

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan *Corona Virus Disease* ( COVID-19) sebagai pandemi global. Hal ini menyebabkan beberapa Negara akhirnya menetapkan pemberlakuan *lockdown* sebagai kebijakan dalam upaya mencegah penyebaran virus corona. Hal tersebut juga, berdampak sama pada dunia pendidikan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan berupa pembelajaran dengan sistem daring (dalam jaringan). Sebagai sistem pembelajaran digital yang digunakan untuk alternatif pengganti kegiatan pembelajaran secara tatap muka dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA hingga Universitas.

Pada tanggal 16 Maret 2020 praktik sistem daring mulai aktif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia. Dalam pembelajaran daring ini, penggunaan model *Learning Management System* (LMS) seringkali digunakan pengajar seperti penggunaan media *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Meet*, *Whatsapp* dan lainnya dalam pembelajaran daring. Harapannya, dengan penggunaan media tersebut pembelajaran daring akan mampu menjadi sistem pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan, dan aktif. Mampu mengasah keterampilan bagi siswa maupun mahasiswa yang belajar dari rumah.

Namun peneliti menemukan pembelajaran yang menggunakan sistem daring masih terdapat kekurangan, baik dalam segi keterbatasan koneksi internet maupun keterbatasan dalam berinteraksi pada saat proses pembelajaran daring antar siswa dengan guru. Permasalahan ini ditemukan peneliti pada saat dilakukannya kegiatan PKM (Pelatihan Keterampilan Mengajar) di SMA Negeri 9 Jakarta yang sekaligus menjadi tempat peneliti mengadakan penelitian. Saat melakukan PKM (Pelatihan Keterampilan Mengajar) di sekolah tersebut, peneliti diarahkan untuk mengajarkan materi seni musik untuk kelas XI MIPA dan kelas

XI IPS sejak tanggal 03 Februari 2021 hingga akhir bulan April, ditemukan beberapa masalah yang sering terjadi saat peneliti memberikan materi pada proses pembelajaran daring di sekolah tersebut. Permasalahan yang sering sekali muncul ialah beberapa siswa tidak bisa mengikuti kelas dikarenakan koneksi internet dari tempat kediaman yang bermasalah. Hal ini mengakibatkan penyampaian materi yang peneliti berikan tidak dapat terakses secara keseluruhan. Tak hanya itu, sebenarnya masih ada beberapa faktor lain yang menjadikan beberapa siswa tersebut mengalami kendala dalam pembelajaran sistem daring ini. Oleh karena itu, diperlukannya aplikasi sebagai teknologi digital guna dapat menjadi media alternatif dalam proses pembelajaran sistem daring, agar memberikan kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa terdapat tantangan eksternal berupa revolusi industri 4.0 yang berpatokan terhadap *cyber physical system* yang pastinya berkaitan erat dengan penggunaan teknologi masa kini dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Di era revolusi industri 4.0 secara mendasar akan merubah pola pikir manusia, cara hidup serta interaksi antar individu dengan individu lainnya, pada era ini tidak hanya berdampak pada teknologi saja melainkan telah mendisrupsi aktivitas manusia dalam berbagai bidang, seperti sosial, ekonomi serta politik. (Banu Prasetyo, 2018)

Dalam konteks ini menurut Janner Simarmata dalam bukunya menerangkan bahwa diperkirakan pada Revolusi Industri 4.0 akan memerlukan perubahan besar pada berbagai aspek terutama untuk pendidikan seperti struktur/manajemen pendidikan, konten, dan pedagogi. Tidak hanya pada pendidikan teknis melainkan untuk pendidikan secara umum. Hal ini untuk memenuhi tuntutan yang mengalami perubahan, maka dari itu diperlukan pengembangan program pendidikan baru pada segala aspek disiplin ilmu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Iskandar dkk dalam Janner Simarmata, yaitu dalam hal untuk mendidik Revolusi Industri 4.0 dan masa depan, guru perlu untuk merangkul teknologi masa depan serta kebutuhan untuk fokus terhadap TIK. Hal ini diperlukan untuk memperoleh keterampilan dan kompetensi

mengajar guru serta memberikan sistem pendidikan yang mudah beradaptasi dan fleksibel. (Janner Simarmata, 2020)

Adapun arahan yang telah diberikan oleh Presiden Republik Indonesia Joko Widodo dan Wakil Presiden Republik Indonesia Ma'ruf Amin terkait meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menindaklanjuti hal tersebut maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Nadiem Anwar Makarim memberikan sebuah gagasan baru terkait model pembelajaran masa kini, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk dapat berinovasi serta memperbaiki sistem pendidikan nasional yang terkesan monoton. Perlu adanya pembelajaran yang tidak lagi berpatokan terhadap nilai-nilai tertentu, melainkan menciptakan suasana belajar yang bahagia baik untuk murid maupun guru dan orangtua itu sendiri (Kemdikbud, 2020).

Pada dasarnya pembelajaran yang baik adalah yang memberikan sebuah inovasi, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik, seperti pada Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Pasal 19 Ayat 1 yang berbunyi:

*“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik”.*(Pemerintah et al., 2013)

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan peneliti diatas. Bahwa, pembelajaran yang diberlakukan dengan sistem daring ini, masih terdapat beberapa kendala bagi siswa maupun pengajar, untuk itu diperlukannya sebuah inovasi terkait pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa baik secara *offline* maupun *online* sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran siswa dengan sistem daring.

Maka dengan ini peneliti termotivasi untuk membuat tulisan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam bentuk skripsi dengan judul “Pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai alternatif media pembelajaran daring di SMA Negeri 09 Jakarta”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui Pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di SMAN 9 Jakarta dalam pembelajaran sistem daring?
2. Bagaimana pengujian validitas terhadap kelayakan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di SMAN 9 Jakarta dalam pembelajaran sistem daring?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI di SMAN 9 Jakarta terhadap Pengembangan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai Media Pembelajaran Seni Musik dalam pembelajaran sistem daring?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Untuk mengembangkan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai media pembelajaran seni musik di SMAN 9 Jakarta.
2. Mengetahui validitas kelayakan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui Pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di SMAN 9 Jakarta.
3. Mengetahui bagaimana respon siswa kelas XI di SMAN 9 Jakarta terhadap penggunaan Aplikasi Belsikasik Versi 1 melalui Pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai Media Pembelajaran Seni Musik dalam pembelajaran dengan sistem daring.

## D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dengan penelitian *Research and Development* ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Aplikasi Belsikasik Versi 1 yang dihasilkan dari pemanfaatan *Software Smart Apps Creator (SAC)* merupakan aplikasi berbasis android, dan dapat dikases melalui perangkat *smartphone android*.
2. Aplikasi Belsikasik Versi 1 memuat materi terkait pengenalan notasi balok yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengacu pada kompetensi materi bagi peserta didik kelas XI SMAN 9 Jakarta mata pelajaran seni musik
3. Aplikasi Belsikasik Versi 1 dikembangkan untuk dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran sistem daring.
4. Aplikasi Belsikasik memuat materi, soal latihan dengan pola permainan, disertai video pembelajaran dan memuat audio musik. Desain dari aplikasi Belsikasik Versi 1 dibuat semenarik mungkin agar memudahkan siswa dalam belajar dan memunculkan kemandirian belajar siswa.
5. Aplikasi Belsikasik Versi 1 dapat digunakan secara *offline* maupun *online* sehingga peserta didik dapat menggunakan aplikasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat praktis
  - a. Siswa  
Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran secara daring.
  - b. Pendidik dan calon pendidik  
Memperluas wawasan tentang penggunaan teknologi sebagai strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru agar dapat menghadapi kesulitan belajar siswa pada saat pembelajaran daring. Serta meningkatkan kreativitas guru dalam membuat aplikasi multimedia interaktif
  - c. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai *software* yang dapat membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran daring masa kini.

## 2. Manfaat teoritis

Selain adanya manfaat praktis yang telah dipaparkan di atas, adapun manfaat teoritis yakni sebagai suatu landasan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai alternatif media pembelajaran daring serta menjadi bahan kajian lebih lanjut

