

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tempat dimana terjadinya kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan potensi peserta didik. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut perlu diperhatikan mutu/ kualitas pendidikan itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas tersebut tidak lepas dari seorang guru. Guru memiliki peran penting dalam membentuk komponen pendidikan yang berjalan dengan baik/ terorganisir agar tercipta pendidikan yang berkualitas<sup>1</sup>.

Prehatiningsih dkk. menyatakan bahwa setiap tenaga pendidik memiliki cara yang bermacam-macam untuk membantu serta mengembangkan potensi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya guru dalam merancang proses pembelajaran berlangsung. Upaya tersebut tertuang dari strategi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Tujuan dari strategi pembelajaran ini adalah agar siswa terdorong lebih bersemangat menjalani proses belajar serta membangun pembelajaran

---

<sup>1</sup> Laili Malikhatus Maghfiroh and Atip Nurharini, "Peran Guru Dalam Ekstrakurikuler Seni Musik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Tunanetra," *Joyful Learning Journal* 7, no. 3 (2018): 81–90.

yang efektif dan maksimal selama menjalani kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian strategi pembelajaran sangat berdampak kepada keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar<sup>2</sup>.

Dewasa ini para tenaga pendidik memiliki masalah karena terdampak oleh fenomena pandemi virus covid-19. Dilansir dari BeritaManado.com bahwa WHO menghimbau untuk melakukan pembatasan sosial serta pembatasan mobilitas masyarakat di luar rumah seperti bekerja, belajar dan beribadah. Pada ranah pendidikan, guru diharuskan untuk melakukan pergeseran pembelajaran konvensional ke pembelajaran daring (*online*)<sup>3</sup>.

Media *online* sendiri sudah ada sejak 1990 dengan pemanfaatan internet. Pembelajaran *online* pertama kali digunakan pada sebuah seminar sistem CBT (*Computer-Based Training*) yang dapat diakses dengan CD-ROOM. Mulai dari seminar tersebut, pembelajaran *online* terus berkembang dari waktu ke waktu<sup>4</sup>. Di Indonesia, pembelajaran dengan menggunakan media kaset dan modul tanpa harus tatap muka telah dilakukan sejak tahun 1984 pada Universitas Terbuka dimana para mahasiswa belajar hanya melalui modul dan kaset yang diterima di awal semester. Sistem pembelajaran ini kemudian berubah dengan menggunakan media CD

---

<sup>2</sup> Arip Prehatiningsih, Waranangingtyas Palupi, and Muh Munif Syamsuddin, "Pengaruh Permainan Musikal Terhadap Kreativitas Musik Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendikia* 6, no. 4 (2018): 282–289.

<sup>3</sup> Ilzan Maragani, "Pendidikan Musik Di Masa Pandemi COVID-19: Tantangan Atau Peluang?," *BeritaManado.Com* (Manado, 2020), <https://beritamanado.com/pendidikan-musik-di-masa-pandemi-covid-19-tantangan-atau-peluang/>.

<sup>4</sup> Riska Agustina, Paulus Insap Santosa, and Ridi Ferdiana, "Sejarah, Tantangan, Dan Faktor Keberhasilan Dalam Pengembangan e-Learning," *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, no. November (2016).

dan juga menggunakan youtube dan media *online* lainnya. Namun hal ini tidak diikuti oleh beberapa pengajar sampai terjadinya masa pandemi.

Saat ini pembelajaran dengan media *online* sudah banyak dilakukan oleh institusi pendidikan baik secara formal maupun informal. Menurut Dabbagh dan Ritland dalam Arnesi, pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan) yang dapat diakses dengan jaringan internet. Perangkat-perangkat tersebut menjadi alat untuk mendukung sistem pembelajaran yang telah di buat guru sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun<sup>5</sup>. Adapun materi dan bentuk ujian/*test* yang dibuat dengan media *online* dapat didesain lebih menarik agar siswa lebih termotivasi.

Di zaman globalisasi ini kebutuhan teknologi menjadi vital. Bagi tenaga pendidik, kompetensi dalam penguasaan dan penggunaan teknologi adalah sebuah keharusan untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran<sup>6</sup>. Terlebih lagi dengan adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dengan media *online*. Walaupun di Indonesia telah dilakukan pembelajaran jarak jauh sebelum masa pandemic, pada kenyataannya sistem pembelajaran ini tidak mudah dilaksanakan khususnya dengan cara terpaksa. Berdasarkan observasi dari penulis, dari tiga tempat

---

<sup>5</sup> Novita Arnesi and Abdul Hamid K., "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE – OFFLINE DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* 2, no. 1 (2015): 85–99.

<sup>6</sup> Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95.

peneliti akan melakukan penelitian, situasi yang terjadi memaksa para tenaga pendidik untuk melakukan pembelajaran secara *online* tanpa persiapan ataupun paham dengan media *online* tersebut. Hal ini menjadi fakta dan kasus yang dianggap penting untuk dibahas pada penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai kasus penerapan pembelajaran musik dengan media *online* pada masa pandemi. Pada penelitian ini, guru musik di tiga sekolah akan dijadikan narasumber untuk pengambilan data primer dimana para guru tersebut belum terbiasa sebelumnya menggunakan media *online* dalam pembelajaran. Kasus ini akan dilihat serta dibandingkan dari hasil penelitian sebelumnya (data sekunder) dimana pada hasil penelitian mereka secara keseluruhan membuktikan bahwa pembelajaran dengan media *online* memberikan dampak positif untuk keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul penelitian “**STUDI KASUS PENERAPAN PEMBELAJARAN MUSIK DENGAN MEDIA ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan pembelajaran musik dengan media *online* pada masa pandemi di sekolah MEMC, BPKP, NEMS?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta mengetahui penerapan pembelajaran musik dengan media *online* pada masa pandemi di sekolah MEMC, BPKP, NEMS.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat dijadikan referensi untuk menjadi model penerapan pembelajaran musik dengan media *online*.
  - b. Dapat dijadikan sumber informasi guna kelebihan serta kekurangan penerapan pembelajaran musik dengan media *online* dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga terjadi optimalisasi dalam proses pembelajaran musik dengan media *online*.
  - b. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dari segi pemahaman, keterampilan, dan kreativitas dalam bermusik.
  - c. Bagi sekolah atau tempat kursus musik, memberikan saran dan upaya dalam menerapkan strategi pembelajaran musik melalui media *online*.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Fokus penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan strategi pembelajaran musik dengan menggunakan media *online*. Pada saat pekerjaan

lapangan, data diambil secara kualitatif melalui wawancara terhadap guru dan siswa yang mengikuti pembelajaran daring.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan tulisan ini disusun secara sistematis. Sistematika penulisan dipaparkan sehingga terbentuk lima bab sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dituliskan kajian teori strategi pembelajaran, definisi musik, definisi serta kelemahan dan kelebihan media *online*, definisi serta kelemahan dan kelebihan pembelajaran *online / E-learning*, dan hasil belajar.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dituliskan tentang desain penelitian, metode penelitian, dan teknik pengumpulan data yang digunakan.

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil data yang telah dikumpulkan beserta analisis dari data yang telah diolah.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

### 1.7 Penelitian Sebelumnya

Jurnal penelitian oleh Mutiara Sari Dewi yang berjudul “SEQUENTIAL EXPLORATORY: PEMBELAJARAN SENI TARI BAGI CALON GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DI MASA PANDEMI COVID-19”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: 1) kondisi pembelajaran seni tari saat pandemic Covid 19; dan 2) media, metode pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran seni tari dimasa pandemic Covid 19.

Buku laporan komite responsi COVID-19 dengan judul buku “American Choral Association (ACDA)” yang dipublikasikan pada tanggal 15 Juni 2020. ACDA ini memberikan/ menganjurkan variasi instruksi mengajar choir/ paduan suara mulai dari upper elementary sampai adult community. Hal yang perlu diperhatikan pengajar adalah skenario mengajar mereka. Berikut merupakan tiga tahap skenario yang dianjurkan yaitu: 1) Penyanyi dan pengajar melakukan instruksi tatap muka dengan protokol kesehatan dan jaga jarak. 2) Instruksi kedua penyanyi dan pengajar melakukan instruksi secara hybrid yaitu ada beberapa instruksi tatap muka dan ada pula instruksi jarak jauh sesuai pedoman. 3) Instruksi ketiga adalah penyanyi dan pengajar melakukan pengajaran secara jarak jauh. Ketiga skenario ini berlaku mulai dari pembelajaran choir

jenjang Junior High School (SMP) sampai kepada perguruan tinggi dan komunitas umum seperti paduan suara Gereja dan sebagainya<sup>7</sup>



---

<sup>7</sup> Lynn Brinckmeyer and friends, *American Choral Directors Association*, 2020.