

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi, banyak perubahan yang terjadi. Era globalisasi merupakan sebuah kejadian perubahan sosial di masyarakat yang berkaitan langsung dengan kebiasaan atau kultur dalam perkembangan teknologi (Subayil, 2020).

Kemajuan dan perkembangan teknologi di setiap daerah memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Faktor yang membuat menjadi perbedaan ini adalah faktor sumber daya alamnya, yang kedua adalah faktor geografisnya, dan yang ketiga adalah faktor sumber daya manusianya (Saputra & Herdiati, 2020). Tanpa adanya kemampuan untuk cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi, besar kemungkinan Indonesia tertinggal oleh negara-negara lain.

Pembelajaran di Indonesia perlu ditingkatkan dalam aspek inovasinya supaya tingkat pembelajaran dapat mendukung kemajuan bagi masyarakat Indonesia khususnya dibidang pendidikan. Pernyataan Kristiawan dan Rahmat (2018) mengatakan bahwa andil guru dalam inovasi pembelajaran itu sangat penting, karena guru menjadi fasilitator, pembimbing, konsultan, bahkan menjadi teman belajar bagi *peserta didik*. Di mana guru dapat menjadi teman peserta didik, sehingga peserta didik lebih merasa dekat dan nyaman saat pembelajaran itu berlangsung.

Perkembangan teknologi dan informasi pada era globalisasi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat atau sarana untuk pembelajaran. Pembelajaran

ini merupakan pembelajaran berbasis *e-learning*. Arti *e-learning* itu sendiri adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dan dapat mengaktifkan peranan peserta didik itu sendiri (Sahwa Dahiya, 2016).

Proses pembelajaran berbasis teknologi bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti berikut ini, yaitu (1) pembelajaran secara virtual tatap wajah melalui media teknologi. (2) Dengan metode yang dilakukan secara *online*, yang tidak memerlukan *face to face meeting* (Hartanto, 2020). *E-learning* merupakan inovasi yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran di kelas, tidak hanya dalam pembelajaran saja tetapi juga dapat meningkatkan *skill* peserta didik. Pembelajaran *e-learning*, membuat peserta didik lebih aktif, karena tanpa disadari peserta didik akan mengamati suatu objek pembelajaran, melakukan percobaan, dan mendemonstrasikan hasil belajarnya. Materi yang sedang dipelajari pun lebih menarik dan tidak monoton, karena materi yang ada dapat berupa sebuah video, animasi, ataupun gambar.

Proses pembelajaran merupakan suatu didikan untuk peserta didik supaya lebih kritis dalam berpikir, mengembangkan kemampuan dan memantapkan tingkah laku yang lebih (Sunhaji, 2014). Proses pembelajaran itu sendiri merupakan proses dalam kehidupan manusia, oleh karena itu dibutuhkannya orang-orang yang berkualitas sesuai bidangnya, agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, terstruktur dan berjalan dengan baik.

Dengan adanya fenomena pandemi, sistem pembelajaran di sekolah mengalami perubahan. Seluruh sekolah di Indonesia menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh. Sistem ini bertujuan memperkecil kemungkinan untuk terjadinya kontak fisik antar peserta didik, guru, dan orang-orang. Sistem pembelajaran secara jarak jauh ini disebut-sebut dengan istilah *distance learning* dan *physical distancing*. Sistem pembelajaran ini terhitung dari tanggal 7 Agustus 2020 (Kemdikbud, 2020)

Salah satu sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran ini adalah SMK Negeri 2 Cibinong, jurusan musik klasik. Biasanya dikatakan pembelajaran secara daring ataupun luring. Oleh karena itu, penelitian ini akan meneliti proses pembelajaran gitar klasik yang dilakukan di SMK Negeri 2 Cibinong, karena di beberapa sekolah lain yang memiliki jurusan seni musik klasik, model pembelajaran sudah kembali ke pembelajaran secara langsung (tradisional) atau tatap muka, seperti pada saat sebelum pandemi. Namun di SMK Negeri 2 Cibinong, khususnya mata pelajaran penguasaan instrumen pokok musik gitar klasik masih menggunakan pembelajaran jarak jauh dan tatap muka.

B. Fokus Penelitian

Penelitian difokuskan pada model pembelajaran gitar klasik di SMKN 2 Cibinong.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana model pembelajaran gitar klasik di SMK Negeri 2 Cibinong?

D. Manfaat Penelitian

1. **Secara teoritis**, penelitian ini bermanfaat untuk menggambarkan model pembelajaran gitar klasik dalam merancang sebuah konsep pembelajaran dan penelitian ini bermanfaat apabila ke depannya dijadikan tambahan sumber referensi pembelajaran gitar klasik.
2. **Secara praktis**, penelitian ini bermanfaat bagi:
 - a. Pendidik, untuk dijadikan acuan penggunaan model pembelajaran musik.
 - b. Peserta didik, untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran tertentu.
 - c. Peneliti, untuk dijadikan bahan acuan maupun pendukung penelitian tentang model pembelajaran gitar klasik dengan penelitian yang berbeda.
 - d. Masyarakat, untuk menambah wawasan pengetahuan terhadap pembelajaran gitar klasik.