

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi saat ini memberikan cukup banyak tantangan terutama terhadap pendidikan. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dapat memudahkan masyarakat dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi serta dapat mempengaruhi kebudayaan yang ada didalamnya. Dalam hal ini, pendidikan teknologi sangat penting dan berpengaruh, terkhususnya pada setiap anak yang sedang duduk di bangku pendidikan.

Dalam era digital saat ini, banyaknya musisi muda melibatkan beberapa teknologi canggih untuk menunjang performa sang musisi. Terlihat dari permunculan beberapa *software* dengan penawaran fitur-fitur yang menarik. Ada beberapa yang sangat terkenal dengan fitur yang menarik dan mudah untuk dipahami, salah satunya adalah *software Audacity*.

Tim Air Putih (2010:1) mengemukakan bahwa : “*Audacity* adalah program yang memanipulasi bentuk gelombang audio digital. Selain rekaman suara langsung dari dalam program, ini impor banyak format *file* suara, termasuk WAV, AIFF, MP3, dan *Ogg Vorbis*. Format PCM daei 8,16,24 dan 32-bit dapat diimpor dan dekspor”.

Audacity adalah aplikasi pemberi efek suara yang terbaik yang pernah ada di dunia sumber terbuka (*open source*). Aplikasi ini dibangun dengan pustaka WxWidgets sehingga dapat berjalan pada berbagai sistem operasi. Dengan *Audacity*, pengguna bisa mengoreksi berkas suara tertentu, atau sekadar menambahkan berbagai efek yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat

berkreasi dengan suara yang dimiliki sendiri. Software ini menawarkan fitur dan kestabilan. Pustaka yang digunakan juga tidak terlalu banyak dan waktu tunggunya juga tidak terlalu lama. <https://en.wikipedia.org/wiki/Audacity>
[diunduh tanggal 14 Juli 2019/14:00](#).

Pembentukan semangat, motivasi, kreativitas, keuletan, dan kepercayaan diri ditekankan untuk pembentukan kesadaran, disiplin, tanggung jawab, dan budaya belajar yang lebih baik. Hal tersebut, merupakan proses pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan kebutuhan, karakteristik, dan gaya belajar peserta didik. Dalam hal ini, pendidikan yang bermutu diselenggarakan sebagai alat memberdayakan semua potensi peserta didik. Lagu daerah menjadi salah satu contoh lagu yang paling sering digunakan para musisi untuk mengeksplor kepiawaiannya dalam bermusik. Lirik lagu daerah biasanya menggunakan bahasa daerah setempat, pengucapan yang tepat dalam menyanyikan lagu daerah membuat pesan dari lagu tersampaikan.

Lagu daerah menjadi identitas daerah tersebut dari lirik yang digunakan kemudian alat musik pengiring yang dipilihkan. Lagu daerah atau musik daerah ini biasanya muncul dan dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah. Misal pada saat menidurkan anak, permainan anak, hiburan rakyat, pesta rakyat, perjuangan rakyat, dan lain sebagainya. Lagu daerah kerap kali digunakan agar setiap budaya menjadi tidak terlupakan dan selalu dirindukan oleh kalangan muda yang berbudaya. Namun sering sekali para pelajar terlihat malu untuk sekedar memperdengarkan lagu daerahnya, dan lebih

memanjakan telinganya dengan lagu budaya negara tetangga yang lebih asik menurutnya.

Dari masalah di atas, SMK NEGERI 11 MEDAN menjadi salah satu Sekolah Musik Negeri di Sumatera Utara yang berpotensi besar dalam pelestarian budaya melalui lagu daerah., terutama lagu daerah Sumatera Utara. Dimana, Sumatera Utara memiliki 8 etnis yang beragam. SMK Negeri 11 memiliki perhatian besar terhadap masalah penunjang minat para siswa/siswi dalam mempelajari lagu daerahnya tanpa membuatnya merasa kuno. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pengadaan mata pelajaran Komputer Musik yang bertujuan untuk mengembangkan minat peserta didik dalam pembelajaran teknologi dalam bermusik namun tetap cinta budaya.

SMK Negeri 11 Medan, mempunyai dua jurusan utama musik, yaitu jurusan Klasik dan jurusan Pop. Jurusan tersebut dibagi atas beberapa instrument yang telah dibedakan berdasarkan fungsi alat musik tersebut dalam suatu permainan musik. Jurusan klasik merupakan jurusan yang menggunakan notasi balok dalam setiap pembelajarannya, dalam jurusan ini mereka juga mempelajari lebih dalam tentang musik dari zaman Gregorius hingga pada zaman Barok, Rokoko, *Romantic*, *Classic*, dan zaman lainnya menggunakan instrument yang telah diciptakan pada zaman Gregorius tersebut dengan pembaharuan. Sedangkan Jurusan Pop dibedakan kepada fungsi musik pada zaman modern, yang mana menggunakan alat musik *electric* yang menggunakan bantuan listrik untuk penggunaannya. Jurusan ini cenderung tidak membaca notasi balok.

Pada Pembelajaran Komputer musik di SMK Negeri 11 merupakan pembelajaran musik digital yang menggunakan beberapa software. Ada beberapa *software* yang telah dirancang dan di muat dalam Rencana Pembelajaran (RPP) untuk dipelajari oleh siswa SMK Negeri 11 Medan, yaitu, Sibelius, Encore, Finale, Fruity Loop, Acid Pro, dan Audacity. Ada 3 aplikasi yang telah dikuasai oleh siswa, yaitu Sibelius, Encore, dan Finale, program aplikasi ini merupakan aplikasi untuk menuliskan kembali notasi balok. Ketiga aplikasi tersebut telah dikuasai oleh siswa SMK Negeri 11 yang berjurusan Klasik, karena berhubungan dengan notasi balok. Namun *software* lainnya yaitu, Fruity Loop, Acid Pro, dan Audacity merupakan *software* untuk mengatur kembali fungsi gelombang audio. Aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk siswa SMK Negeri 11 Medan yang berjurusan Pop.

Musik Teknologi ini ada di kelas XI di SMK Negeri 11 Medan karena siswanya telah dianggap mampu untuk penggunaan alat musik tradisional dan paham akan teori teori yang akan diaplikasikan dalam permainan lagu daerah. Pelatihan yang rutin membuat siswa mahir dalam menggunakan *software Audacity*. Mereka dapat mempelajari sistem yang tersedia pada *software Audacity* tersebut terlebih dahulu. Peserta didik mampu menggunakan setiap fitur yang ditawarkan pada *software audacity* tersebut. Namun, keterbatasan media yang disediakan oleh pihak sekolah dan keterbatasan ekonomi siswa juga menjadi kendala bagi siswa.

Berangkat dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Pembelajaran Lagu Lagu Daerah dengan *Software Audacity* pada Siswa Kelas XI di SMK NEGERI 11 MEDAN.**

B. Identifikasi Masalah

Menurut Dinata (2015:10) mengatakan bahwa: “Kegiatan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi isu-isu dan masalah-masalah penting (esensial), hangat (aktual), dan mendesak (krusial) yang dihadapi saat ini, dan yang paling banyak arti atau kegunaannya bila isu atau masalah tersebut diteliti”.

Dari uraian diatas, muncul berbagai permasalahan yang akan diidentifikasi. Identifikasi masalah merupakan hal-hal yang menjadi pertanyaan bagi para peneliti untuk dicari jawabannya. Munculnya identifikasi masalah berarti adanya upaya untuk mengekang permasalahan sehingga masalah yang dibahas tidak akan keluar dari zona penelitian. Maka dari itu, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan terhadap lagu-lagu daerah?
2. Bagaimana pengetahuan siswa kelas XI SMK Negeri 11 Medan tentang *software Audacity*?
3. Bagaimana proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *Software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan?
4. Metode apa yang digunakan untuk pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *Software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan?
5. Hasil apa yang akan dicapai dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* ?

6. Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *Software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dibuat untuk memusatkan penelitian dan mengerucutkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Menurut Sugiono (2017:207) “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum”.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membuat pembatasan masalah berupa:

1. Proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
3. Hasil yang ingin dicapai dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
4. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan

D. Rumusan Masalah

“Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data.” Sugiyono (2017:35)

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
3. Hasil yang ingin dicapai dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan
4. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebaiknya merangkum berbagai hal mengenai apa saja yang diamati peneliti, dirasakan subjek penelitian dan yang dihayati informan. Tujuan penelitian harus terarah dan dirumuskan untuk mendapatkan catatan yang

jelas tentang hasil yang ingin dicapai. Berhasil atau tidaknya suatu penelitian dapat terlihat dari tercapai atau tidaknya tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Menurut Sugiono (2016:397) “Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Untuk itu setiap penelitian yang dilakukan harus berangkat dari masalah.”

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran lagu lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.
2. Untuk mengetahui Metode apayang digunakan dalam pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.
3. Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.
4. Untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran lagu-lagu daerah menggunakan *software Audacity* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 11 Medan.

C. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti akan memperoleh hasil yang bermanfaat. Hal ini merupakan bagian yang perlu diperhatikan karena pentingnya penelitian dapat diukur dari besarnya pengembangan ilmu, seni, serta kontribusi lainnya pada pembangunan ilmu pengetahuan.

Menurut Sugiono (2016:397) “Penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.”

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka manfaat penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Sebagai motivasi dan sumber referensi bagi para pembaca dengan minat yang sama
- b. Sebagai bahan masukan bagi peneliti dalam menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai pembelajaran lagu daerah menggunakan *software Audacity*.
- c. Menambah sumber kepustakaan di jurusan Sendratasik khususnya program studi Pendidikan Musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.