

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi atau sering disebut dengan era 4.0 adalah era dimana penggunaan teknologi di dunia ini merupakan hal yang sudah seharusnya menjadi kebiasaan dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan adanya kemudahan teknologi meluaskan jaringan komunikasi tanpa batas antar manusia, antar instansi, antar bangsa maupun antar negara.

Diungkapkan oleh seorang pakar teknologi Mochtar Riady yang dilansir pada laman katadata.co.id, bahwa di era 4.0, manusia yang tidak dapat menggunakan teknologi, tidak akan dapat bersaing dan mempertahankan eksistensinya (Setyowati, 2019). Untuk itu diperlukan berbagai langkah untuk menghadapi era 4.0 ini, seperti mempelajari tren teknologi yang saat ini berkembang. Banyak inovasi-inovasi baru terjadi, dari hal yang tadinya semua dilakukan secara manual, ataupun tatap muka dengan batasan ruang dan waktu. Sekarang tidak lagi demikian, dengan adanya teknologi membuat semua menjadi lebih mudah dan lebih terjangkau, tidak lagi terhambat ruang dan waktu.

Di tahun 2019 sebuah virus varian baru menyerang seluruh dunia yaitu virus corona (*covid 19*). Virus corona adalah sebuah virus yang menyerang bagian sistem pernapasan seseorang, menyebar secara cepat lewat udara, sentuhan tangan yang belum dicuci ke bagian tubuh, atau kontak jarak dekat dengan penderita *covid-*

19 seperti dikatakan pada situs alodokter. Penyebaran yang cepat ini menyebabkan beberapa negara memberlakukan aturan *lockdown* atau isolasi mandiri. Sementara untuk menekan laju penularan *covid-19* di tahun 2020 pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dan di tahun 2021 pemerintah mengeluarkan lagi Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 15 tahun 2021 tentang Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Segala aktivitas diluar rumah dibatasi baik bekerja, berkumpul, belajar, bermain, dan lainnya. kecuali berniaga serta keadaan darurat. Akibatnya segala kegiatan pekerjaan, belajar, dan bahkan bertemu harus dilakukan di rumah secara daring.

Teknologi sangatlah berperan di keadaan pandemi, dengan kemutakhiran teknologi segala pekerjaan, bertemu, dan bahkan pendidikan dapat dilakukan walaupun tidak bertemu secara langsung. Dalam pendidikan di tengah pandemi ini, teknologi diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring seperti melakukan pembelajaran melalui *zoom meeting*, pengumpulan tugas peserta didik juga dilakukan secara daring dengan *google classroom*.

Dengan pembelajaran daring guru mempunyai tuntunan baru, yaitu menguasai penggunaan teknologi guna menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Guru diharuskan mampu mengoprasikan perangkat lunak penunjang pembelajaran daring, mempersiapkan metode pembelajaran daring, dan memakai atau membuat media pembelajaran yang mendukung pembelajaran daring. Dapat dikatakan jika guru mampu melakukan hal tersebut kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan

baik. Namun realita yang terjadi selama masa pandemi ini, guru-guru tidak siap untuk mengajar secara *online* atau daring, sehingga pembelajaran di masa pandemi ini sangat memprihatinkan.

Dilansir pada Kompas.com 16 april 2020, berdasarkan survei yang dilakukan oleh pimpinan wilayah ikatan pelajar Nahdlatul Ulama pada *Student Research Center* (SRC) tahun 2020 melalui survei persepsi pelajar Jawa Timur tentang dampak *covid-19* terhadap kegiatan pembelajaran, didapatkan data bahwa sebagian peserta didik tingkat SMA di Jawa Timur merasa pembelajaran secara daring terkesan membosankan dan tidak menyenangkan, sehingga hasil pembelajaran jarak jauh di tingkat SMA di Jawa Timur tidak maksimal (Syafii, 2020). Hal ini disebabkan karena Sementara untuk menekan laju penularan *covid-19* di tahun 2020 pemerintah mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan di tahun 2021 pemerintah mengeluarkan lagi kebijakan Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Menurut Choirul Muntadiin Ketua PW IPNU Jawa Timur yang dikutip dari Kompas.com, ada 88,75 persen responden yang menganggap sistem kegiatan belajar mengajar (KBM) saat ini menjenuhkan, membosankan dan membuat stres peserta didik (Syafii, 2020).

Pembelajaran secara daring terutama tingkat SMA, guru masih menggunakan metode yang sama dengan pembelajaran luring. Contohnya, seperti metode ceramah ataupun diskusi kelompok tanpa adanya variasi, Sehingga semakin hari peserta didik jadi merasa bosan. Biasanya, guru yang belum mampu menggunakan teknologi akan menggunakan metode ceramah atau diskusi kelompok tanpa variasi

selama pembelajaran daring. Contohnya dalam pembelajaran seni budaya dengan materi musik tradisional, jika seorang guru menggunakan metode ceramah saja selama pembelajaran daring, murid akan merasa sangat bosan mendengarkan guru berbicara ataupun guru mempertontonkan video tentang musik tradisional. Lain halnya dengan guru yang menguasai teknologi, pelajaran seni budaya materi musik tradisional tersebut dapat dibawakan guru dengan bermacam-macam variasi metode. Seperti halnya guru dapat meminta peserta didik untuk mengunduh aplikasi penunjang pembelajaran musik tradisional.

Teknologi aplikasi musik tradisional sangat mudah diunduh oleh setiap peserta didik, seperti aplikasi E-gamelan, alat musik tradisional indonesia, dan masih banyak lagi pada semua *playstore* perangkat elektronik peserta didik. Guru bersama peserta didik dapat memainkan alat musik tradisional walaupun terpisah jarak dan waktu. inilah mengapa penguasaan teknologi sangat bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan teknologi merambah hampir di semua bidang keilmuan. Tidak terkecuali dalam bidang musik. Untuk melakukan berbagai aktifitas apapun dalam bidang musik khususnya di masa pandemi seperti ini, berbagai aplikasi yang dihasilkan oleh teknologi yang tinggi sangat diperlukan. Sebagai contoh aplikasi *Joox* atau *spotify* adalah aplikasi *streaming* musik yang paling merajai pasar indonesia, mencari informasi mengenai sebuah karya musik dengan perangkat pencari seperti *google*, bahkan mengubah dan menciptakan sebuah lagu menggunakan aplikasi seperti *Sibelius* atau *Notation* yaitu sebuah program

perangkat lunak untuk membuat notasi balok, dan *Encore* adalah sebuah software pengolahan nada yang akan menghasilkan file midi. Untuk menunjang penggunaan teknologi dalam musik dibutuhkan perangkat lunak maupun perangkat keras. Dengan adanya teknologi jelas akan sangat membantu peningkatan mutu pendidikan, terutama di bidang musik. Selain itu pemanfaatan teknologi seperti media sosial juga dapat digunakan guru sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran daring di tingkat SMA. Masalah yang terjadi, keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi masih banyak ditemui di sekolah-sekolah.

Media sosial merupakan sebuah aplikasi perangkat keras yang digunakan untuk berkomunikasi antara satu sama lain secara *online*. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran dilakukan guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang membuat peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Banyak sekali keuntungan dalam penggunaan media sosial dalam sebuah kegiatan pembelajaran, seperti mengirimkan bahan ajar atau tugas dengan mudah, sebagai pengingat tugas peserta didik, dan yang terakhir banyaknya fitur – fitur menarik pada media sosial yang sangat membantu mempermudah proses belajar mengajar serta sangat menyenangkan untuk dilakukan oleh peserta didik karena sangat bervariasi macamnya.

SMAN 1 Muara Enim merupakan sekolah di Provinsi Sumatera Selatan yang memanfaatkan teknologi digital dalam masa pandemi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran musik di sekolah. Penggunaan media sosial dalam kegiatan pembelajaran musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan tentunya menjadi

salah satu cara agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Media sosial yang digunakan SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan khususnya dalam kegiatan pembelajaran seni budaya, adalah aplikasi *TikTok*.

TikTok sendiri adalah sebuah jaringan sosial atau platform digital yang digunakan untuk mengunggah video singkat yang dapat diedit sesuai keinginan pengguna dengan fitur – fitur dan latar musik yang menarik.

Alasan mengapa *TikTok* menjadi media sosial yang digunakan untuk pembelajaran musik di SMAN 1 Muara Enim, karena *TikTok* di masa sekarang sangat diminati oleh masyarakat di Indonesia terutama di kalangan anak-anak muda seusia anak SMA. Faktor terbesar mengapa aplikasi ini sangat populer adalah fitur–fitur dalam aplikasi *TikTok* dianggap menarik, mudah, selain itu penggunaan kuota internet terjangkau untuk semua kalangan dibandingkan aplikasi lain. Disebutkan Kompas.com, bahwa hanya membutuhkan dana sebesar Rp.2.700, seseorang bisa mendapatkan paket data yang lebih dari cukup untuk bermain *TikTok*. Paket data yang murah ini merupakan hasil dari kerjasama *TikTok* dengan beberapa *provider* di Indonesia.

Penggunaan *TikTok* pada kegiatan pembelajaran sangat banyak manfaatnya, terutama dalam pembelajaran musik. Terdapat banyak fitur yang mendukung pembelajaran musik pada aplikasi *TikTok*. Seperti membuat video materi pembelajaran musik yang menarik dengan menambahkan efek – efek yang lucu atau mengesankan serta dapat menambahkan latar musik di video pembelajaran tersebut, selain itu terdapat banyaknya pilihan musik untuk mengiringi bernyanyi

pada aplikasi *TikTok* bahkan lagu daerah, pada aplikasi *TikTok* pengguna juga dapat melakukan duet bernyanyi atau bermain musik dengan teman ataupun artist terkenal.

Di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran musik dirasa sangat efektif, guru dan peserta didik SMAN 1 Muara Enim menggunakan variasi dalam fitur pada aplikasi *TikTok* untuk menambahkan efek dan latar belakang musik pada video singkat presentasi materi pembelajaran musik. SMAN 1 Muara Enim juga melakukan praktek musik dengan menggunakan *TikTok* sebagai media membuat dan membagikan video bernyanyi, bermain alat musik, bahkan duet untuk lagu wajib nasional, daerah, ataupun lagu bergenre pop. Hal ini membuat *TikTok* menjadi media sosial yang sangat membantu kegiatan pembelajaran di sekolah SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis beranggapan bahwa aplikasi video singkat *TikTok* dapat menjadi salah satu pilihan sebagai media pembelajaran musik. Maka peneliti mengangkat tema Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pemanfaatan aplikasi *TikTok* sebagai pembelajaran musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan?”

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan musik SMA di Indonesia.
- b. Berkontribusi sebagai bahan acuan dalam penyelesaian skripsi ataupun karya ilmiah . serta peningkatan kualitas pembelajaran musik.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Pihak Universitas Negeri Jakarta, sebagai bentuk penelitian yang diharapkan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang

Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran musik pada peserta didik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan.

- b. Pihak pendidik, baik bidang musik maupun lainnya sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan sebuah kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas peserta didik di Indonesia.
- c. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dalam bidang penelitian serta menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pembelajaran musik di era digital.

