platform dan media sosial, interaksi dalam belajar serta pelaksanaan penilaian hasil belajar. Mengemukakan manfaat penelitian serta menguraikan sistematika dalam penulisan tesis.

*Bab II: Kajian Pustaka.* Bab ini untuk memberikan kejelasan cakupan topik yang menjadi pokok pembahasan agar memberikan konteks yang jelas, memberikan landasan teoretis atau konsep-konsep yang akan memberi pijakan dalam menganalisis dan membahas data temuan serta membantu dalam menentukan pendekatan metodologi penelitian dengan teknik pengumpulan, dan

Pispian Rahman, 2021

**PENGGUNAAN PLATFORM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA KABUPATEN KUANTAN SINGINGI, RIAU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengolahan data, sehingga sampai pada penarikan kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah kemukakan dalam pertanyaan penelitian.

*Bab III: Metode Penelitian.* Bab ini mengemukakan tentang prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah penelitian yang berjenis studi kasus multi situs dengan pendekatan kualitatif. pada bab ini juga menguraikan informasi dasar dari populasi, kriteria pemilihan narasumber dan informan, menunjukkan wilayah atau lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.

*Bab IV: Temuan dan Pembahasan.* Bab ini meliputi sajian tentang hasil temuan dan pembahasan penelitian dalam menjawab pertanyaan penelitian terkait pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya SMA yang dilakukan oleh guru seni budaya yang meliputi; desain konten materi ajar, pemilihan *platform* yang digunakan, cara guru seni budaya dalam mengelola interaksi-interaksi belajar serta cara yang telah dilakukan dalam pengukuran hasil belajar peserta didik yang secara sekaligus juga memberikan informasi terkait temuan-temuan kendala dan harapan para guru dan sekolah dalam pembelajaran daring serta menjelaskan interpretasi peneliti terkait temuan yang mengacu pada konsep-konsep, teori, serta hasil penelitian yang relevan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

*Bab V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi.* Bab ini mengemukakan tentang kesimpulan signifikan yang diuraikan secara singkat berdasarkan dari hasil temuan dan pembahasan penelitian. Menjelaskan implikasi terhadap upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran daring bagi guru, peneliti, penentu kebijakan pada lembaga terkait serta menawarkan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk dapat lebih menyempurnakan kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, serta dapat memberi kontribusi dalam menemukan konsep-konsep model pembelajaran dan pengembangan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam rangka memperbaiki pelaksanaan pembelajaran daring khususnya pada mata pelajaran seni budaya untuk jenjang SMA di Kabupaten Kuantan Singingi, Riau di masa mendatang.