

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan instrumen penting bagi setiap negara karena kemajuannya seringkali diukur dari tingkat kualitas pendidikan. Proses pembelajaran penting peranannya untuk mencapai tujuan pendidikan. Dampak yang dialami pendidikan di Indonesia yang juga dialami banyak negara akibat pandemi *COVID-19* adalah transformasi sistem pembelajaran konvensional mendadak harus dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan (daring) yang bertumpu pada penggunaan teknologi komunikasi dan informasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran yang diberikan oleh pendidik perlu mengikuti tren yaitu menggunakan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran daripada menggunakan laptop/komputer yang kemudian dikenal dengan istilah *m-learning*. Dalam pelaksanaan *m-learning*, kompetensi tenaga pendidik tidak cukup hanya berupa kemampuan membuat perencanaan, silabus, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Namun juga mengharuskan pendidik meningkatkan kompetensi pedagogik yang mencakup penguasaan dan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk mendukung pembelajaran virtual atau berbasis daring. Hal itu senada dengan pendapat (Agustin, 2021, hal. 4)

Kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK sangat berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk itu, seorang pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK agar dapat menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas.

Termasuk dalam penguatan kompetensi ini adalah peningkatan kemampuan pendidik untuk mengemas dan menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk naratif-audio-visual yang menarik perhatian, dan mudah dipahami peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi seluler atau perangkat *mobile* dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Salah satu fasilitas yang mendukung proses pembelajaran melalui media adalah *mobile learning (m-learning)* yang merupakan hasil rekayasa teknologi yang berhubungan dengan pembelajaran bergerak *mobile web-application* dimana

sebuah *website* dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti telepon genggam dan komputer atau tablet. Menurut (Uther, 2002, hal. 175) penggunaan aplikasi pembelajaran melalui perangkat *mobile* dapat dengan mudah diadaptasi ke layar kecil dan juga dapat dilakukan dalam berbagai situasi pengguna menjadi lebih interaktif.

Dalam proses pembelajaran jarak jauh termasuk mata pelajaran seni musik, pendidik dituntut untuk kreatif dalam menggunakan metode dan media yang bervariasi, memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran. Sebagaimana (Dewantara & Harnida, 2020, hal. 17) menjelaskan bahwa pendidik dituntut kreatif dalam menyediakan dan memanfaatkan media ajar variatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pernyataan tersebut senada dengan (Hutauruk, 2022, hal. 48) yang menyatakan kekreatifan pendidik dalam pembelajaran jarak jauh berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut (Syahroni, Dianastiti, & Firmadani, 2020, hal. 172) penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi informasi dan internet menjadi kebutuhan utama ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pendidik yang kreatif menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan peserta didik tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran jarak jauh bukan lagi menjadi penghambat bagi pendidik untuk kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran jarak jauh bisa memanfaatkan media pembelajaran seperti aplikasi pendukung yang bertebaran saat ini.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 15 Bandung pada mata pelajaran seni budaya terdapat tiga bagian mata pelajaran cabang seni yakni seni tari untuk kelas X, seni musik untuk kelas XI, dan seni rupa untuk kelas XII. Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik di kelas XI yang menggunakan berbagai media pembelajaran seperti platform *Google Classroom* sebagai ruang kelas online atau lebih dikenal dengan *learning management system* yang didalamnya terdapat beberapa fitur diantaranya *Google Meet* untuk penyampaian materi secara daring dan *Google Forms* untuk pembuatan dan pengerjaan soal atau kuis, platform *WhatsApp* untuk komunikasi dan *Zoom Meeting* untuk pertemuan tatap maya. Banyaknya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran seni musik menjadi

hambatan pendidik karena tidak semua peserta didik dapat mengunduh aplikasi yang dibutuhkan pada perangkat *mobile* yang digunakannya. Maka dari itu, dibutuhkan satu aplikasi yang bisa memuat seluruh kebutuhan kegiatan pembelajaran jarak jauh kedalam satu platform sebagai media pembelajaran.

Permasalahan lainnya yaitu dalam pembelajaran seni musik kompetensi dasar 4.1 tentang memainkan alat musik barat, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara teoretis di dalam kelas, namun harus disertai dengan kegiatan praktik. Kompetensi dasar menuntut keterampilan siswa dalam memainkan alat musik. Faktanya, kondisi peserta didik kelas XI SMA Negeri 15 Bandung tidak semua terampil dalam memainkan alat musik dan tidak semua peserta didik mempunyai alat musik. Menanggapi kedua permasalahan tersebut, maka dibutuhkan inovasi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Dalam hal ini, peneliti memiliki sebuah inovasi dan solusi yang dapat digunakan oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi interaktif, menarik, fleksibel dan spesifik tentang teori dan praktik mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Inovasi tersebut adalah pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut mendukung pernyataan media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Aisyah, 2016, hal. 4). Aplikasi *mobile* yang dimaksud dapat diakses di manapun dan kapanpun serta ramah penggunaannya. Aplikasi inipun dapat diakses oleh semua jenis perangkat baik itu *mobile (android dan iOS)*, tablet, dan komputer (*Windows dan Mac*). Alasan utama pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* ini karena perangkat yang digunakan bersifat fleksibel sehingga dapat memudahkan peserta didik selama pembelajaran jarak jauh atau belajar secara mandiri. Selain itu, peserta didik cukup mengunduh satu aplikasi untuk menunjang seluruh kegiatan pembelajaran baik itu pembelajaran musik secara teoretis maupun praktik. Keunggulan dari aplikasi *mobile* yang peneliti buat dapat menampung berbagai kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran seperti komunikasi dalam bentuk berbalas pesan atau diskusi, pengumpulan tugas, latihan soal, *video conference* untuk pertemuan tatap maya serta memainkan alat musik secara digital.

Pembuatan aplikasi ini menjadi pelengkap dan penunjang pembelajaran dalam mata pelajaran seni musik dimana di dalamnya terdapat berbagai pilihan menu diantaranya: materi, video pembelajaran, penilaian, tugas, kuis, latihan soal, *video conference* dengan pendidik, informasi kelas, kontak pendidik dan memainkan alat musik secara digital. Pengembangan media pembelajaran melalui pembuatan aplikasi digunakan secara khusus sebagai alat bantu belajar di kelas maupun di luar kelas atau pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dan belajar secara mandiri. Penggunaan aplikasi pada perangkat *mobile* akan sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut senada dengan (Pachler, Cook, & Bachmair, 2010, hal. 14) yang menyatakan perangkat *mobile* akan menjadi alat utama dalam mengakses informasi dan ekspresi diri, oleh karena itu akan bermanfaat untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran ini diharapkan dapat membuat pembelajaran seni musik lebih menarik dan materi yang bersifat teoretis dapat divisualisasikan dalam media sesuai dengan kondisi aktual di lapangan yaitu mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang terus berkembang sehingga motivasi peserta didik dalam belajar dapat meningkat.

Dari uraian di atas, fokus penelitian yakni pada pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* sebagai sarana penunjang dan pelengkap untuk mata pelajaran seni musik dengan harapan proses pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan melalui media yang menarik dan lebih dipahami peserta didik. Oleh karena itu penulis akan meneliti “Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Mobile* untuk Pembelajaran Seni Musik tingkat SMA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan memfokuskan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Agar kajian dalam penelitian ini lebih fokus, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana desain atau rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik?
2. Bagaimana proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik?

3. Bagaimana hasil uji coba kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA?
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut:

- a. mendeskripsikan desain atau rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik;
- b. membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik;
- c. memaparkan hasil uji coba kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA;
- d. mendeskripsikan efektivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik tingkat SMA.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis:

1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

- a. Penelitian ini menambah wawasan serta mengkaji tentang pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA dan dapat memberikan pengalaman meneliti secara langsung.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah tingkat menengah atas yang terus berkembang sesuai tuntutan zaman dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.
- c. Memberikan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran serta menjadi media pembelajaran alternatif dalam

pelaksanaan *distance learning* menggunakan aplikasi *mobile*.

- d. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan musik, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA.
- e. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pemahaman dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik tingkat SMA.

b. Bagi Pendidik

Sebagai referensi untuk melaksanakan *distance learning* menggunakan media pembelajaran alternatif yang efektif dan efisien berbasis aplikasi *mobile* untuk peserta didik.

c. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan model dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran seni musik di sekolah.

d. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi dan bahan kajian mengenai pengembangan teknologi pembelajaran musik.

e. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan aplikasi *mobile learning* lainnya.

1.5. Struktur Organisasi

Demi menunjang tesis ini dapat mudah dipahami oleh berbagai pihak yang berkepentingan, tesis ini dituangkan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini membahas hambatan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik sebagai landasan dari permasalahan dalam melakukan penelitian dan fokus dari penelitian ini yakni pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* sebagai sarana penunjang dan pelengkap untuk keberlangsungan pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran seni musik.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan berbagai teori diantaranya *Distance Learning*, Aplikasi *Mobile*, Mata Pelajaran Seni Musik tingkat SMA dan Efektivitas Pembelajaran untuk menunjang analisis data pada bab IV. Pada bab ini juga disertakan penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan sebagai data pendukung dalam penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE melalui tahapan 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; dan 5) evaluasi. Partisipan penelitian adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas sebagai pengguna. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan studi literatur lalu diolah secara kuantitatif dan kualitatif untuk penarikan kesimpulan.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini peneliti menjelaskan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran seni musik. Kemudian mengetahui hasil uji coba kelayakan dan efektivitas penggunaan media pada kegiatan pembelajaran jarak jauh.

BAB V : Penutup

Dalam bab terakhir, penyampaian kesimpulan penelitian terhadap hasil yang diperoleh dan mengajukan rekomendasi mengenai hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan di kemudian hari.