

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia yang memiliki fungsi sebagai ilmu untuk mengubah mindset pola pikir untuk lebih maju sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan dari sebuah pendidikan adalah mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia itu sendiri melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Peran pendidikan menjadi sangat vital dalam upaya menciptakan sumberdaya manusia yang berkualitas, kompeten dan berdaya saing tinggi. Menurut Septy (2016:12) "Kualitas pembelajaran sangat tergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan efisien". Dan menurut Koushik (2019:101) "*Education comes into it himself who started out as a strong curiosity as a field of study, and received his initial guidance from psychology*". Pendidikan diterapkan disegala aspek salah satunya di lingkungan sekolah. Sekolah menjadi wadah berlangsungnya pendidikan tersebut yang dimulai dari aktivitas belajar dan mengajar. Untuk itu diperlukan media yang disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Hasan (2019:4) “Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran”. Media pembelajaran merupakan media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran. Media pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Menurut Alim N (2019:240) “*The learning activities are educative message transformation process in the form of learning materials from learning resources to learners*”. Proses dalam media pembelajaran dalam kegiatannya melibatkan guru dan siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Fanny dalam Kuswanto & Radiansah (2018:16) “Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang dapat menjadikan peserta didik tidak jenuh dalam proses mengikuti pelajaran dan dapat memotivasi serta memudahkan dalam menerima materi pembelajaran”. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar individu yang dapat dilakukan oleh faktor eksternal, pembelajaran juga merupakan sebuah kegiatan yang telah dirancang untuk membantu individu dalam mempelajari suatu materi tertentu. Media pembelajaran erat kaitannya dengan beberapa kegiatan sekolah salah satunya ialah ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan untuk mengembangkan sebuah kreativitas bagi seluruh siswa melalui pengarahan agar dapat mengembangkan potensi pada diri masing-masing siswa. Keberadaan program Ekstrakurikuler ini memberikan dampak yang sangat signifikan. Selain siswa belajar disekolah, siswa

juga dapat belajar bagaimana mengetahui bakat dan minatnya serta bagaimana mengembangkannya. Menurut Claudette (2013:19) *“participating in extracurricular activities builds teamwork, communication, relationships, and a sense of belonging, all of which help students to develop socially and be successful in school”*. Dalam hal ini, Satuan pendidikan menyediakan fasilitas kegiatan Ekstrakurikuler yang dapat membantu menyalurkan bakat, minat, hobi kepribadian dan kreativitas peserta didik yang bertumbuh tanpa harus bersusah payah. Menurut Sasmita (2022:16) *“extracurricular activities are academic or non-academic activities that are held under the auspices of the school but take place outside of class time and are not part of the curriculum”*. Dengan hadirnya kegiatan Ekstrakurikuler ini dapat mengupayakan segala kekurangan yang menjadi persoalan di setiap sekolah terkhusus mengenai bakat dan minat siswa. Kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat memberikan efektivitas yang menunjang bakat dan minat siswa kedepannya. Macam- macam kegiatan ekstrakurikuler banyak di temui disekolah. Salah satu ekstrakurikuler tersebut adalah paduan suara.

Paduan suara merupakan sekumpulan manusia yang tergabung dalam beberapa kelompok jenis suara yang berbeda menjadi satu perpaduan untuk mengungkapkan isi lagu yang dinyanyikan. Paduan suara juga menjadi program dilakukan di sekolah untuk mengasah bakat para siswa tersebut. Dalam hal ini di perlukan metode yang tepat agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik. Menurut Luhung & Sasetyo (2015:16) *“Paduan suara merupakan suatu kelompok vokal yang dalam penampilannya terbagi menjadi beberapa suara, seperti sopran, alto, tenor, bass, (SATB)*. Paduan suara juga dapat diartikan sajian musik vokal oleh

beberapa orang dengan memadukan berbagai jenis suara (timbre) menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat mengungkapkan jiwa lagu yang dinyanyikan. Paduan suara dipimpin oleh *Conductor* yang disebut sebagai pelatih paduan suara tersebut, paduan suara dapat dikatakan “bernyanyi” apabila penyampaiannya dapat mewujudkan cita rasa melalui penguasaan lagu serta Teknik olah vokal.

Banyak media pembelajaran yang diterapkan dalam menunjang kegiatan ekstrakurikuler paduan suara agar, kedepannya dapat lebih maksimal programnya. Beberapa diantara tersebut menggunakan software Sibelius sebagai media pembelajaran paduan suara. Sibelius adalah sebuah *software* yang dikhususkan untuk membuat notasi balok. *Software* ini banyak digunakan oleh para Arranger, Komposer untuk memudahkan dalam pembuatan karya musik serta mengedit musik klasik, jazz, pop, band, dan vokal.

Setelah dilakukannya observasi awal, Kendala yang ditemukan adalah Sekolah tidak memberikan Fasilitas untuk Siswa yang memiliki bakat dan minat di bidang seni Tarik suara. Hal ini membuat siswa yang memiliki bakat dan minat tersebut sulit untuk memahami tentang sebenarnya arti dari seni tarik suara di dalam Paduan suara dan menjadikan program ekstrakurikuler ini tidak terlaksana dengan baik. Adapun guru yang mengajarkan siswa selama mengikuti program ekstrakurikuler Paduan suara bukan guru yang berada di bidang Seni musik melainkan guru yang memiliki ilmu sendiri atau pengetahuan yang didapat secara otodidak.

Penulis termotivasi mengadakan penelitian dengan judul “**Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan Suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, agar penelitian ini menjadi terarah dan jelas arah serta tujuannya dan mengetahui permasalahan yang dihadapi maka umumnya penelitian memerlukan indentifikasi masalah. Setiawan, Deny (2015:97) “dalam suatu penelitian perlu diidentifikasi masalah yang akan diteliti menjadi terarah dan jelas tujuannya sehingga tidak mungkin terjadi kesimpangsiur dan kekaburan didalam membahas dan meneliti masalah yang ada”.

Tujuan agar dapat menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di temukan yaitu sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri
2. Kemampuan yang diperoleh setelah mengimplementasikan Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri
3. Penggunaan *software Sibelius* sebagai media pembelajaran pada ekstrakurikuler paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri
4. Dampak Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri

5. Kendala Guru pada saat mengimplementasikan Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri
6. Tanggapan Siswa Terhadap Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang menyangkut penyajian acara festival budaya laut di pulau berhala. Sugiyono (2016:385) “tidak semua masalah dapat diidentifikasi akan diteliti”. Maka peneliti perlu membuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah
2. Dampak Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah
3. Tanggapan Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan menjadikan penelitian fokus pada sesuatu kegiatan dan menjadikan penelitian supaya terarah. Maka perlu dirumuskan sehingga dapat menjelaskan sebuah materi untuk menemukan jawaban.

Sugiyono (2016:386) “rumusan masalah itu dapat dikatakan dalam kalimat pertanyaan”. Maka permasalahan di atas dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah?
2. Bagaimana Dampak Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah ?
3. Bagaimana Tanggapan Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah?

4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan saran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang dilakukan tidak akan menjadi lebih terarah. Untuk itu setiap penelitian yang dilakukan harus lah berangkat dari masalah yang didapatkan. Sugiyono (2016:397) “Tujuan penelitian ialah untuk mengembangkan dan menemukan untuk hal pengetahuan”. Adapun yang menjadi indikator penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah.

2. Untuk mengetahui dampak Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* pada Ekstrakurikuler Paduan suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tapanuli Tengah.
3. Untuk mengetahui tanggapan Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tengah

5. Manfaat Penelitian

Penelitian akan memiliki manfaat jika tujuan yang diharapkan tercapai. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman atau sebagai bacaan bagi masyarakat luas, Menurut Sugiyono (2016:397) mengatakan bahwa “Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat”. Berdasarkan pendapat tersebut adapun manfaat penelitian ini adalah:

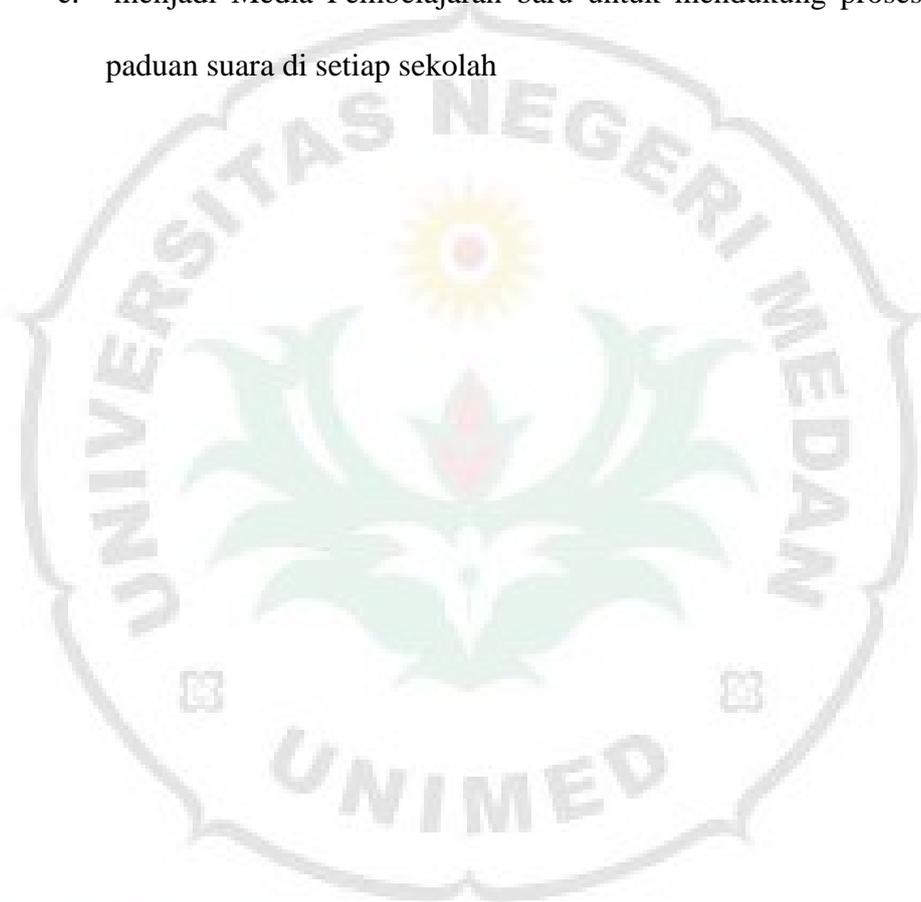
1. Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan baru tentang Implementasi Media Pembelajaran *Software Sibelius* Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara di SMK Negeri 1 Badiri Kabupaten Tengah
- b. Sebagai ilmu bekal kepada para pendidik paduan suara di sekolah
- c. Memberikan informasi seputar Penggunaan *Software Sibelius* sebagai Media pembelajaran Ekstrakurikuler Paduan Suara di sekolah kepada pembaca

2. Praktis

- a. Siswa mampu memahami seputar latihan paduan suara melalui Media Pembelajaran *Software Sibelius*

- b. pendidik mampu mengedukasikan kepada siswa mengenai paduan suara Melalui Media Pembelajaran *Software* Sibelius.
- c. menjadi Media Pembelajaran baru untuk mendukung proses latihan paduan suara di setiap sekolah



THE
Character Building
UNIVERSITY