

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ditanamkan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa. Pendidikan merupakan proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, memperkuat kepribadian, dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Pendidikan adalah suatu pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan resmi. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka (Mudyahardjo, 2014).

Pendidikan abad 21 dikenal dengan suatu pendidikan yang terbuka dan globalisasi dengan ditandai berkembang pesatnya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan yaitu munculnya sesuatu yang baru dengan memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran yang biasa disebut dengan *e-Learning*. Menurut Jaya Kumar dalam (Rusman, 2016) *e-Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh melalui media internet (Rusman, 2016). Masyarakat khususnya pendidik diharapkan untuk dapat meningkatkan kompetensi dalam mempersiapkan peserta didik agar dapat bersaing di tengah era globalisasi.

Pendidikan terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang dilaksanakan oleh satuan lembaga atau organisasi yang diselenggarakan

oleh pemerintah atau yayasan. Pendidikan non formal merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik yang tetap memiliki struktur yang berjenjang digunakan sebagai pengganti, penambah serta pelengkap pendidikan formal. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang berasal dari lingkungan peserta didik itu sendiri, contohnya adalah keluarga.

Di dalam pendidikan formal khususnya di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu pelajaran seni budaya yang terbagi menjadi empat pelajaran seni salah satunya yaitu seni musik. Seni musik merupakan salah satu bagian seni yang berdampingan dengan teknologi. Mengingat di dalam pembelajaran abad 21 metode terus berkembang, penting pendidik seni musik di Indonesia untuk memperbaharui dan mengembangkan kemampuan dalam mengajar seni musiknya dengan menggunakan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan yaitu memasuki era normal baru di karenakan pandemik Covid-19 yang merubah tata kelola pembelajaran dari semua jenjang pendidikan. Sistem pembelajaran di Indonesia dikerjakan di rumah masing-masing serta semua pengajar dan peserta didik mendapat dampak dari pembatasan sosial sebagai upaya pencegahan Covid-19. Sekolah dan perguruan tinggi melaksanakan pembelajaran pertemuan kelas dengan *e-learning* termasuk di dalamnya ranah pendidikan seni musik. Pembelajaran ini di sebut dengan *e-learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan internet untuk memunculkan dan menghubungkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penggunaan internet memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan guna pencapaian tujuan *e-learning* dan mendukung pelaksanaan *e-learning* (Sadikin & Hamidah, 2020).

Di dalam pembelajaran secara *e-learning* dapat menggunakan metode berkomunikasi yaitu secara *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* merupakan komunikasi langsung yaitu dengan

menggunakan teknologi seperti komputer atau *gadget* dalam layanan dalam jaringan dan melaksanakan komunikasi secara langsung dengan menggunakan media seperti *video conference*, *video call*, dan *chat*. *Asynchronous* merupakan komunikasi secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan teknologi seperti komputer atau *gadget* dalam layanan jaringan dan melaksanakan komunikasi dengan menggunakan media seperti materi, menonton video pembelajaran, latihan (Chaeruman, 2015).

Saat ini penggunaan *e-learning* masih dipergunakan, pendidikan di Indonesia juga telah menggunakan software yang digunakan sebagai media *e-learning* seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom*, *google meet*. Dibutuhkan perkembangan dalam media *e-learning* yang tentunya memberikan dampak yang signifikan dan melancarkan proses belajar dan pembelajaran. *Blackboard* dan *Moodle* bisa digunakan secara *e-learning* atau *Blended Learning* sehingga tidak hanya digunakan ketika situasi pandemi namun bisa dipergunakan untuk perkembangan dalam proses pembelajaran. *Blackboard* dan *Moodle* termasuk aplikasi level *advance* di mana terdapat multimedia, interaktif, dan evaluasi terpadu dalam satu *Learning Management System*.

Learning Management System merupakan perangkat lunak untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet yang membantu pendidik dengan berbagai layanan untuk pengelolaan kursus. *Blackboard* dan *Moodle* menawarkan banyak layanan yang memungkinkan pengelolaan konten terutama dengan membuat, mengimpor, dan mengekspor objek pembelajaran. *Blackboard* dan *Moodle Learning Management System* menghadirkan fitur utama yang terkait dengan aktor utama yaitu peserta didik, pendidik, koordinator, dan administrator. Peserta didik dapat berkonsultasi atau mengunduh sumber materi yang dibuat oleh pendidik, peserta didik dapat menciptakan kegiatan pembelajarannya ketika mengikuti proses pelatihan. Pendidik yang bertanggung jawab atas satu atau lebih modul, dapat membuat dan mengelola konten pembelajaran yang

diinginkan untuk disiarkan melalui platform. Pendidik dapat membangun alat untuk memantau kegiatan peserta didik, mendampingi dan memantau peserta didik dengan menyediakan alat bantu komunikasi dan kerjasama. Koordinator, memastikan pengelolaan sistem secara keseluruhan dan administrator bertanggung jawab untuk mengedit atau mengkustomisasi platform yang memiliki hak administrasi yang berasal dari platform (instalasi sistem, pemeliharaan, manajemen akses, dsb) (Ouadoud et al., 2018).

Dalam pembelajaran abad 21 yang memerlukan keterampilan 6C yaitu mengidentifikasi keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*), keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skills*), keterampilan komunikasi (*Communication skills*), keterampilan kolaborasi (*Collaboration skills*), *Computational Logic*, dan *Compassion* pendidik ditantang untuk memperbaharui dan mengembangkan dalam mengajar seni musik dengan teknologi yang semakin *modern* dan dengan penggunaan *Learning Management System*. *Moodle* dan *Blackboard* dapat digunakan sebagai platform pembelajaran Seni Musik. Aplikasi ini masuk dalam katagori aplikasi tingkat *advance* di mana pengguna bisa berkomunikasi atau berinteraksi diskusi dengan membagikan materi berbentuk audio dan visual yang dituangkan dalam video, animasi, video *conference* dengan komunikasi satu arah maupun dua arah, dapat menggabungkan sesuatu yang bentuknya video, memasukkan *powerpoint*, *e-book*, ujian atau kuis dalam satu sistem manajemen pembelajaran.

Menggunakan *Blackboard* dan *Moodle*, peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, dapat bertukar pengetahuan melalui forum diskusi atau *video conference*, peserta didik dapat mengulang video pembelajaran kapan saja, pembelajaran menjadi menarik, pendidik semakin kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan *Learning Management System* peserta didik dapat mengikuti pembelajaran abad 21 di mana peserta didik dapat mengasah pemikiran kritis dengan mengaktifkan dialog dan bertukar

argumen, peserta didik dapat berkolaborasi, berinteraksi dan belajar satu sama lain dengan kelas jarak jauh. Peserta didik menjadi lebih nyaman bekerja secara kolaboratif dalam format *online*, bereksplorasi dan mengasah kreatif. Proses komunikasi tepat waktu melalui umpan balik, forum diskusi, *video conference*.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti yaitu penggunaan media digital *Blackboard* dan *Moodle* dalam pembelajaran Musik. Dari permasalahan di atas, peneliti ingin menganalisis jurnal-jurnal yang berkaitan dengan permasalahan di atas dengan menggunakan sistematik *review*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian “Bagaimana penggunaan media digital *Blackboard* dan *Moodle* dalam pembelajaran musik di perguruan tinggi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah Mengetahui penggunaan media digital *Blackboard* dan *Moodle* dalam pembelajaran musik dan memberikan solusi kepada pengajar khususnya pendidik, agar dapat lebih mengembangkan kompetensi mengajar dan siap menghadapi tantangan pembelajaran abad 21.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran seni musik dengan media pembelajaran menggunakan platform *Blackboard* dan *Moodle* dalam menghadapi kemajuan di pembelajaran abad 21.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi : Pendidik dan Dosen seni musik sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik lagi dan lebih matang dalam menghadapi pembelajaran abad 21.

