

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia telah memasuki revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan luar biasa di bidang teknologi dimana internet sudah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak pada beberapa bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0, dunia pendidikan diharuskan mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana yang semakin canggih untuk mempermudah proses pembelajaran. Para pendidik dituntut untuk menguasai keahlian dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru.

Selain itu negara-negara maju mulai mengikuti perubahan seperti *society 5.0* yang dikembangkan oleh negara Jepang. *Society 5.0* merupakan suatu konsep yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Hubungan revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* yaitu semua teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri. Dengan adanya *society 5.0* memberikan tantangan pada bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi untuk menjawab tantangan itu sendiri.

Teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Menurut Arsyad (Arsyad, 2019) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Media pembelajaran sekarang ini sangat beragam, seperti media visual, audio, dan audio visual.

Meningkatnya perkembangan teknologi pada saat ini pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi, diantaranya yaitu dengan *mobile learning*. *Mobile learning* yang merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan

perangkat seluler yang dimana penggunaan perangkat seluler saat ini sudah menjadi hal yang biasa di dalam kalangan pelajar.

Penggunaan *mobile learning*, materi pembelajaran dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Model pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik untuk belajar tanpa harus bertatap dengan pendidik secara langsung.

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terbilang belum mencapai optimal. Masih banyak pendidik yang menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis. Berdasarkan hasil analisis (Siahaan, 2015:326) faktor yang memengaruhi pendidik sehingga belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu (1) keterbatasan pengetahuan dan kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi untuk kepentingan pembelajaran peserta didik, persepsi dan sikap guru terhadap teknologi, dan (2) kurangnya inisiatif pendidik untuk secara mandiri mengembangkan potensi dirinya di bidang teknologi.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran membutuhkan kesiapan yang matang serta kesiapan pengajar untuk dapat memanfaatkan teknologi, seperti halnya dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dalam pendidikan musik. Pendidikan musik merupakan bidang studi yang berkaitan dengan pembelajaran dan pengajaran musik. Salah satu pembelajaran yang akan dipelajari dalam pendidikan musik yaitu *Solfegio*.

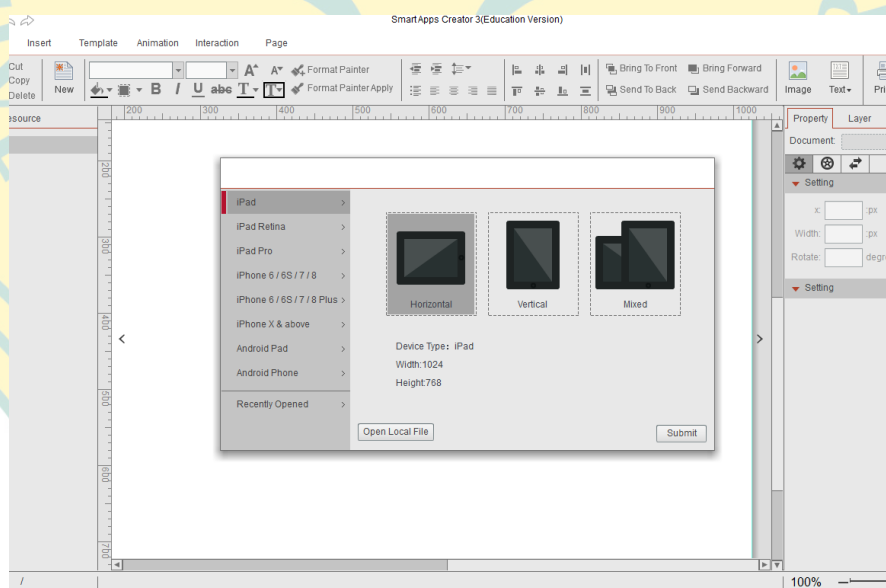
Solfegio merupakan pembelajaran musik yang sangat penting bagi peserta didik yang ingin mempelajari musik lebih dalam. Dengan mempelajari *Solfegio*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan membaca not, mengembangkan pemahaman yang lebih baik mengenai pola nada dan progresi akor dalam sebuah lagu. *Solfegio* juga dapat membantu peserta didik untuk menyadari dan mengidentifikasi hubungan antara setiap not.

Salah satu Universitas yang mempelajari *Solfegio* yaitu Universitas Negeri Jakarta. *Solfegio* merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa musik terutama pada semester 1 dan 2. *Solfegio* merupakan pembelajaran untuk meningkatkan

keterampilan aural, *pitch*, *sight Singing*, *sight reading*, dan diakhiri dengan *sight seeing*. *Solfegio* juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan musikalitas dan memperdalam pemahaman mereka tentang musik. Hal ini nantinya akan sangat berkaitan dengan mata kuliah musik lainnya terutama mata kuliah instrumen yang akan di ambilnya.

Pada mata kuliah *Solfegio*, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi masih belum diterapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, pendidik hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi bosan dan monoton. Selain itu, mahasiswa baru juga belum memiliki pengetahuan dasar mengenai music.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berfikir perlu adanya penerapan media pembelajaran pada mata kuliah *Solfegio* di Program Studi Pendidikan Musik dengan memanfaatkan teknologi. Peneliti memilih menggunakan media *Smart Apps Creator* untuk mempermudah proses pembelajaran dan menambahkan variasi dalam pembelajaran.



Gambar 1. *Smart Apps Creator*
Dokumentasi Rizky Sekarini Anizaputri, 2022.

Smart Apps Creator merupakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi secara instan yang dapat diakses menggunakan android atau IOS sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri. Dalam *Smart Apps Creator* nantinya akan berisikan teks, gambar, *game* edukasi, dan lain – lain yang dikemas secara menarik dan dapat diakses secara *offline* kapan saja dan di mana saja. Penerapan aplikasi *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara jelas, ringkas dan menarik yang nantinya akan membantu dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini yaitu Penerapan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Pada Mata Kuliah *Solfegio* di Program Studi Pendidikan Musik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart Apps Creator* pada mata kuliah *Solfegio* di Universtias Negeri Jakarta?

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah sumber ilmu dan menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi program studi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi peserta didik

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi tenaga pendidik agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi.

