

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penyakit COVID-19 yang berlangsung saat ini menjadi ancaman serius bagi kesehatan masyarakat di seluruh dunia (Walker, et al., 2020). Lalu, pada 30 Januari 2020, World Health Organization (WHO) menyatakan COVID-19 sebagai darurat kesehatan global yang menjadi perhatian internasional karena menimbulkan resiko tinggi terutama bagi negara-negara yang sistem pelayanan kesehatannya rentan (Sohrabi, et al., 2020). Untuk membendung penyebaran penyakit ini, banyak pemerintahan di dunia menerapkan tindakan yang membatasi pengumpulan dan pergerakan masyarakat (Odendahl & Springford, 2020).

Di Indonesia, kasus meningkatnya jumlah orang yang terinfeksi COVID-19 semakin banyak. Untuk memutus rantai penyebaran COVID-19, pemerintah Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di berbagai wilayah Indonesia (Rasmitadila, et al., 2020). Untuk mendukung kebijakan tersebut, sistem pendidikan di Indonesia, di mana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka bergeser ke pembelajaran virtual (Maphosa, Dube, & Jita, 2020). Hal ini mempengaruhi dunia pendidikan termasuk mata pelajaran seni budaya, khususnya seni musik (Mukti, 2020). Begitu juga dengan kegiatan PPLSP, yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini berubah menjadi daring. Adanya penyesuaian proses pembelajaran di bidang seni pada teknis kegiatan belajar mengajar terhadap peserta didik. Pemanfaatan pembelajaran daring menjadi prioritas utama untuk kesinambungan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 (Kristanto, 2020). Menurut Mukti (2020), pembelajaran seni musik dengan pembelajaran daring melalui media sosial adalah salah satu alternatif bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan baik.

Teknologi Informasi dan Komunikasi / TIK (Information and Communication Technologies / ICT) berperan penting dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) karena teknologi dapat mempermudah memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020). Menurut Hlib, Zatonatska, & Liutyi (2019, p. 349), TIK dalam pendidikan adalah

praktik mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan membuat dan memanfaatkan alat bantu yang sesuai, seperti perangkat lunak komputer, peralatan digital, dan robotika. Dalam penerapannya, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari TIK di dunia pendidikan (Herna & Sinaga, 2019).

Beberapa kelebihan dari pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah guru dan siswa dapat mengakses sumber mengajar dan belajar lebih luas dengan menghubungkan perangkat digitalnya ke internet (Japar, 2018, p. 182). Dalam belajar juga siswa dapat lebih fokus, cepat, dan lebih lengkap daripada media tradisional karena siswa dapat mengulang pelajaran dengan segera mendapat umpan balik. Pada pembelajaran seni budaya khususnya seni musik pada masa pandemi COVID-19 mempunyai peran penting sebagai media penghubung dalam pembelajaran daring antara murid yang berlatih secara virtual dengan mendapatkan pengajaran langsung dari gurunya (Kapoyos, 2020).

Namun, ada juga beberapa kekurangan pada penerapan TIK dalam pembelajaran. Dalam Munir (2009, p. 220), masalah akan timbul jika kurangnya pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan dalam menggunakan TIK secara optimal. Beberapa studi menunjukkan guru untuk mengembangkan keterampilan mereka untuk dapat menggunakan TIK secara optimal dalam pembelajaran (Hlib, Zatonatska, & Liutyi, 2019; Yazdi, 2012; Syukur, 2014).

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, banyak alternatif TIK yang dapat digunakan guru dan murid dalam pembelajaran, salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah *smartphone* (Aripin, 2018). Pada saat ini, *smartphone* menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang (RGP & Hadi, 2019; Timbowo, 2016). *Smartphone* adalah ponsel yang memiliki kemampuan tingkat tinggi, dan umumnya mempunyai fungsi yang menyerupai komputer yang bisa digunakan sebagai alat peraga atau sebagai alat pemberi informasi kepada anak atau orang dewasa (Maknuni, 2020). Beberapa kalangan mendefinisikan *smartphone* sebagai perangkat telepon yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi (Budiono, 2013). *Smartphone* bisa dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan jika diisi dengan aplikasi dan konten-konten edukasi (Amirullah & Hardinata, 2017). *Smartphone* bisa mengakses berbagai informasi dari belahan dunia dan pembelajaran tidak akan

dibatasi oleh ruang dan waktu dengan menghubungkan ke internet (Wahyono, 2019; Wulandari, Murnomo, Wibawanto, & Suryanto, 2019).

Salah satu aplikasi pesan instan (*instant messenger*) yang dipakai dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 adalah *WhatsApp*. Berdasarkan hasil survei terhadap aplikasi pesan instan yang paling populer dalam skala global, *WhatsApp* memiliki jumlah pengguna aktif per bulan terbanyak, yaitu sebanyak 2 milyar (Clement, 2020). Di Indonesia, *WhatsApp* sebagai aplikasi pesan instan terbanyak dengan 84% penduduk dari jumlah populasi pada kategori *most-used social media platforms* di bawah aplikasi *Youtube* (Kemp, 2021). Menurut Gon & Rawekar (2017), *WhatsApp* adalah aplikasi pengirim pesan gratis yang berfungsi di berbagai platform seperti iPhone dan android, dan banyak digunakan untuk mengirim pesan multimedia seperti foto, video, audio bersama dengan pesan teks sederhana.

Shodiq & Zainiyati (2020) menyatakan *WhatsApp* merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang sangat tepat di masa pandemi yang menerapkan pembelajaran daring jika dibandingkan dengan media pembelajaran daring lainnya karena *WhatsApp* adalah aplikasi yang sangat sederhana, mudah dalam pengoperasiannya. Penggunaan *WhatsApp* juga sangat membantu dalam memantau perkembangan belajar siswa dan mengirimkan berbagai macam tugas, dengan berbagai format dokumen, seperti *Microsoft Word*, *Microsoft PowerPoint*, pesan suara, dsb (Rigianti, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyanti & Putra (2020), aplikasi *WhatsApp* bisa digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seni budaya khususnya seni musik dan berdiskusi melalui grup *WhatsApp*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kristanto (2020), pembelajaran vokal bisa dilakukan dengan memanfaatkan fitur *video call* pada *WhatsApp*.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang guru dan siswa dalam menggunakan *WhatsApp* untuk pembelajaran daring seni budaya selama masa pandemi COVID-19 (Widyanti & Putra, 2020; Idrus & Sudarman, 2020; Kristanto, 2020). Namun, hanya sedikit penelitian yang menyelidiki tentang Mahasiswa Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) (Kearney & Maher, 2019). Oleh karena itu, peneliti menemukan kebutuhan untuk menyelidiki tentang

penggunaan *WhatsApp* dalam pengajaran daring mata pelajaran seni budaya, khususnya seni musik oleh mahasiswa PPLSP selama masa pandemi COVID-19 karena mengetahui penggunaan *WhatsApp* dari mahasiswa PPLSP juga merupakan hal yang penting di dalam pembelajaran daring dan mahasiswa PPLSP juga memegang peran penting di dalam dunia pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana mahasiswa PPLSP menggunakan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya?
2. Bagaimana manfaat *WhatsApp* dalam pembelajaran daring menurut mahasiswa PPLSP mata pelajaran seni budaya?
3. Bagaimana tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa PPLSP ketika menggunakan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya pada mahasiswa PPLSP.
2. Untuk mengetahui manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa PPLSP dari penggunaan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya.
3. Untuk mengetahui tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa PPLSP ketika menggunakan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring mata pelajaran seni budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

- Bagi Peneliti**

Sebagai bahan kajian dan referensi untuk dijadikan sebagai bentuk pertimbangan tentang penggunaan *WhatsApp* dalam pembelajaran daring.

- Bagi Departemen Pendidikan Seni Musik**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa pendidikan seni musik yang akan melakukan PPLSP dalam pembelajaran daring.

- **Bagi Institusi Pendidikan**

Institusi dapat melakukan penelitian lanjutan tentang penggunaan WhatsApp dalam pembelajaran daring.

1.5 Struktur Organisasi

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

- **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang Kajian Pustaka yang membahas tentang WhatsApp, pandemi COVID-19, pembelajaran daring, mata pelajaran seni budaya, mahasiswa program pengenalan lapangan satuan pendidikan (PPLSP) dan beberapa penelitian terdahulu.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

- **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pengolahan data dan membahas hasil analisis data setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

- **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi tentang simpulan yang menyampaikan interpretasi dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.