

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan mengutamakan kualitas belajar siswa di sekolah. Kualitas belajar siswa dapat dilihat secara nyata, baik dalam kemampuan penguasaan materi yang telah dipelajari. Dalam rangka mewujudkan upaya tersebut, banyak cara yang ditempuh supaya siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tentu menarik minat siswa untuk belajar. Adanya kondisi belajar yang efektif, menyenangkan dan menarik minat siswa tentu saja memerlukan suatu perencanaan yang matang dan penuh pertimbangan. Metode pembelajaran harus di usahakan untuk mengaktifkan interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru.

Proses kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Polz (2020 : 1) *“Knowledge is constantly growing, information technology is advancing, legal regulations are changing, and the demands of society on school are increasing”*. Ketika siswa sudah mempunyai minat untuk belajar, maka akan tercapai hasil yang baik. Oleh karena itu, guru harus memikirkan suatu teknik dan metode agar siswa tidak cepat jenuh dalam memulai pembelajaran. Menurut William H. Burton dalam (Sagala S, 2009 : 61) menyatakan *“Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa berjalan secara aktif yang menekan pada penyediaan sumber belajar”*.

Musik merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Musik merupakan hasil ciptaan manusia yang disampaikan melalui bunyi berbentuk abstrak dan tidak memiliki batasan ruang maupun waktu. Menurut Banoe (2003: 288) mengemukakan bahwa “Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia”. Hingga kini, musik masih tetap menjadi salah satu hiburan yang sangat digemari masyarakat luas. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (orangtua). Menurut Hallam (2010:6) “*Musical experiences which enhance processing can therefore impact on the perception of language which in turn impacts on reading*”.

Di era modern ini, perkembangan dunia musik semakin pesat dan dinamis. Ada banyak hal baru yang tercipta, mulai dari ide hingga bentuk penyajian musik yang semakin hari semakin unik. Keunikan ini senantiasa membuat setiap musisi dan orang-orang yang terlibat berusaha menghadirkan sesuatu yang baru. Musik dapat dinikmati setiap saat, tanpa memerlukan pengorbanan yang berarti. Hal ini didukung dengan maraknya aplikasi musik yang merambah hampir ke seluruh alat media sosial.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud, 2018)

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan di luar struktur program, yang dilaksanakan di luar jam pelajaran biasa agar dapat memperkaya serta

memperluas wawasan pengetahuan dan juga kemampuan dari peserta didik. Ekstrakurikuler memiliki manfaat bagi pembentukan kepribadian peserta didik, diantaranya adalah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, dapat mengetahui serta membedakan antara satu pelajaran dengan pelajaran yang lain, serta mampu mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif. Kegiatan ekstrakurikuler dilakukan di luar jam sekolah, umumnya pada siang atau sore hari.

Ekstrakurikuler paduan suara biasanya dipimpin oleh seorang *dirigen* atau *choirmaster* yang umumnya sekaligus adalah pelatih paduan suara tersebut. Umumnya paduan suara terdiri atas empat bagian suara (antara lain sopran, alto, tenor, dan bas), walaupun dapat dikatakan bahwa tidak ada batasan jumlah suara yang terdapat dalam paduan suara. Ekstrakurikuler adalah suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa (Alwi, 2002). Selain empat suara, jumlah jenis suara yang paling lazim dalam paduan suara adalah tiga, lima, enam, dan delapan. Bila menyanyi dengan satu suara, paduan suara tersebut diistilahkan menyanyi secara *unisono*.

Paduan suara dapat bernyanyi dengan atau tanpa iringan alat musik. Bernyanyi tanpa iringan alat musik biasanya disebut sebagai bernyanyi *acappella*. Bila bernyanyi dengan iringan, alat musik pengiring paduan suara dapat terdiri atas alat musik apa saja, satu, beberapa, atau bahkan suatu orkestra penuh. Untuk latihan paduan suara, alat pengiring yang digunakan biasanya adalah piano, termasuk bahkan jika pada penampilannya digunakan alat musik lain atau

ditampilkan secara *acappella*. Menurut Kreutz (2010 : 20) “*On a more objective level, a range of studies has assessed the impact of singing on physiological variables assumed to have wellbeing and health implications*”.

Media dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan internet sebagai perantara atau penghubung. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar salah satu penyebabnya adalah karena adanya penggunaan media atau perantara dalam proses belajar mengajar tersebut. Menurut Wahyu (2018 : 195) “*Digital learning media "era now" allows accessible using gadgets such as smartphones wherever located*”. Karena dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting seperti media yang ada saat ini yaitu media *YouTube*.

“*YouTube is the most widely used video hosting website in the world and it is the second most popular website in the world after Google*” Menurut Hillah (2020 : 2). *YouTube* menjadi salah satu media yang diminati oleh siswa pada saat ini, *YouTube* adalah sebuah situs web *video sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan Februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan *PayPal*, yaitu Chad Hurley, Stev Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di *YouTube* adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri (Tjanatjantia, Widika. 2013).

*YouTube* merupakan salah satu aplikasi pemutar video (audio visual) yang sangat populer di kalangan masyarakat, khususnya kelompok usia produktif (17-45) tahun. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses yang dihadirkan, kemudian

fitur canggih dan elegan yang memanjakan setiap pengguna. Setiap pengguna dapat mengakses berbagai jenis video dari seluruh penjuru dunia dengan beban biaya yang sangat terjangkau. Maka hal ini tentu saja membuat aplikasi pemutar video ini sangat digemari oleh setiap penggunanya.

*YouTube* menghadirkan kemudahan bagi setiap penggunanya. Fitur yang sedemikian rupa dianggap layak untuk dimaksimalkan menjadi bahan referensi belajar musik bagi pemula dikarenakan setiap siswa dapat mengakses media ini dari *gadget* (ponsel) yang saat ini digunakan sebagai media komunikasi saat ini. Siswa-siswi anggota Paduan Suara di SMA Swasta Methodist 7 Medan bisa memanfaatkan situasi seperti ini dalam upaya meningkatkan kreatifitas. Begitu juga yang terjadi di sekolah SMA Methodist 7 Medan. Sekolah tersebut memberlakukan ekstrakurikuler paduan suara. Ekstrakurikuler paduan suara selama ini dilakukan dengan metode latihan biasa, bertemu langsung dengan pelatih paduan suara setelah selesai pembelajaran, berlatih secara bersama-sama dan bahan lagu yang sudah dilatih biasanya akan dibawa pulang dan dipelajari secara mandiri di rumah masing-masing. Masalah yang sering dijumpai pada kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di sekolah ini adalah, Waktu berlatih yang kurang efektif dan efektivitas latihan yang kurang maksimal dengan pelatih karena perlu diadakan latihan per suara, kurangnya konsistensi dan minat anggota untuk mengikuti latihan paduan suara, dan juga kurangnya konsistensi untuk berlatih secara mandiri di rumah masing-masing, dikarenakan beberapa faktor, baik secara internal maupun eksternal.

Pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara di SMA swasta Methodist 7 Medan akan dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan anggota paduan suara di sekolah, melihat lagu yang sudah pernah dilatih sebelumnya dan akan dicari di *YouTube* dengan menggunakan media seperti ponsel, laptop, dan pengeras suara sebelum melakukan proses latihan. Latihan akan dilakukan secara per suara terlebih dahulu dan barulah dilakukan latihan secara bersama-sama. Juga akan dilakukan latihan secara mandiri di rumah masing-masing. Pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara di SMA swasta Methodist 7 Medan diharapkan cocok bagi anggota paduan suara karena dapat mengasah kemampuan dan memicu niat latihan mereka semakin tinggi dan dapat mempermudah proses latihan yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik meneliti keefektifan penggunaan aplikasi *YouTube* musik ini ke dalam tulisan ilmiah tugas akhir dengan judul **“Implementasi Media *YouTube* Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara Di SMA Swasta Methodist 7 Medan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Seperti telah dikemukakan bahwa pada dasarnya penelitian itu dilakukan untuk memecahkan masalah. Setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah. Seperti dinyatakan oleh Emory (1985) dalam Sugiyono (2017:52) bahwa: “Baik penelitian murni maupun terapan, semuanya berangkat dari masalah, hanya untuk penelitian terapan, hasilnya langsung dapat digunakan untuk membuat keputusan”. Berdasarkan masalah yang dikemukakan di latar

belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah :

1. Kurangnya konsistensi dan minat anggota untuk mengikuti latihan paduan suara.
2. Kendala yang dihadapi siswa ketika latihan ekstrakurikuler paduan suara.
3. Proses pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
4. Media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
5. Kemampuan siswa terhadap pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
6. Kendala di dalam pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Menurut Riduwan (2015:98) Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak melenceng kemana-mana. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan materi, kelayakan dan keterbatasan peneliti tanpa

keluar dari jalur penelitian ilmiah. Untuk itu, maka peneliti memberi batasan, dimana akan dilakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Proses pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
2. Media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
3. Kemampuan siswa dalam pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan fokus sebuah penelitian yang akan dikaji. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka sebuah pertanyaan perlu dirumuskan dengan baik. Menurut Sukardi (2013:108) Rumusan masalah adalah hal yang sangat penting sebab tanpa perumusan masalah penelitian dapat membingungkan peneliti. Rumusan masalah yang baik, harus dapat mencakup dan menunjukkan semua variabel maupun hubungan variabel satu dengan variabel lain yang hendak diteliti. Menurut Moleong (1989) dalam Irwandy (2013 : 29), “Sebelum melakukan penelitian, masalah tersebut harus dirumuskan secara jelas, sederhana dan tuntas. Hal ini disebabkan oleh seluruh unsur penelitian lainnya akan berpangkal pada perumusan masalah”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan?
2. Media apa saja yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan?
3. Bagaimana kemampuan siswa dalam pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara dengan lagu O Holly Night di SMA Swasta Methodist 7 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan setiap permasalahan penelitian yang telah diuraikan dan dirumuskan pada bagian sebelumnya.

Berhasilnya suatu aktivitas penelitian yang akan dilaksanakan terlihat dari diperolehnya tujuan penelitian yang ditetapkan. Menurut Arikunto (2016:97)

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan di kemudian hari, peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara di SMA Swasta Methodist 7 Medan.

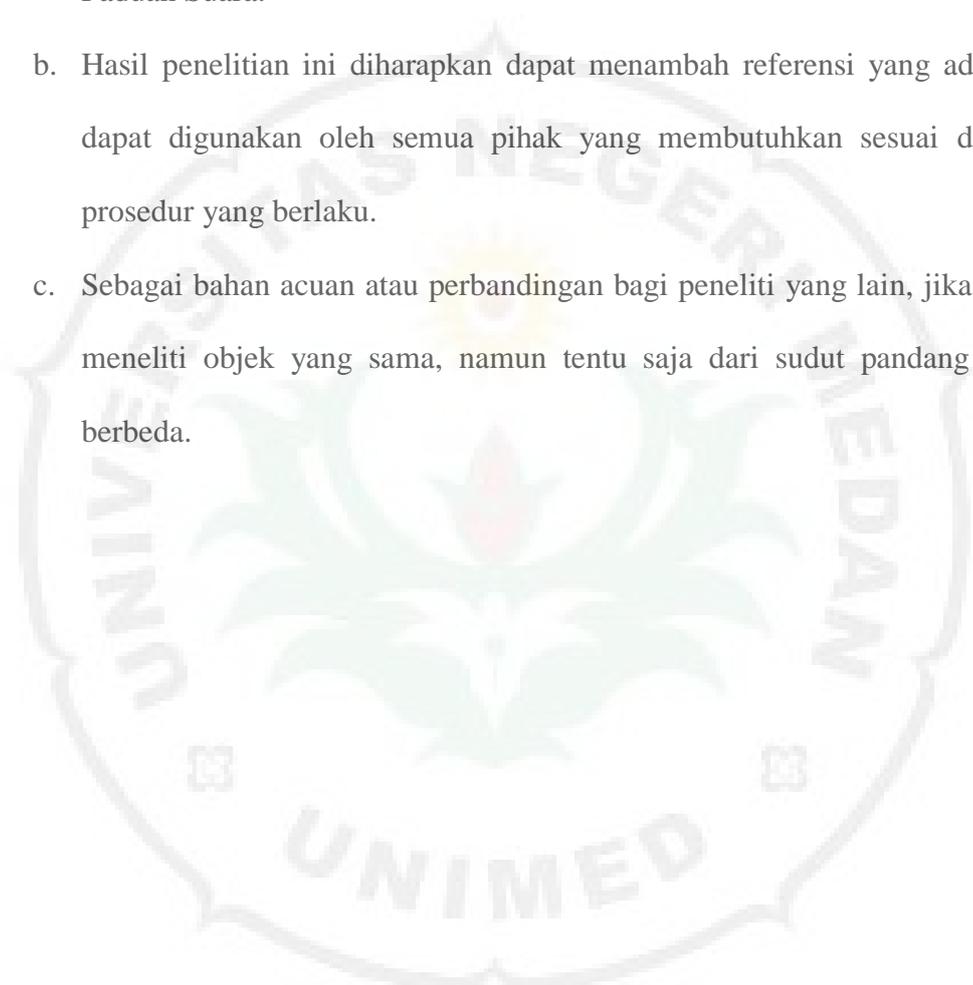
2. Untuk mengetahui media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara di SMA Swasta Methodist 7 Medan.
3. Untuk mengetahui kemampuan anggota paduan suara dalam pengimplementasian media *YouTube* pada ekstrakurikuler paduan suara di SMA Swasta Methodist 7 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sependapat dengan Hariwijaya (2015: 50) yang mengatakan bahwa “Manfaat penelitian adalah apa yang diharapkan dari hasil penelitian tersebut, dalam hal ini mencakup dua hal yakni kegunaan dalam pengembangan ilmu dan manfaat di bidang praktik. Maka manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah pengetahuan, pemahaman serta wawasan baru kepada peneliti terkait dengan media *YouTube*.
  - b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah atau pendidik untuk dapat melihat implementasi *YouTube* sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat.
  - c. Sebagai bahan masukan dan referensi kepada pembaca maupun kepada para peneliti selanjutnya dengan variable yang lebih banyak.
2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi sebagai bahan pembelajaran khususnya dalam hal Paduan Suara.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang ada dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan sesuai dengan prosedur yang berlaku.
- c. Sebagai bahan acuan atau perbandingan bagi peneliti yang lain, jika ingin meneliti objek yang sama, namun tentu saja dari sudut pandang yang berbeda.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY