

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mampu menjadi salah satu cara menuntun dan mengembangkan individu agar memperoleh kemampuan dalam aspek intelektual dan keterampilan. Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan suatu bangsa, di mana bangsa yang maju ditandai oleh SDM yang berdedikasi, mengikuti ajaran menurut kepercayaan, kecerdasan, maupun keterampilan. Menurut Darmuki (dalam Perangin-Angin, 2023) mengatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan komunikasi yang menuntut peserta didik untuk membangkitkan kemampuannya untuk mengedukasikan secara baik dengan lisan maupun tulisan. Pendidikan di negara ini semakin merata, dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar generasi muda Indonesia dapat tumbuh menjadi generasi milenium yang cerdas dan berkarakter.

Berbicara mengenai pendidikan, salah satu bidang yang ada di Indonesia adalah pendidikan seni musik. Pendidikan ini berperan penting dalam membantu individu mengekspresikan ide dan gagasan melalui elemen-elemen musik. Membicarakan musik berarti membahas sesuatu yang kompleks, karena musik dapat dianalisis dari berbagai perspektif, termasuk dalam konteks pendidikan. Pendidikan seni musik di sekolah memberikan dampak positif terhadap pengembangan bakat peserta didik. Namun, seringkali sekolah menghadapi

kendala waktu dalam proses pembelajaran di kelas, yang membuatnya kurang efektif.

Fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia juga sering kali tidak mendukung proses belajar. Ketidakefektifan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor-faktor di sekolah, tetapi juga dapat berasal dari peserta didik itu sendiri, baik dari aspek internal maupun dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Rachman dalam Bauana, 2024).

Di tengah perkembangan musik sekarang, selain berusaha untuk memasukkan anak mereka ke sekolah-sekolah yang terbaik, agar anak mereka dapat diberi pengetahuan yang mumpuni, para orang tua juga berbondong-bondong untuk memasukkan anak mereka ke lembaga-lembaga kursus terbaik, agar anak mereka juga dapat menemukan dan mengembangkan kemampuan-kemampuan lain (soft skill) di luar pengetahuan dasar yang bertujuan untuk menambah daya saing anak di masa depan (Padang, 2024:40). Kegiatan ekstrakurikuler adalah serangkaian aktivitas yang diikuti oleh peserta didik di lingkungan sekolah di luar jam pelajaran biasa. Tujuannya adalah untuk memperluas pengetahuan, menerapkan nilai-nilai ilmu yang dipelajari, serta mengembangkan berbagai kemampuan, seperti dalam bidang olahraga, seni, dan lain sebagainya (Hasnawati, 2021).

Participation in extracurricular activities fosters confidence, organizational skills, teamwork, and a sense of responsibility within a group setting. This underscores the imperative need for unwavering commitment from school stakeholders, particularly those overseeing student affairs and teachers (Rotikan

et. al, 2023: 814). Hal ini cenderung memandang ekstrakurikuler hanya sekedar kegiatan sekolah, tanpa memberikan perhatian yang cukup pada kebutuhan dalam membimbing peserta didik dalam kegiatan tersebut. Dalam ekstrakurikuler, peserta didik tidak hanya sekedar mengikuti kegiatan sekolah, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, menumbuhkan rasa percaya diri, rasa tanggung jawab dalam lingkungan kelompok, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Paduan suara merupakan penggabungan dari suara yang berlainan, namun jika dimainkan secara benar dapat menghasilkan perpaduan suara yang harmoni dan menarik untuk dinikmati (Tobing, 2018). Paduan suara merupakan sekumpulan vokal yang memadukan suara manusia dari berbagai tingkatan, biasanya terdiri dari empat jenis suara utama, yaitu sopran, alto, tenor, dan bass (Suryati dalam Widodo, et al 2019). Paduan suara dapat ditemukan di berbagai budaya dan tradisi di seluruh dunia, dan sering kali menjadi elemen penting dalam acara keagamaan, konser, dan festival musik. Selain itu, paduan suara berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan musik dan vokal, serta memperkuat rasa kebersamaan dan kerja sama di antara anggotanya.

Paduan suara juga berkontribusi dalam memperkaya kehidupan budaya masyarakat, memberikan hiburan, dan menyampaikan pesan sosial atau emosional melalui musik. Dalam paduan suara, pemimpin yang bertanggung jawab disebut *Conductor*, yang berperan sebagai pelatih bagi kelompok tersebut. Paduan suara dapat tampil dengan iringan alat musik atau tanpa iringan sama sekali. Ketika paduan suara bernyanyi tanpa alat musik, hal ini biasanya disebut *acappella*.

Instructional media are the human and non-human devices, material or methodologies used by lecturers to overcome all learning problems, including noise factors (Adegbija, 2012: 218). Yang di mana media pembelajaran ini dapat berupa benda maupun manusia dalam mengatasi masalah pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk memberikan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik. Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar, media ini dimanfaatkan untuk membantu guru agar pembelajaran peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien

Dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara, agar pembelajarannya tidak membosankan dan monoton perlunya pendidik menggunakan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan programnya. Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang menghambat proses pembelajaran dan pelatihan, terutama terkait dengan penggunaan media audio. Penggunaan media audio sejalan dengan mempelajari komputer musik, yang diperlukan software dan hardware yang mendukung pemusik (brainware) dalam menguasai metode dan teknik pembelajaran yang efektif (Suroso, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *software Finale*, yang dirancang khusus untuk pengoperasian audio dan notasi musik. Sayangnya, belum adanya media audio yang memadai dalam proses latihan ekstrakurikuler menyebabkan kurangnya pemahaman tentang penggunaan *Finale*, sehingga berdampak pada kualitas pelatihan. Tanpa media audio yang memadai, peserta didik kesulitan mengidentifikasi kesalahan

dalam bernyanyi, seperti intonasi, ritme, dan harmonisasi, yang akhirnya membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal.

Finale combined sophisticated real-time MIDI implementation with comprehensive notational graphics. These features included music transcription as you play (Purse, 2014 : 6). Audio dari aplikasi *Finale* membantu peserta didik mengenali perbedaan melodi, ritme dan harmoni yang akan dinyanyikan. Dengan mendengarkan audio dari aplikasi *Finale*, peserta didik dapat lebih mudah mengikuti alunan musik dan berkontribusi dalam paduan suara secara efektif. Media ini juga menyediakan visualisasi yang jelas tentang cara menyanyikan lagu tersebut, sehingga memudahkan proses pembelajaran.

Proses penerapan media audio *Finale* pada guru juga menjadi tantangan tersendiri. Guru sebagai fasilitator perlu memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan media ini agar dapat mengajarkannya secara efektif kepada peserta didik. Namun, jika guru sendiri belum terbiasa atau kurang terlatih dalam menggunakan *Finale*, kemampuan bernyanyi peserta didik paduan suara tidak akan berkembang secara maksimal. Hal ini menuntut adanya pelatihan khusus bagi guru untuk menguasai media tersebut. Di sisi lain, pembelajaran yang kurang efektif selama ini telah membuat kemampuan bernyanyi peserta didik dalam paduan suara menjadi sangat rendah. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan peserta didik kesulitan menyerap materi yang diajarkan, sehingga minat dan motivasi mereka untuk berlatih pun menurun.

Kemampuan bernyanyi merupakan kesanggupan seseorang dalam bernyanyi sesuai dengan teknik vokal yang benar. *Poor singing ability can have several manifestations, including problems with timing and with timbre (the quality of a sound, independent of pitch, loudness, or timing). However, the most common manifestation of poor singing ability is poor pitch control (e.g., Dalla Bella, Giguère, & Peretz, dalam Hutchins 2014:2522). In order to vocally match a target note, singers must perceive the pitch, determine the configuration of their vocal apparatus that will create a note of the same pitch, and enact that motor command. An error in any of these steps will lead to inaccurate vocal pitch matching (Berkowska & Dalla Bella dalam Hutchins 2014:2522).* Untuk dapat bernyanyi dengan baik dan benar, diperlukan pemahaman tentang musik, latihan-latihan yang mendukung pengolahan suara, serta penguasaan teknik-teknik dasar seperti sikap tubuh, pernapasan, pembentukan suara, artikulasi, resonansi, dan interpretasi.

Selama ini di SMA Negeri 3 Pekanbaru belum menggunakan media apa pun di kegiatan ekstrakurikuler paduan suara yang membuat peserta didik kurang paham dan kurang mengerti tentang pembelajaran paduan suara. Keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran juga membuat peserta ekstrakurikuler paduan suara kurang tertarik selama proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif untuk menjaga minat dan semangat mereka dalam berlatih. Penggunaan media audio seperti *Finale* dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan.

Selama pelatihan paduan suara dengan menggunakan media audio *Finale* kendala yang dialami juga perlu diidentifikasi. Beberapa kendala yang mungkin muncul antara lain kesulitan teknis dalam mengoperasikan *software*, kurangnya perangkat pendukung, atau ketidaksiapan peserta didik dalam menggunakan teknologi tersebut. Identifikasi kendala ini penting untuk menemukan solusi yang tepat agar penggunaan media audio *Finale* dapat berjalan dengan lancar.

Tanggapan peserta didik terhadap penerapan media audio *Finale* juga perlu diperhatikan. Tanggapan positif dari peserta didik akan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam bernyanyi. Namun, jika tanggapan negatif yang muncul, maka perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap metode penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam penggunaan media audio *Finale* pada ekstrakurikuler paduan suara, serta mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemampuan bernyanyi peserta didik. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ekstrakurikuler paduan suara dapat berjalan lebih optimal dan memberikan hasil yang lebih baik bagi perkembangan peserta didik.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru di sekolah bahwasanya aplikasi *Finale* belum pernah diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan alasan kurangnya pemahaman mengenai media *Finale*. Sehingga penulis tertarik mengangkat menjadi penelitian dengan judul. **“Penerapan Media Audio *Finale* Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara Di SMA Negeri 3 Pekanbaru”**.

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi data permasalahan dapat dilakukan melalui observasi awal terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain atau melalui dokumen-dokumen yang tersedia (Sugiyono, 2023:62). Dengan kata lain, masalah dapat ditemukan dengan melihat adanya ketidaksesuaian antara apa yang direncanakan dengan kenyataan yang terjadi (Sugiyono, 2023:61). Agar penelitian dapat terarah dan masalah yang dihadapi dapat teratasi dengan baik, biasanya penelitian menggunakan identifikasi masalah. Hal ini dilakukan agar langkah-langkah yang diambil dan hasil yang diinginkan dapat tercapai secara optimal. Beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain:

1. Media audio untuk latihan ekstrakurikuler paduan suara belum ada digunakan.
2. Proses penerapan media audio *Finale* selama ini belum diterapkan
3. Pembelajaran ekstrakurikuler paduan suara belum efektif
4. Media ekstrakurikuler paduan suara belum menarik peserta didik
5. Banyak kendala yang dihadapi pada proses kegiatan ekstrakurikuler paduan suara
6. Peserta didik kurang menanggapi proses pembelajaran ekstrakurikuler paduan suara
7. Peserta didik belum mampu dalam bernyanyi sebagai anggota ekstrakurikuler paduan suara

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan fokus yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum dan didasari pada tingkat kepentingan, urgensi dan fisibilitas masalah yang akan di pecahkan (Sugiyono, 2023:275). Berdasarkan pendapat ini, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitiannya yaitu :

1. Proses penerapan media audio *Finale* selama ini belum di terapkan
2. Peserta didik kurang menanggapi proses pembelajaran ekstrakurikuler paduan suara

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang dirancang berdasarkan masalah yang perlu dijawab melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2023:273). Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah serta identifikasi masalah, rumusan masalah yang akan dibahas dan dicari solusinya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media audio *Finale*
2. Bagaimana tanggapan peserta didik proses pembelajaran ekstrakurikuler paduan suara

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan, menemukan, dan menciptakan sesuatu (Sugiyono, 2023:5). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media audio *Finale*
2. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik proses pembelajaran ekstrakurikuler paduan suara

F. Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki peran krusial karena hasilnya dapat dimanfaatkan oleh manusia (Sugiyono, 2023:7). Dalam konteks ini, penelitian memberikan dua bentuk manfaat, yaitu manfaat teoritis untuk pengembangan ilmu dan manfaat praktis untuk aplikasi di lapangan:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan baru tentang Penerapan Media Audio *Finale* Untuk Peserta didik Pada Ekstrakurikuler Paduan Suara di SMA Negeri 3 Pekanbaru.
 - b. Memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi *Finale* sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler Paduan Suara di sekolah kepada pembaca.

- c. Dari sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, literatur, serta referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat topik serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta didik mampu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bernyanyi pada latihan ekstrakurikuler paduan suara melalui Media Audio *Finale*
- b. Peserta didik mampu memotivasi anggota paduan suara untuk berlatih lebih giat dan untuk mendukung peserta didik berlatih dimana saja.
- c. Peserta didik mampu menerapkan tentang metode yang digunakan saat berlatih dalam menyanyikan lagu melalui media audio.