

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bidang yang sangat berperan penting bagi suatu negara, Indonesia merupakan salah satu negara yang menerapkan sistem pendidikan nasional. Ada tiga jenjang pendidikan nasional, yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, namun ada jenjang pendidikan nasional berbasis agama yang dikelola oleh kementerian Agama. Pendidikan di Indonesia mengikuti perkembangan zaman, itulah mengapa sistem pendidikan di Indonesia disesuaikan dengan kurikulum.

Sudjana (dalam Zaputri, 2009:2) disebutkan bahwa:

Kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai niat dan rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar. yang terlibat di dalam proses tersebut yaitu pendidik dan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik adalah mata pelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Singaraja. Proses pembelajaran seni budaya pada umumnya dilakukan secara *luring* atau melalui tatap muka secara langsung. Penerapan belajar *luring* di SMP Negeri 1 Singaraja saat ini sudah tidak dilaksanakan karena adanya *pandemic global* yaitu adanya wabah *Corona Virus Desease (COVID-19)* yang membuat pendidikan hampir disemua negara mengharuskan untuk

melaksanakan *Work From Home (WFH)* hal itu juga yang mengharuskan peserta didik belajar melalui sistem daring atau dalam jaringan. Sistem daring adalah metode pembelajaran menggunakan model interaktif berbasis *internet* dan *Learning Manajemen System (LMS)* seperti aplikasi *Zoom, Google Meet, Google Classroom*. Pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Singaraja tidak terlepas dari komponen-komponen utama.

Sumantri (2015:340) mengatakan komponen yang paling utama adalah adanya siswa, tenaga pendidik, media pembelajaran, materi pembelajaran serta adanya rencana pembelajaran.

Media pembelajaran seni budaya merupakan pendukung dalam melaksanakan proses pembelajaran, media pembelajaran berupa metode, alat dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran daring seni budaya bab 12 Memainkan Alat Musik Tradisional. Selain metode dan alat, teknik pemberian materi ajar berupa penggunaan aplikasi *Buleleng Education Expose*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, sistem pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Singaraja menarik untuk diteliti karena sistem pembelajaran ini baru pertama kali diterapkan bersekala nasional, dan hal ini memberikan tantangan tersendiri dalam menjalankan sistem belajar secara daring atau dalam jaringan.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa hal yang diperhatikan dan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah fasilitas, proses pembelajaran, metode pembelajaran seni budaya berbasis daring di SMP Negeri 1 Singaraja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi masalahnya pada fasilitas dan metode pembelajaran seni budaya secara daring di SMP Negeri 1 Singaraja. Materi yang akan peneliti fokuskan dalam penelitian ini adalah materi seni budaya bab 12 yaitu Memainkan Alat Musik Tradisional di kelas VIII A4.

1.4 Rumusan Masalah

- a) Apa saja fasilitas yang disediakan dalam pembelajaran seni budaya secara daring di SMP Negeri 1 Singaraja?
- b) Bagaimana proses pembelajaran seni budaya secara daring di SMP Negeri 1 Singaraja pada Materi Bab 12 Memainkan Alat Musik Tradisional

1.5 Tujuan

Tujuan dalam Penelitian Skripsi ini adalah

- a) Untuk mendeskripsikan fasilitas yang disediakan dalam pembelajaran Seni Budaya berbasis daring di SMP Negeri 1 Singaraja
- b) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Seni Budaya secara daring di SMP Negeri 1 Singaraja

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian tentang Sistem Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Daring di SMP Negeri 1 Singaraja belum pernah dilaksanakan di Universitas Pendidikan Ganesha, sehingga penelitian ini bisa menjadi bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya khususnya penelitian metode pembelajaran dengan sistem daring.

1.6.2 Manfaat Empiris

a) Untuk Lembaga Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk lembaga, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan informasi dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

b) Untuk Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis untuk menambah pengetahuan, mengembangkan ilmu yang telah didapati serta memberikan pengalaman melakukan penelitian dimasa *pandemic*.