

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran mempunyai pengertian yang berarti cara atau proses yang berasal dari kata belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan interaksi yang dilakukan antara dua pihak antara pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan dan memperbaiki proses belajar agar menjadi lebih mudah dan sesuai dengan tujuan (Dwiyogo, 2016). Tujuan dari kegiatan pembelajaran bukan hanya sekadar menyelesaikan sebuah materi atau rencana pembelajaran tertentu, tetapi harus direncanakan pula dalam pemilihan materi, media atau alat, evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan agar kegiatan tersebut menjadi utuh, visioner dan dapat dilakukan secara sempurna.

Proses pembelajaran membutuhkan sebuah aksi dan kreasi yang harus dikombinasikan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sempurna untuk peserta didik. Maka dalam kondisi tersebut, pendidik merupakan pemeran utama dalam merancang serta melaksanakan mekanisme pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi menarik serta kondusif untuk dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Rukajat, 2018).

Dalam meraih sebuah tujuan pembelajaran sempurna, pendidik dituntut untuk memperhatikan banyak aspek seperti penyusunan materi, pengelolaan ruang kelas, pengelolaan bahan ajar, pengelolaan media ajar,

pengelolaan sumber belajar, pengelolaan model pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang baik dan maksimal. Melakukan perencanaan proses pembelajaran harus dilakukan secara matang karena terdapat tujuan pembelajaran yang ketat yang harus dicapai secara nasional dan pendidik perlu menganalisis proses pembelajaran yang seperti apa agar mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Tidak dapat dibantahkan bahwa pada masa kini sudah banyak sekali kemajuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Digitalisasi proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran saat ini sangat pesat kemajuannya khususnya pada saat era pandemi dan pasca pandemi covid-19 seperti ini. Proses belajar konvensional secara tatap muka langsung di ruang kelas tidak digunakan saat era pandemi, tetapi memanfaatkan berbagai teknologi elektronik yang dapat menunjang proses pembelajaran jarak jauh untuk menghentikan kasus covid-19 ini.

Terdapat banyak sekali teknologi elektronik yang digunakan pada era ini seperti google classroom, whatsapp, zoom meeting, google meet, kahoot, e-book, e-modul, google drive, dan masih banyak lagi yang semuanya serba digital. Oleh karena itu kegunaan teknologi dalam dunia pendidikan sejak tahun 2020 (tahun di mulainya kasus covid-19 masuk ke Indonesia) sampai saat ini sangat dibutuhkan untuk dapat terus menunjang proses pembelajaran.

Walaupun sejak bulan Juli 2022 sudah dilakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka baik di sekolah maupun di universitas,

media-media digital tersebut masih tetap digunakan sampai saat ini. Maka dapat diartikan bahwa teknologi digital dalam dunia pendidikan ini harus selalu dimanfaatkan agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif antara guru atau dosen dengan mahasiswa menjadi fleksibel kapan saja serta dimana saja tidak dapat dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu.

Seperti yang diungkapkan oleh (Sani, 2013) dalam bukunya yang berjudul “Inovasi Pembelajaran” bahwa prinsip proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tidak dapat terlepas dari peran pendidik yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang baik, keterlibatan peserta didik yang aktif, dan juga pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Menurut (Yaumi, 2018) dalam bukunya yang berjudul “Media & Teknologi Pembelajaran”, menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan jenis perangkat fisik dan non fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan juga menciptakan interaktivitas antara guru atau dosen dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memproses informasi yang sulit dilakukan sendiri oleh peserta didik agar dapat melakukan pembelajaran secara mandiri di luar kelas. Saat ini media pembelajaran yang sedang marak digunakan dalam kemajuan teknologi saat ini adalah e-book dan juga e-modul.

E-modul merupakan salah satu sarana pembelajaran yang banyak digunakan di era digital masa kini. Bahkan Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan Republik Indonesia saat ini telah membuat *website* khusus yang

menyediakan banyak sekali modul elektronik secara terbuka dan gratis yang tersedia dari berbagai jenjang pendidikan dan juga berbagai materi pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa negara kita sedang gencar-gencarnya menerapkan pembelajaran secara digital dan sangat memanfaatkan teknologi pendidikan untuk menyebarkan informasi untuk siapa pun.

Menurut (Partono, 2019) pada artikelnya menyebutkan bahwa e-modul adalah sebuah pengembangan dan modifikasi dari modul konvensional yang berisi kumpulan topik-topik pembelajaran langkah demi langkah dan menyeluruh, sistematis dan terstruktur dengan baik untuk belajar mandiri, dan dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga e-modul dapat lebih menarik, inovatif, dan interaktif.

Digitalisasi materi pembelajaran pada modul ini dapat menambahkan layanan multimedia yang sangat membantu siswa ataupun mahasiswa dalam memahami mata pelajaran. Di dalam e-modul ini, pendidik dapat menambahkan audio, gambar, video, serta evaluasi yang dapat dilakukan secara interaktif hanya di dalam e-modul tersebut. Selain itu, e-modul juga memiliki sifat *paperless* yang dapat mengurangi penggunaan limbah kertas sehingga menjadi ramah lingkungan yang dapat dirasakan manfaatnya untuk jangka panjang.

Saat ini e-modul telah dimanfaatkan di hampir seluruh mata pelajaran di seluruh jenjang pendidikan. Mudahnya menambahkan berbagai fasilitas multimedia menjadikan e-modul ini sebagai media pembelajaran

yang kreatif serta inovatif seperti pada pembelajaran sains, sastra, matematika, bahkan seni musik sekali pun dapat dimanfaatkan fasilitasnya untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Pada seni musik, e-modul dapat menjadi pilihan media pembelajaran utama karena mempelajari seni musik merupakan pembelajaran yang membutuhkan media audio dan visual.

Media e-modul ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seni musik untuk materi teori maupun materi praktik yang akan sangat membantu dalam pembelajaran di kelas secara langsung maupun pembelajaran secara mandiri. Media ini dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran seperti teori musik, praktik berbagai instrumen seperti vokal, piano, biola, maupun gitar yang akan dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajarannya.

Gitar adalah alat musik petik yang menggunakan senar untuk dimainkan. Pada dasarnya, gitar terbagi menjadi dua jenis, yaitu gitar akustik dan gitar elektrik. Gitar akustik menggunakan getaran dan lubang senar sebagai sumber bunyi. Sedangkan gitar elektrik harus memanfaatkan perangkat tambahan yaitu *sound system* untuk membuat gitar tersebut dapat terdengar dengan keras (Simalango, 2019).

Terdapat jenis gitar akustik yaitu gitar klasik yang menggunakan senar nilon dan tidak memerlukan perangkat tambahan untuk membunyikannya. Gitar klasik juga merupakan jenis gitar yang banyak dikenal oleh masyarakat dunia maupun masyarakat Indonesia. Terbukti

dengan banyak diadakannya pertunjukan gitar internasional maupun nasional yang diselenggarakan oleh berbagai institusi perguruan tinggi, komunitas gitar dunia, maupun sekolah-sekolah musik.

Pembelajaran praktik gitar klasik ini merupakan salah satu pembelajaran praktik yang dilaksanakan dan wajib di tempuh oleh seluruh mahasiswa di Prodi Pendidikan Musik FBS UNJ beriringan dengan pembelajaran vokal dan piano klasik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran gitar klasik wajib ini diselenggarakan dalam 2 semester yaitu semester pertama dan semester kedua. Pada mata kuliah gitar klasik di semester 1 bernama mata kuliah Gitar Carcassi dan untuk mata kuliah gitar klasik di semester 2 bernama mata kuliah Gitar Carulli.

Semenjak angka kasus pandemi covid-19 semakin melandai, pelaksanaan pembelajaran mata kuliah gitar klasik di perkuliahan sudah dapat dilaksanakan secara luring. Pembelajaran gitar Carcassi untuk semester 1 ini dilaksanakan di dalam kelas sesuai dengan RPS yang sudah di susun di mana seluruh mahasiswa diberikan materi dan perlakuan yang sama dengan tidak membedakan latar belakang pendidikan awal gitar klasik para mahasiswa.

Hal ini membuat kesenjangan bagi mahasiswa yang sudah memiliki latar belakang gitar klasik dengan baik dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak sama sekali memiliki latar belakang pendidikan gitar klasik. Mahasiswa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan gitar klasik sama sekali inilah yang harus sangat berjuang untuk menempuh mata kuliah ini.

Berdasarkan angket yang telah dilakukan bahwasanya 85,7% dari 21 mahasiswa kelas Gitar M. Carcassi menyatakan bahwa Gitar M. Carcassi merupakan mata kuliah yang sulit dengan waktu yang singkat hanya 1x sepekan dengan materi yang tidak mudah.

Diperkuat juga dengan data wawancara yang sudah dilakukan bersama salah satu dosen gitar Carcassi yaitu Johan Yudha Brata Sahertian menyatakan bahwa mata kuliah gitar Carcassi merupakan mata kuliah yang harus dilakukan sesuai dengan RPS, maka materi terus berjalan dengan sangat cepat karena materi dalam mata kuliah ini sangat padat. Hal ini menimbulkan risiko akan banyak sekali mahasiswa yang akan tertinggal materi karena dipaksa mengikuti kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan sangat cepat. Maka dari itu, mahasiswa yang tertinggal materi ini merasa kesulitan mengejar mahasiswa lainnya kemudian terjadilah demotivasi bagi mahasiswa tersebut dan menyerah di tengah perkuliahan dan tidak melanjutkannya kembali.

Oleh karena itu, peneliti tertarik dengan fenomena ini sehingga akan dibuatlah variasi media pembelajaran tambahan yaitu e-modul yang dapat digunakan sebagai media belajar digital mandiri untuk dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun, sehingga semua siswa dapat mengulang kembali materi yang sudah dipelajari di kelas tanpa batasan ruang dan waktu.

Media pembelajaran e-modul ini dapat digunakan sebagai alat penyesuaian yang berkaitan dengan pembelajaran yang perlu dikuasai

mahasiswa sehingga mereka dapat memahami dan mempraktikkan secara mandiri di luar kelas terhadap materi pelajaran yang masih belum tersampaikan atau bahkan belum dipahami ketika proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memberikan solusi terkait permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran gitar carcassi dengan mengembangkan media pembelajaran mata kuliah Gitar Carcassi berbasis e-modul yang mengintegrasikan audio, video, gambar, catatan khusus dari dosen gitar Carcassi, fitur metronome untuk latihan, dan masih banyak lagi fitur interaktif lainnya yang dapat digunakan sebagai media mandiri tambahan untuk mahasiswa demi memudahkan proses pembelajaran gitar Carcassi. Setelah dikembangkan peneliti akan menggunakannya dalam proses pembelajaran dengan harapan adanya perubahan nilai setelah penggunaan media E-Modul

B. FOKUS PENELITIAN

Fokus penelitian ini merupakan pengembangan dan penggunaan media Pembelajaran E-Modul Pada Mata Kuliah Gitar M. Carcassi di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta Tahun 2022/2023.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran E-Modul Untuk Mata Kuliah Gitar M. Caracassi Di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta?

2. Bagaimana Penggunaan Media E-Modul Dalam Proses Pembelajaran Mata Kuliah Gitar Caracassi Di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta?

D. MANFAAT PENELITIAN

Berikut ini merupakan beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian pengembangan ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata kuliah Gitar M. Carcasso di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Pendidik

Dapat memberikan variasi media pembelajaran dalam pelaksanaan mata kuliah Gitar M. Carcassi.

- Bagi Mahasiswa

Menunjang proses pembelajaran melalui pemanfaatan media digital serta menambah variasi media pembelajaran yang baru dalam memahami mata kuliah Gitar M. Carcassi.

- Bagi Peneliti

Menambahkan pengetahuan dan pengalaman pembuatan media pembelajaran e-modul ke dalam Gitar M. Carcassi yang dimodifikasi dalam media digital, serta dapat digunakan untuk pengajaran dan untuk penelitian lebih lanjut.