

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman – pengalaman belajar (Oemar Hamalik, 2001:28). Belajar diartikan sebagai suatu proses siswa untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Ditengah situasi pandemi covid-19 pada dunia global yang mengharuskan manusia untuk tidak dapat berkumpul dan bertatap muka secara langsung demi mencegah penularan virus tersebut, pendidikan di Indonesia menerapkan sistem pembelajaran daring yang mengakibatkan siswa belajar dari rumah (*Study From Home*). Menurut Handarini (2020:502) *Study from home* (SFH) merupakan salah satu akibat dari adanya wabah covid 19, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar di rumah masing-masing.

Dengan diberlakukannya *Study From Home* (SFH) di sekolah-sekolah, maka pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan berbagai metode tak terkecuali di SMA Negeri 17 Medan. Salah satu sekolah menengah

di kota Medan tersebut juga terkena imbas dari adanya wabah virus Covid-19 yang mengharuskan sistem pembelajaran antara guru dan siswa dilakukan secara daring (dalam jaringan). Menurut Putria dkk (2020:863) Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2019: 14) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning*. Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SMA Negeri 17 Medan, salah satu konsep yang diterapkan pada pembelajaran daring di SMA tersebut yaitu menggunakan aplikasi *android* sebagai media belajar pada mata pelajaran. Hal tersebut dilakukan karena rata-rata setiap siswa di SMA Negeri 17 Medan sudah memiliki *smartphone android* dan sejenisnya sebagai alat dalam berkomunikasi. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi

tersebut dapat diunduh pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi *android*, biasanya sudah tersedia di *google play* ataupun *play store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi *android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau *download* di *smartphone* berbasis *android*. Aplikasi *android* merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi *android* tersebut dijalankan pada *smartphone* dan *gadget* bersistem operasi *android* yang mana *smartphone* dan *gadget* tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dikatakan sebagai media elektronik.

Metode pembelajaran pada materi seni musik di SMA Negeri 17 Medan dilakukan dengan berbagai cara guna menunjang potensi siswa-siswi. Penerapan metode pembelajaran daring (*online*) dapat dilakukan melalui aplikasi berbasis *android* saat pandemi global. Menurut Wilson. A (2020:66) Belajar *online* bersifat fleksibel dan lebih mudah diakses. Namun, di sisi lain metode *e-learning* juga mengurangi interaksi. Dengan demikian, perlu dilakukan peninjauan-peninjauan serta evaluasi demi keberlangsungan pembelajaran daring dimasa mendatang.

Penerapan aplikasi *android* saat pembelajaran daring pada materi seni musik di SMA Negeri 17 Medan perlu dilakukan demi keberlangsungan materi pada saat proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan, salah satu aplikasi yang diterapkan oleh guru Seni Budaya di SMA Negeri 17 Medan pada materi seni musik yaitu aplikasi *Real*

Drum. Aplikasi ini dapat memungkinkan siswa untuk belajar *drum* secara virtual dengan menggunakan *smartphone android* yang dimiliki oleh siswa. Dalam prosesnya, implementasi aplikasi *android real drum* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan konsep *Mobile Learning*. Melalui *mobile learning* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Menurut O'Malley (2003:6) dalam Rohmi Purbasari (2013) menyatakan bahwa *Mobile Learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang tidak diam pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak. *M-Learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Melalui *mobile learning* siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Siswa tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul : **IMPLEMENTASI APLIKASI ANDROID REAL DRUM PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS XI SMA NEGERI 17 MEDAN.**

B. Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Pembelajaran *Study From Home* di tengah pandemi covid-19.
2. Pembelajaran yang dilakukan secara daring di SMA Negeri 17 Medan.
3. Penerapan aplikasi *android* pada pembelajaran di SMA Negeri 17 Medan.
4. Metode pembelajaran seni musik di SMA Negeri 17 Medan.
5. Implementasi aplikasi *android real drum* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.
6. Aplikasi *android real drum* sebagai media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penting dilakukan agar masalah yang dibahas tidak melebar. Hal ini dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevansi sehingga penelitian itu bisa lebih fokus untuk dilakukan. Maka dari itu pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Implementasi aplikasi *android real drum* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.

2. Aplikasi *android real drum* sebagai media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah implementasi aplikasi *android real drum* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan?
2. Bagaimanakah aplikasi *android real drum* sebagai media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui implementasi aplikasi *android real drum* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.
2. Untuk mengetahui aplikasi *android real drum* sebagai media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* pada pembelajaran seni musik di kelas XI SMA Negeri 17 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan kontribusi manfaat sumbangan teori pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* khususnya pada materi seni musik di sekolah. Hal ini perlu dilakukan dimana situasi pandemic covid-19 yang mengharuskan Pendidikan di sekolah dapat beradaptasi dengan perangkat-perangkat teknologi.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mempergunakan penelitian ini sebagai bahan kajian diskusi dan dapat dijadikan data untuk bahan penelitian selanjutnya terkait dengan implementasi aplikasi android pada materi seni music dalam pembelajaran.

2) Bagi Institusi

Pihak institusi mendapatkan referensi tambahan yang dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang membacanya.