

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak sekali peristiwa yang telah terjadi di muka Bumi ini. Peristiwa tersebut memberikan banyak sekali dampak yang sangat signifikan. Mulai dari peristiwa – peristiwa besar seperti perang Dunia I dan II, sampai Deklarasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Dari peristiwa – peristiwa yang terjadi, dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif. Pada Desember 2019 sampai tahun 2021, Dunia sedang dilanda kesusahan. Banyak Negara – negara terpaksa menarik remnya untuk sejenak berhenti akibat adanya penyebaran Virus berbahaya. Peristiwa tersebut membuat semua sektor kehidupan mengalami kemunduran yang sangat signifikan. Manusia dilarang untuk tidak berinteraksi, tidak bepergian, dan mengisolasi diri di rumah masing – masing. Menurut data dari *The Center for Systems Science and Engineering (CSSE)* di Johns Hopkins University (JHU) mencatat bahwa akhir bulan Juni 2021 kasus Covid – 19 diseluruh Dunia sudah mencapai 181,595,390 kasus dengan angka kematian mencapai 3,932,755 serta tingkat Vaksinasi Covid - 19 mencapai angka 2,997,804,905.(Hopkins, 2020). Setiap harinya banyak sekali Kasus – kasus dari penyebaran virus tersebut meningkat tanpa terkecuali di Indonesia.

Sementara di Indonesia, menurut data dari *The Center for Systems Science and Engineering (CSSE)* di Johns Hopkins University (JHU) mencatat bahwa akhir bulan Juni 2021 kasus Covid – 19 telah mencapai angka 2,156,465

kasus dengan angka kematian mencapai 58,024, serta tingkat Vaksinasi mencapai angka 40,601,932 yang telah terkonfirmasi. Kondisi tersebut membuat semua Negara merubah pola hidup mereka menjadi lebih berhati – hati. Indonesia sendiri menerapkan pola hidup 3M, yaitu memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak serta mengubah semua kegiatan dari tatap muka menjadi sistem *online*. Beberapa langkah tersebut nantinya diharapkan mampu mencegah penyebaran Virus Covid – 19. Akibat adanya penyebaran Virus Covid – 19 ini, hampir semua sektor – sektor kehidupan di Indonesia mengalami penurunan secara drastis. Seperti pada sektor Ekonomi, Sosial, Keuangan, Pangan, Transportasi, Wisata, maupun Sektor Pendidikan. Pemerintah Indonesia sendiri sudah melakukan berbagai macam cara atau upaya – upaya dalam mengatasi dan menekan penyebaran Virus tersebut.

Salah satu cara pemerintah untuk menekan laju penyebaran Virus Covid – 19 dalam sektor pendidikan yaitu dengan menetapkan peraturan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid – 19). Artinya semua kegiatan belajar – mengajar yang selama ini dilaksanakan secara langsung atau tatap muka diubah menjadi pola pembelajaran jarak jauh atau *online*. (Sekertaris Jendral Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Namun, dalam pelaksanaannya beberapa aspek didalamnya mengalami kesulitan terutama pada penggunaan teknologi. Banyak sekali tenaga pengajar maupun peserta didik mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sebuah teknologi. Banyak dari tenaga pengajar maupun

peserta didik masih bingung atau bahkan tidak mengetahui bagaimana cara menggunakan teknologi – teknologi tersebut. Dalam hal ini adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran Seni Musik dimasa Pandemi.

Dalam era Industri 4.0, banyak sekali dobrakan – dobrakan baru atau ide – ide baru yang bermunculan. Penemuan – penemuan tersebut ditandai dengan berkembangnya *Internet of* atau *for Things* yang diikuti teknologi baru dalam data sains, kecerdasan buatan, robotik, *cloud*, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano.(Ghufron, 2018, p. 1). Perkembangan teknologi di era tersebut melonjak begitu pesat. Banyak pekerjaan - pekerjaan yang dilakukan oleh manusia dapat terselesaikan secara efektif dan efisien.

Dengan kemajuan Teknologi Infomasi dan Komunikasi ini, diharapkan bukan menjadi sebuah halangan bagi manusia khususnya para tenaga pengajar maupun para pelajar dalam memanfaatkan sebuah media informasi dan komunikasi seperti *Smartphone*, Laptop, Tablet atau Komputer. Disisi lain, Banyak individu – individu mampu mengoperasikan beberapa media informasi dan komunikasi tersebut dengan sangat baik. Banyak dari mereka memanfaatkan media informasi dan komunikasi dalam aktifitas sehari - harinya seperti, bermain game, menonton video, bermain menggunakan media sosial, ataupun mengerjakan tugas sekolah. Dengan kebiasaan seperti ini, merupakan sebuah peluang bagus bagi manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaannya secara efektif dan efisien. Terkhusus bagi dunia pendidikan, diharapkan para tenaga pengajar ataupun pelajar mampu memanfaatkan keberadaan sumber – sumber media infomasi dan komunikasi sebagai alternatif media

pembelajaran di masa pandemi. Dari pernyataan diatas menjelaskan bahwa penggunaan Teknologi, Informasi dan komunikasi dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Di Era serba digital seperti ini, banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi penunjang ilmu pengetahuan seperti *Amazon Kindle*, *Khan Academy*, *Linkedin Learning*, dan sebagainya yang bisa di download secara gratis ataupun berbayar di perangkat *Android* serta *iOS*. Salah satu perusahaan internet terbesar seperti *Google* juga turut andil dalam upaya mencerdaskan kehidupan. Layanannya seperti *Google Classroom*, *Meets*, *Youtube*, *Google Books* membukakan pikiran kita akan akses informasi dan komunikasi secara mudah. Salah satunya adalah *Chrome Music Lab*. Sebuah *website* berbasis aplikasi yang didalamnya tersedia berbagai macam fitur – fitur menarik dalam upaya pembelajaran Seni Musik. Fitur – fitur tersebut adalah *Share Piano*, *Song Maker*, *Rhythm*, *Spectrogram*, *Sound Waves*, *Arpeggios*, *Kandinsky*, *Voice Spinner*, *Harmonics*, *Piano Roll*, *Oscillators*, *Strings*, *Melody Maker*, dan *Chords*. Disamping aplikasi ini gratis dan sangat mudah untuk diakses, peneliti pun sangat tertarik untuk meneliti secara mendalam, apa saja fungsi – fungsi atau kegunaan dari fitur – fitur yang terdapat didalam aplikasi tersebut. Dengan keberadaan dari aplikasi tersebut nantinya mampu memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk dapat mempelajari musik maupun bereksperimen didalamnya. Namun, tidak semua orang khususnya para pendidik atau guru belum mengenal aplikasi ini. Peneliti sendiri baru mengetahui aplikasi ini pada masa pandemi, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut.

Dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, peneliti memfokuskan untuk meneliti lebih dalam pada 4 fitur yaitu *Share Piano*, *Song Maker*, *Rhythm*, serta *Kandinsky*.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini di fokuskan pada pemanfaatan Fitur *Kandinsky*, *Rhythm*, *Share Piano* dan *Song Maker* pada Chrome Music Lab sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana pemanfaatan Fitur *Kandinsky*, *Rhythm*, *Share Piano* dan *Song Maker* pada Chrome Music Lab sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi?”.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana memanfaatkan Fitur *Kandinsky*, *Rhythm*, *Share Piano* dan *Song Maker* pada Chrome Music Lab sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi”.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Masyarakat Umum, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih atau menentukan aplikasi yang dapat membantu pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi.
2. Tenaga Pengajar, sebagai referensi dan menambah Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi.
3. Penulis, sebagai bahan masukan dan menambah wawasan tentang Chrome Music Labs sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi.
4. Sebagai bahan acuan bagi mahasiswa dan mahasiswi Prodi Seni Musik Universitas Negeri Jakarta untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Fitur - fitur Chrome Music Labs sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di masa Pandemi.

