

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pada abad 21 dan revolusi industri 4.0 kita dihadapkan kepada kemajuan teknologi yang berkembang pesat di masyarakat yang dipengaruhi oleh digitalisasi. Digitalisasi merupakan proses yang menjelaskan implikasi sosial yang semakin meningkat dengan bantuan komputer, media, dan platform komunikasi baru untuk kegiatan ekonomi, masyarakat, dan budaya (Schumacher *et al.*, 2016). Salah satunya yang sedang dikembangkan oleh pemerintah adalah *digital literacy* atau literasi digital, sebuah skill yang dibutuhkan untuk hidup, belajar, dan bekerja dalam masyarakat, dimana komunikasi dan akses informasi semakin meningkat melalui teknologi digital seperti platform internet, media sosial, dan perangkat seluler (Western Sydney University, 2020).

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, membuat perubahan yang berpengaruh terhadap cara beraktifitas seperti bisnis pada masyarakat, tentu hal ini juga akan berdampak terhadap pendidikan. (Suripto *et al.*, 2010), menjelaskan beberapa dampak positif digitalisasi pada dunia pendidikan, seperti tersedianya media massa untuk memperoleh dan melakukan kegiatan publikasi, mengembangkan metode-metode pembelajaran yang terbaharu, pemenuhan kebutuhan terhadap fasilitas pendidikan yang dapat dipenuhi dengan cepat, serta dalam kegiatan pembelajaran dapat membuatnya menjadi semakin menarik dan efektif. Sedangkan dampak negatif digitalisasi terhadap pendidikan menurut Sudibyo (2011) meliputi menyebabkan pengalihan fungsi peran guru oleh aplikasi pembelajaran, dapat terpapar dengan konten negatif internet, dan peserta didik mengalami *overload* informasi karena mereka menemukan informasi yang tiada henti mengakibatkan mereka kecanduan dengan hal tersebut (Amarulloh *et al.*, 2019). Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan adalah saat ini berkembang pesat berbagai aplikasi digital seperti *Massive Open Online Courses (MOOCs)* berupa platform perkuliahan daring dengan akses terbuka serta untuk kolaborasi daring antara berbagai pelajar.

Pendidikan merupakan proses kehidupan yang dialami oleh seseorang dalam proses pendewasaan, serta terbentuk atas proses pelatihan, pengajaran, dan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, tentu proses pembelajaran

mengalami perkembangan pesat, hal ini dikenal dengan digitalisasi pendidikan. Tidak bisa kita pungkiri semenjak pandemi Covid-19 mengubah cara belajar dan cara mengajar, para guru dituntut untuk mengikuti serta menerapkan pembelajaran digital, dalam upaya untuk meningkatkan terciptanya Pendidikan Era 4.0.

Pembelajaran adalah proses yang membuat seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti atau paham. Pembelajaran bersifat formal dan non-formal serta dilakukan mulai pendidikan anak sejak dini hingga perguruan tinggi, serta berhubungan erat dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan seorang pengajar (guru) yang dilakukan di sekolah. Melalui proses pembelajaran diharapkan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam merespon pengetahuan yang didapat.

Pada abad ke-21 ini, pembelajaran yang digunakan tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup beberapa keterampilan dan sikap dengan kompetensi 4C, yang terdiri atas keterampilan *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*, ditambahkan kemampuan dasar baru yakni 2C, *computational logic* dan *compassion*. Pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan dalam menanggapi kemajuan teknologi. Peserta didik diarahkan untuk mencari tahu dari berbagai sumber, bukan sebaliknya (diberitahu), kemudian peserta didik mampu merumuskan masalah dan membuat pertanyaan. Selanjutnya peserta didik dapat berpikir analitis untuk dalam menanggapi masalah yang hadir, dan terakhir mampu untuk bekerja sama dan mengkomunikasikan hasil yang telah didapat. Semenjak pandemi Covid-19, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung disekolah menjadi berbeda, dan dilakukan melalui daring. Pembelajaran daring terkoordinasi langsung dengan teknologi digital, seperti aplikasi *Zoom Meeting* dan *GoogleClassroom*.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan disekolah adalah pembelajaran seni musik. Seni musik merupakan salah satu cabang seni yang paling dekat dengan perkembangan teknologi, sudah banyak dijumpai software digital dalam memainkan musik secara ansambel dan pembelajaran teori musik. Beberapa diantaranya ada aplikasi *Chrome Music Lab* dan *Learning Music Ableton* yang dapat digunakan untuk memperkenalkan piano, *rhythm*, teori music dan *basic music production* kepada peserta didik. Pembelajaran seni musik menerapkan

berbagai metode komunikasi guna meningkatnya proses berpikir peserta didik, sehingga kedepannya diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan seperti yang diharapkan oleh guru, salah satunya membuat sebuah karya seni.

Pembelajaran yang dilakukan melalui perantara media digital, guru menggunakan sebuah klasifikasi tingkatan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mengamati target belajar peserta didik, mencermati sampai sejauh mana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan mereka menggunakan media digital dalam pembelajaran mulai dari mengingat platform atau media yang dapat digunakan hingga mampu menggunakan media digital tersebut untuk menghasilkan, meng-*upload* dan atau seperti membuat sebuah karya ilmiah pendek. Klasifikasi ini dikenal dengan taksonomi, mulai dari proses berpikir tingkat rendah (*lowers orders thinking skills*) ke proses berpikir tingkat tinggi (*higher orders thinking skills*). Klasifikasi ini diperkenalkan oleh Benjamin Bloom, yang diberi nama Taksonomi Bloom, sejalan dengan perkembangan teknologi yang berkembang dan pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi, mulai dikenal *Bloom digital*.

Bloom digital (higher orders thinking skills) dalam pembelajaran musik dapat dilakukan melalui media digital seperti blog, Wiki & Wordpress, serta podcast. Peserta didik mampu mengingat dan menggunakan media digital yang diberikan sampai menggunakan media digital tersebut untuk menghasilkan dan atau membuat sesuatu seperti karya musik, tulisan pendek (karya ilmiah sederhana). Hal ini dilakukan sejalan dengan keterampilan abad 21 yakni 6C yang terdiri *critical thinking, creativity, collaboration, dan communication, computational logic* dan *compassion*. Sehingga peserta didik mampu mengakses informasi, menganalisis dan memahami permasalahan, mengembangkan solusi yang tepat untuk pemecahan masalah, serta mampu mengkomunikasikannya kepada satu orang dan atau dalam kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti adalah proses berpikir tingkat tinggi (*higher orders thinking skill/HOTS*) dalam pembelajaran musik melalui perantara media digital (*Bloom digital*). Dari permasalahan di atas, peneliti ingin menganalisis jurnal dan artikel yang berkaitan dengan permasalahan di atas dengan menggunakan *systematic review*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, didapatkan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti adalah : Bagaimana *Bloom digital* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* yang digunakan dalam pembelajaran seni musik pada era digitalisasi 4.0?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan penelitian dari penelitian diatas adalah mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis *Bloom's Digital* dan *High Orders Thinking Skills (HOTS)* dalam pembelajaran seni musik pada era digitalisasi 4.0.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai ilmu pengetahuan tentang *Bloom's digital* dan *High Orders Thinking Skills (HOTS)* dalam pembelajaran seni musik pada era digitalisasi 4.0.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan sebagai sumbangsih berupa pemikiran mengenai *Bloom's digital* dan *High Orders Thinking Skills (HOTS)* dalam pembelajaran seni musik dalam era digitalisasi 4.0.