

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia, proses pendidikan dilakukan di berbagai wadah ataupun lembaga tertentu seperti lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan sebagai lembaga pendidikan formal harus ikut serta mengambil alih dalam mengembangkan ilmu dan teknologi yang bermanfaat untuk pembaharuan dibidang pendidikan dan untuk peningkatan manusia seutuhnya. Upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia, maka proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan inti yang harus ditingkatkan untuk tercapainya tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya seperti: perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan dalam diri siswa.

Duli Pillana (2019:139) :

“The main purpose of education is to expand curricula with respect to labor demands, changes in civic participation, and progressing technological inventions Similarities are reflected in many directions such as government initiating reforms, striving equality and quality in education, and applying all learning domains of modern education. Equality and quality of education is a powerful key to open the door for creativity.”

“Tujuan utama pendidikan adalah untuk memperluas kurikulum sehubungan dengan tuntutan tenaga kerja, perubahan partisipasi sipil, dan kemajuan penemuan teknologi. Persamaan tercermin dalam banyak arah seperti pemerintah memulai reformasi, mengupayakan kesetaraan dan kualitas dalam pendidikan, dan menerapkan semua domain pembelajaran modern pendidikan. Kesetaraan dan kualitas pendidikan adalah kunci ampuh untuk membuka pintu kreativitas.”

Peranan pendidik dalam pendidikan adalah hal yang sangat penting, jika guru tersebut dapat mengolah pembelajaran maka murid juga akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran tersebut seperti yang tertulis dalam jurnal Yuni Martha dkk (2012 : 2) bahwa “Guru memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena guru memegang kunci dalam pendidikan dan pembelajaran disekolah.” Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan adanya perkembangan zaman di segala bidang kehidupan. Pendidikan adalah daya atau usaha untuk bertumbuh dan berkembangnya intelektual, budi pekerti (karakter), dan tubuh anak. Ketiga usaha tersebut seharusnya secara berkesinambungan menghidupi kebutuhan anak atau peserta didik menuju kesempurnaan hidup. Triyanto (2017:79) mengatakan bahwa jika dilihat dari perspektif kebudayaan, pendidikan berfungsi untuk mempertahankan, melangsungkan, dan mengembangkan eksistensinya dengan adaptasi lingkungan sekitarnya. Dunia pendidikan kesenian juga menjadi salah satu bidang studi yang berguna untuk merangsang kreatifitas dan wawasan kebudayaan.

Kesenian pada umumnya memiliki keragaman diantaranya seni rupa, seni tari, seni drama, dan seni musik. Seni musik diantaranya mencakup permainan alat musik tiup, gesek, perkusi, dan vokal. Alat seni vokal adalah alat musik yang instrumennya terletak pada tubuh manusia tersebut, berbeda halnya dengan alat musik gesek, tiup, dan perkusi yang masing-masing memiliki alat berwujud benda mati. Seni vokal yaitu ekspresi seni seseorang dengan menggunakan teknik *head voice* untuk menciptakan

keindahan dalam bersuara. Wujud keindahan seni vokal diantaranya disajikan dalam paduan suara dan pertunjukan solo vokal. Paduan suara menyajikan komposisi vokal dengan beberapa orang penyanyi dalam suara yaitu Sopran, Alto, Tenor, dan Bass yang dipimpin oleh *conductor* (pemimpin paduan suara). Pertunjukan solo vokal menyajikan komposisi vokal sesuai dengan karakter vokal dalam diri penyaji dan biasanya disajikan dalam bentuk konser.

Paduan suara atau *choir* berarti penyajian musik dalam bentuk vokal yang memadukan berbagai warna suara menjadi satu keberagaman yang utuh dan dapat menceritakan jiwa lagu tersebut. Paduan suara dinyanyikan secara serentak untuk membentuk suatu keharmonisan yang selaras. Paduan suara juga dapat dilakukan dengan menggunakan iringan instrumen maupun tanpa iringan instrumen atau biasa disebut dengan *acappella*. Paduan suara terdiri atas beberapa jenis yaitu : paduan suara campuran (*mixed choir*), paduan suara pria (*male choir*), paduan suara wanita (*female choir*), paduan suaradewasa (*adult choir*), paduan suara remaja (*youth choir*), dan paduan suara anak (*children choir*).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pelatih paduan suara SD Integritas Bangsa Medan, salah satu kelompok Paduan Suara Anak (*Children Choir*) yang ada di Medan yaitu IB *Chorus*. IB *Chorus* adalah salah satu kegiatan *ekstrakurikuler* yang ada di Sekolah Integritas Bangsa Medan. Ekstrakurikuler ini dibentuk bertujuan untuk membuat siswa-siswinya semakin aktif khususnya di bidang Seni. Wadah ini dibentuk tentu atas bimbingan Kepala Sekolah, Orang tua siswa, serta guru yang memimpin

Paduan Suara ini. Anggota *IB Chorus* juga harus mengikuti seleksi yang dilakukan, hal ini dilakukan karena banyaknya siswa yang ingin bergabung di *IB Chorus*. Paduan suara ini juga aktif dalam mengisi acara-acara yang diadakan di Sekolah termasuk juga mengisi acara pada Upacara hari Senin dan hari-hari besar lainnya, tentunya mereka harus sering berlatih sebelum menuju pertunjukkan tersebut. Latihan *IB Chorus* mengalami kendala dan harus terhenti karena adanya situasi pandemi covid-19. Pemerintah memutuskan untuk melakukan *Social Distancing* dengan arti bahwa semua kegiatan yang mengumpulkan banyak orang harus segera ditiadakan. Mereka tidak bisa melakukan latihan secara langsung, mereka harus mengikuti dan harus terbiasa dengan hal tersebut, serta tidak bisa tampil di berbagai kegiatan sekolah maupun luar sekolah yang biasanya menjadi wadah untuk *IB Chorus* tampil. Kegiatan *Virtual Choir* ini mereka tidak menurunkan kualitas mereka dalam bernyanyi, tetapi semakin mengalami kemajuan karena mereka melakukan rekaman video tersebut secara pribadi, jadi mereka melakukannya dengan berhati-hati dan terus berlatih agar tidak melakukan kesalahan dalam melakukan rekaman video. Pelatih (*Coach*) dan Kepala Sekolah tetap memberikan yang terbaik untuk anak didik, yaitu melakukan program *Virtual Choir*.

Seiring adanya bantuan alat teknologi sebagai media yang mampu untuk membuat musik dalam paduan suara, sehingga *Virtual choir* menjadi unik, karena biasanya paduan suara bernyanyi dalam satu lingkungan yang sama dan saling tatap muka untuk membentuk suatu harmoni, tetapi dengan

konsep *virtual choir*, bernyanyi dapat dilakukan dari rumah masing-masing. Kegiatan *Virtual choir* terjadi karena adanya dorongan dan perkembangan musik komputer yang saat ini mulai berkembang.

Musik komputer adalah aplikasi teknologi komputasi dalam komposisi musik, untuk membantu komposer manusia membuat musik baru atau membuat komputer secara mandiri membuat musik, seperti dengan program komposisi algoritmik. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan narasumber Mukhlis Hasbullah mengatakan bahwa : “Musik komputer memiliki 4 fungsi ” yaitu : (1) Format File Pertukaran Notasi (NIFF) adalah format file notasi musik yang digunakan terutama untuk mentransfer notasi musik antara penulis skor yang berbeda.; (2) *Editing* merupakan proses permak lagu. Artinya operator di sini bertugas mengedit kesalahan-kesalahan pemain lagu hingga benar-benar *perfect timing*, tone, nada, hingga *pitchnya*.; (3) *Mixing* bisa kita artikan meramu setiap *track* supaya mampu mengeluarkan karakter suara terbaiknya dan benar-benar menyatu dalam lagu. Tujuan lainnya adalah menyeimbangkan *balancing* setiap *track* sehingga semua instrumen dapat didengar dengan jelas.; (4) *Mastering* merupakan proses akhir sebelum lagu dapat didistribusikan lewat file (MP3/FLAC/WAV) ataupun CD audio. Mastering di sini bertujuan sedikit polesan. Mungkin dicerahkan atau ditambah frek. *high-nya*, atau di beri efek *surround*, dsb. Sesuai dengan keinginan klien/pemilik lagu dan keinginan sasaran pendengarnya.

Seiring adanya bantuan alat teknologi sebagai media yang mampu untuk membuat dalam paduan suara, sehingga *virtual choir* menjadi unik, karena biasanya paduan suara bernyanyi dalam satu lingkungan yang sama dan saling tatap muka untuk membentuk suatu harmoni, tetapi dengan konsep *virtual choir*, bernyanyi dapat dilakukan dari rumah masing-masing. Hal ini sependapat dalam jurnal Triyanto yang berisi :

“The issue of character education is related to global phenomena. In the digital age, globalization will continue, and no one can stop it. Like it or not, every nation, every country that does not isolate itself from the world's civilization in this century must be dealing with globalization “facilitated by digital technology.”

“Masalah pendidikan karakter berkaitan dengan fenomena global. Diera digital, globalisasi akan terus berlanjut, dan tidak ada yang bisa menghentikannya. Mau tidak mau, setiap bangsa, setiap negara yang tidak mengisolasi diri dari peradaban dunia pada abad ini pasti berhadapan dengan globalisasi yang difasilitasi oleh teknologi digital.”

Terjadinya situasi ini di Indonesia bahkan diseluruh dunia, manusia dituntut untuk menggunakan teknologi menjadi sarana utama dalam setiap pekerjaan yang dilakukan terkhususnya juga dengan pendidikan. Covid-19 telah mengubah dan mengintensifkan cara individu berkomunikasi secara *virtual* dalam masyarakat. *Lockdown* telah melihat pengambilan yang luar biasa dari semua *online platform* termasuk *Zoom* dan *platform* obrolan video lainnya. Paduan suara, seperti masyarakat lainnya, karena kebutuhan, semakin menggunakan teknologi visual ini yang menjadi solusi. Sekarang web dibanjiri dengan cerita tentang *virtual choir* yaitu paduan suara yang dilakukan dari rumah masing-masing, penyanyi menggunakan teknologi video untuk terhubung satu sama lain secara global dan di komunitas lokasi, ini berarti

bagaimana paduan suara beradaptasi dan berevolusi dalam realitas tekno baru ini.

Kegiatan ini juga memiliki kendala seperti halnya dengan kegiatan pada umumnya, kendala dalam *virtual choir* ini lebih mengarah kepada pesertanya, karena ada beberapa peserta yang lama dalam mengumpulkan video rekaman mereka serta masih terjadi kesalahan-kesalahan kecil seperti kebocoran suara musik yang terdapat dalam video rekaman mereka, adanya suara-suara yang berasal dari luar rumah seperti kendaraan yang melintas, serta suara-suara yang lain yang bisa membuat *noise* saat menggabungkan audio satu dengan yang lainnya. Adanya kendala-kendala tersebut membuat editor harus memiliki cara untuk mengatasinya dengan segera, seperti dilakukannya penambahan waktu pengumpulan terakhir video rekaman peserta. Adanya kendala tersebut lantas tidak membuat pelatih paduan suara untuk tidak mengadakan kegiatan ini lagi, pelatih paduan suara beserta editor berusaha semaksimal mungkin untuk meminimalisir kendala tersebut. Akan tetapi, jika situasi sudah kembali normal atau terhindar dari pandemi kegiatan ini tetap akan diadakan seperti paduan suara pada umumnya, sehingga semua suara bernyanyi dalam suatu tempat dan diiringi musik yang telah diberikan guru melalui *link* youtube yang telah dibagikan melalui grup *WhatsApp*, murid harus mengikuti nada dasar serta tempo yang ada pada musik pengiring tersebut sesuai dengan *link* yang telah ditentukan dan untuk pengumpulan video hasil di *upload* ke *youtube* agar guru dapat melihat dan mendownload video yang telah melewati seleksi.

Beberapa peserta *virtual choir* yang telah diwawancarai turut memberikan tanggapan mereka mengaku bahwa kegiatan *virtual choir* ini sangat menarik, karena dapat menambah kegiatan selama masa pandemi Covid-19 dan juga dapat mempererat persaudaraan walaupun hanya dilakukan secara *virtual*. Selain itu, peserta juga berharap agar kegiatan ini dapat dilakukan lagi untuk tahun berikutnya sebagai kegiatan sampingan. Beberapa peserta lain juga memberikan kesan dan pesan terkait dengan kegiatan *virtual choir* agar kegiatan ini dapat menjadi kegiatan yang rutin dilakukan walaupun pada akhirnya pandemi Covid-19 telah usai, lalu mereka juga memberikan saran untuk editor bahwa dalam proses editing lebih ditingkatkan dan dalam pembagian suara dilakukan secara merata agar terlihat lebih menarik

Ableton Live adalah *software* yang berawal pada tahun 2001 pada awalnya mereka membuat aplikasi ini hanya untuk kebutuhan Behles dan Henke untuk memainkan musik mereka sendiri di panggung. Seorang *programmer* komputer yang bergabung dengan Monolake di akhir tahun 90an mendorong Behles dan Henke untuk mengubah program pribadi mereka menjadi sebuah *software* dengan maksud dijual ke khalayak umum. Versi terbaru saat ini, *Ableton Live 10* adalah salah satu *software* yang fleksibel, terutama untuk merekam dan menggabungkan audio lain, dan *mixing* suatu project. kelebihan dari *Ableton Live 10* dibanding *software* lainnya adalah: fungsi tempo yang adaptif dan sangat efektif sehingga audio dan midinya bisa dimainkan saat itu juga dengan sinkronisasi secara otomatis, dilengkapi dengan integritasi terbaik antara *engine* suara, DAW dan MIDI. Pendapat ini juga

disampaikan oleh Adam Kurihara “Stasiun kerja *Audio Digital (DAW)* ini adalah perangkat lunak yang memungkinkan Anda merekam dan mengedit audio di komputer. Saya menggunakan *Ableton Live* karena saya paling nyaman dan akrab dengan antarmuka.” Jika kita melihat dari keunggulan *software* ini maka *Ableton* ini bisa dikategorikan ke dalam *software* yang bisa mengerjakan pekerjaan *Recording, Mixing, dan Mastering*. Sekolah SD Integritas bangsa adalah salah satu khalayak umum yang menggunakan *software* ini dalam pengeditan suara, selain mudah digunakan alasan lain memilih *software* ini dikarenakan editor dari Sekolah tersebut telah memakai *software* ini saat melakukan beberapa rekaman suara (*recording*). *Software* ini semakin mempermudah pengeditan khususnya suara (audio), karena dapat menggabungkan semua suara ke dalam bentuk mp3 serta menggabungkannya dengan musik instrumental yang telah ada, setelah penggabungan audio tersebut maka dilakukan ke tahap berikutnya yaitu *mastering*. Selain fitur yang ada dalam *software* ini tingkat kemudahan menggunakan *software* ini juga membuat penulis mengangkat *software* ini sebagai pengedit suara untuk melakukan program *virtual choir* tersebut. Hasil penelitian Kathryn Grushka dalam jurnal nya yang menjelaskan bahwa kegiatan paduan suara diseluruh Dunia pada situasi pandemi ini dilakukan secara *virtual*. Kathryn Grushka Et Al (2021:2) :

“Covid-19 has changed the way we sing in choirs and has seen the extraordinary uptake of Zoom as a video chat platform across society. This is a reflective tale of four choirs members and their insights into how they improvised with traditional choir singing in a Zoom space. It considers how zoom pedagogies allowed them to

bridge social isolation during the pandemic. It includes the voices of the conductor; music teacher/technician; the voice of a media savvy artist choir member and finally the voice of a singing visual educator. A virtual choir can harness sound- reproduction technology (recording and digitally manipulating), employ sound composers and together they constantly create new musical assemblages (conductor, sound technicians, singers) who are also user-listeners. The participants in the virtual choir understand that they are the energy of the assemblage, a virtual choir is not static but can disrupt its own articulations and put them together in new ways. Each virtual choir rehearsal has the potential to disrupt all previous learning moments in the continuous articulation of their new sound, becoming a virtual choir.”

“Covid-19 telah mengubah cara bernyanyi dalam paduan suara dan telah melibatkan penggunaan zoom yang luar biasa sebagai platform obrolan video di seluruh masyarakat. Ini adalah kisah reflektif dari empat anggota paduan suara dan wawasan mereka tentang bagaimana mereka berimprovisasi dengan nyanyian paduan suara tradisional di ruang zoom (*virtual*). Ini mempertimbangkan bagaimana pedagogi zoom memungkinkan mereka menjembatani isolasi sosial selama pandemi. Ini termasuk suara konduktor; guru / teknisi musik; suara anggota paduan suara artis yang paham media dan akhirnya suara pendidik visual yang menyanyi. Paduan suara virtual dapat memanfaatkan teknologi reproduksi suara (merekam dan memanipulasi digital), menggunakan komposer suara dan bersama- sama mereka secara konstan membuat kumpulan musik baru (konduktor, teknisi suara, penyanyi) yang juga merupakan pendengar pengguna. Para peserta dalam paduan suara virtual memahami bahwa mereka adalah energi dari kumpulan, paduan suara virtual tidak statis tetapi dapat mengganggu artikulasinya sendiri dan menyatukannya dengan cara baru. Setiap latihan paduan suara virtual berpotensi mengganggu semua momen pembelajaran sebelumnya dalam artikulasi berkelanjutan dari suara baru mereka, menjadi paduan suara virtual.”

Program virtual *choir* ini membutuhkan waktu ekstra, karena masing-masing murid diminta untuk merekam suara mereka dalam bentuk video, setelah semua video terkumpulkan dari anggota paduan suara, kemudian digabungkan dan diselaraskan dengan hasil dalam satu video sehingga terbentuk virtual choir. Melakukan virtual choir, diharapkan para anggota tim Paduan suara IB Chorus SD Integritas Bangsa Medan untuk terus berprogres

dalam bernyanyi, *Feedback* yang diharapkan dari penonton yaitu diharapkan dapat mengapresiasi karya tersebut, dan penonton dapat menikmati bersama melalui lagu ini, juga dapat menginspirasi dan menghibur penonton agar tetap produktif ditengah kondisi saat ini.

Hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya membuat penulis tertarik untuk meneliti **“Penggunaan *Software Ableton Live 10* dalam pembuatan *Virtual Choir* pada *IB Chorus* di *SD Integritas Bangsa Medan.*”**

B. Identifikasi Masalah

Suatu penelitian diperlukan suatu identitas masalah. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan masalah yang akan diteliti. Menurut Suryana (2010:21) dalam bukunya menyatakan bahwa “Mengidentifikasi Masalah adalah mencari masalah yang paling relevan dan menarik untuk di teliti.” Dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah adalah kegiatan mendaftar, mencatat masalah-masalah penting yang dihadapi dalam suatu bidang keahlian atau profesi tertentu kemudian dipilih satu untuk dijadikan fokus atau masalah penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Keberadaan kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan
2. Kemajuan bernyanyi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan
3. Kendala yang dihadapi siswa SD Integritas Bangsa Medan dalam ekstrakurikuler paduan suara pada masa pandemi Covid-19

4. Media yang digunakan dalam proses ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.
5. Keunggulan *software Abelton live 10* pada pembuatan video *virtual choir* di SD Integritas Bangsa Medan.
6. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan *software Abelton live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.
7. Proses pembuatan *virtual choir* pada ekstrakurikuler di SD Integritas Bangsa Medan.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka penulis perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019:281) yang mengemukakan bahwa: “karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori- teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Maka peneliti memberi batasan, dimana akan dilakukan penelitian, variabel apa saja yang akan diteliti, serta bagaimana hubungan variabel satu dengan variabel yang lain”.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pembuatan *Virtual Choir* pada ekstrakurikuler di SD Integritas Bangsa Medan.

2. Penggunaan *software Ableton live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.
3. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ialah satu titik fokus dari sebuah penelitian yang akan diteliti, Sugiyono (2019:35) “Rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variable ataupun lebih (variable yang berdiri sendiri).” Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik sehingga mendukung materi untuk menemukan jawaban. Untuk itu perumusan masalah diperlukan sehingga dapat mendukung dan menemukan jawaban dari apa yang akan diteliti.

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan *virtual choir* pada ekstrakurikuler di SD Integritas Bangsa Medan?
2. Bagaimana penggunaan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan?
3. Kendala apa yang dihadapi dalam penggunaan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkap sasaran apa yang akan dicapai saat melakukan penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas untuk melakukan penelitian tersebut, maka arah kegiatan yang akan dilakukan pasti tidak akan terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryana (2010:30) “Tujuan penelitian merupakan pernyataan mengenai apa yang akan dihasilkan atau dicapai oleh peneliti, tujuan penelitian tergantung pada jenis penelitian dan masalah yang akan diteliti.” Oleh sebab itu, tujuan penelitian harus konsisten dengan masalah yang telah dirumuskan. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembuatan *Virtual Choir* dengan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler di SD Integritas Bangsa Medan.
2. Untuk mengetahui penggunaan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penggunaan *software Ableton Live 10* pada ekstrakurikuler paduan suara di SD Integritas Bangsa Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan penelitian tentu harus memiliki manfaat, segala sesuatu yang bisa digunakan baik oleh peneliti itu sendiri maupun lembaga dan instansi tertentu ataupun orang lain dan manfaat penelitian mencakup dalam pengembangan ilmu atau manfaat penelitian tersebut. Manfaat penelitian yaitu

merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian tersebut. Suryana (2010:30) “Manfaat penelitian untuk memberikan sumbangan pemikiran atau menambah informasi bagi perkembangan ilmu manajemen pendidikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja di lapangan.”

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu referensi dalam kegiatan paduan suara di pandemi covid-19.
- b. Diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang paduan suara khususnya disituasi pandemi covid-19
- c. Sebagai dasar untuk sebuah penelitian lebih lanjut dengan variabel yang lain tentang penggunaan *software Ableton Live 10* pada *virtual choir*.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dijadikan data bahan penelitian selanjutnya terkait *software Ableton Live 10* pada *virtual choir*.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan dokumentasi ataupun menambah referensi di jurusan seni musik, yang saling berhubungan dengan Paduan Suara.
- c. Sebagai bahan referensi bagi Unimed, khususnya prodi pendidikan musik, dengan harapan melalui hasil penelitian ini dapat mengembangkan pembuatan *virtual choir* dengan berbagai *software* lainnya.