

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu sangat dekat dengan kegiatan bermusik, mulai dari mendengarkan dan menikmati musik hingga memainkan alat musik itu sendiri. Rizem Aizid (2011 : 10) mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, musik juga mampu membangkitkan semangat hidup manusia untuk memberdayakan serta memaknai kehidupan.

Musik dalam perkembangannya dalam masyarakat telah mendapat tempat. Musik bukan sebagai hiburan dan keindahan semata dalam kehidupan masyarakat, tetapi juga dapat memberikan berbagai manfaat dalam kehidupan masyarakat baik secara fisik maupun psikis. Hal tersebut didukung oleh pendapat Stuckenschmid dalam Suhardjo (1996:28) yang menyatakan bahwa:

musik selain sebagai seni yang merupakan kaidah-kaidah estetis yang dapat diapresiasi, namun juga sebagai ilmu. Hal tersebut terasa dari deretan nada-nada, interval, dan juga segi akustiknya. Yang mana dilihat dari sejarahnya hubungan musik dengan bidang ilmu terutama angka-angka (matematika) yang telah dibahas oleh filsuf cina dan yunani ratusan tahun yang lampau.

Sejalan dengan teori tersebut, musik mulai dimasukan kedalam dunia pendidikan berdampingan dengan ilmu pengetahuan lainnya untuk dapat memenuhi tujuan pendidikan nasional yaitu terbentuknya manusia seutuhnya. Berbagai kegiatan bermusik dapat kita temui dalam kegiatan pendidikan. Juvonen (2012 : 197) mangatakan bahwa pendidikan adalah pencapaian target berorientasi yang bertujuan untuk mempengaruhi perubahan dalam individu yang dididik. Musik dalam sebagai bagian pendidikan menjadi salah satu media untuk mempengaruhi

perubahan positif, mendidik dan mengembangkan bakat individu. Altas (2005 : 27) mengatakan bahwa pendidikan musik adalah salah satu cara untuk mengembangkan bakat bermusik dan berpengaruh pada kehidupan manusia. Pengaruh musik sangat penting di dalam menyeimbangkan pikiran, kehendak dan perasaan manusia. Juvonen (2012 : 197) mengatakan bahwa perubahan individu yang berdasarkan pengalaman musik biasanya perubahan tersebut relatif permanen dalam perilaku siswa. Sehingga pendidikan musik menjadi salah satu media yang tepat dalam membentuk manusia seutuhnya.

Sebagai suatu lembaga yang menjadi wadah dalam pendidikan anak-anak, sekolah mempunyai tanggung jawab untuk membantu setiap siswa dalam mengembangkan semua kemampuan musikalnya. Suparno (2004: 59) mengatakan bahwa inteligensi musikal adalah kemampuan untuk mengembangkan dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik dan suara. Dengan membina kecerdasan musikal siswa, maka guru telah membangun kemampuan musikal siswa.

Salah satu kegiatan bermusik dan membangun kemampuan musikal siswa yaitu melalui kegiatan bernyanyi karena setiap manusia memiliki instrumen vokal sebagai alat saat bernyanyi. Kegiatan bernyanyi beragam bentuknya, mulai dari bernyanyi sendiri, ansamble vokal hingga paduan suara. Salah satu kegiatan bermusik dalam dunia pendidikan yaitu melalui ekstrakurikuler sekolah yang dapat dengan mudah dijumpai adalah kegiatan paduan suara. Paduan suara biasanya dibutuhkan sekolah dalam pemenuhan berbagai kebutuhan program sekolah seperti upacara, kegiatan internal sekolah dan lain sebagainya. Dalam kegiatan paduan suara yang baik, tentunya siswa tidak hanya bernyanyi bersama-sama dengan suara

yang dihasilkan dari proses berteriak. Namun, idealnya paduan suara harus memenuhi standar kompetensi bernyanyi dengan baik dan benar sesuai dengan anjuran para ahli vokal. Soewito (1996 : 11) mengatakan bahwa beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam olah vokal, yaitu sikap badan, pernapasan, pengucapan (artikulasi), resonansi, *phrasing* dan ekspresi. Olah vokal paduan suara yang baik dan tanpa menciderai pita suara perlu dibina secara intens dan bertanggung jawab agar kompetensi paduan suara tercapai dengan baik. Namun pencapaian kompetensi teknik vokal yang baik dalam paduan suara masih masih belum maksimal karena terbatasnya referensi pembelajaran paduan suara untuk guru dan murid. Terbatasnya referensi materi pembelajaran paduan suara khususnya yang sesuai dengan bahasa dan budaya Indonesia menjadi kesulitan tersendiri bagi paduan suara sekolah untuk memaksimalkan proses dan hasil estetis paduan suara. Kesulitan tersebut menjadi salah satu permasalahan meskipun dalam perkembangan dunia pendidikan, teknologi telah berkembang dan dapat menyediakan berbagai referensi belajar termasuk belajar paduan suara.

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat dan memberikan dampak yang cukup besar bagi perkembangan budaya kehidupan manusia. Seyogyanya perkembangan teknologi harus diarahkan pada pengembangan hal positif dan memaksimalkan potensi positif manusia. Dampak teknologi juga mempengaruhi dunia pendidikan sekolah. Berbagai inovasi teknologi digalakkan dalam dunia pendidikan seiring perjalanan program sekolah. Beberapa program sekolah seperti kegiatan akademik dan non akademik menjadi bagian dari proses belajar mengajar di sekolah yang tidak lepas kaitannya dengan perkembangan teknologi. Banyak

sekali peran yang dimiliki teknologi dalam proses belajar mengajar pada masa kini, sama halnya pada zaman dahulu dalam dunia pendidikan memiliki metode-metode dan media dalam proses belajar mengajar. Namun sekarang dengan semakin berkembangnya teknologi, dunia pendidikan pun memiliki metode dan media baru dalam penerapan proses belajar mengajar dengan menerapkan peranan penting teknologi dalam proses belajar mengajar.

Seperti pada Paduan Suara Musagta Children Choir di SD Muhammadiyah Sagan yang sebaiknya dapat menggunakan peran teknologi di tengah beragam permasalahan. Pada saat pengamatan awal, ditemukan berbagai fakta lapangan yang menjadi masalah. Pembelajaran paduan suara masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran masih berjalan satu arah dan menjadi kurang efisien. Metode ceramah membuat siswa menunggu arahan dari guru dan belum mengoptimalkan maupun mengeksplor kemampuan diri secara mandiri. Hal ini menjadi masalah kurang optimalnya pembelajaran sebagai efek pembelajaran searah.

Bapak Darma Prayoga, S.Pd selaku guru paduan suara di SD Muhammadiyah Sagan mengatakan bahwa materi pembelajaran untuk paduan suara untuk sekolah-sekolah di Indonesia masih terbatas. Guru baru sebatas mengajar berdasarkan video dari Youtube yang berisi materi pembelajaran yang berasal dari luar Indonesia. Sehingga materi pembelajaran paduan suara dengan potensi budaya Indonesia belum maksimal dan hanya berdasarkan pengetahuan serta pengalaman otodidak yang dimiliki oleh guru yang disampaikan melalui metode ceramah. Guru mengatakan bahwa pembelajaran fokus pada pembagian suara dan kekuatan suara

anak-anak. Sedangkan paduan suara yang baik harus mampu memahami dan melakukan teknik vokal yang baik dan benar.

Selain itu pembelajaran paduan suara di SD Muhammadiyah Sagan hanya dilakukan pada waktu yang relatif singkat, yaitu pada waktu istirahat siang hari. Waktu yang relatif singkat tersebut tentunya masih dirasa kurang dalam memaksimalkan kemampuan bernyanyi anak dan belum memenuhi kebutuhan siswa dan program paduan suara yang dirancang guru. Praktisi paduan suara (guru seni budaya) SD Muhammadiyah Sagan memiliki berbagai program untuk kegiatan paduan suara anak yang disesuaikan dengan agenda sekolah. Namun pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler paduan suara hanya dilakukan satu kali dalam seminggu dengan waktu 90 menit dan dilakukan setelah pulang sekolah. Guru mengatakan bahwa pihak sekolah belum mendukung penuh akan program pembelajaran paduan suara karena waktu pembelajaran yang diizinkan pihak sekolah hanya satu kali dalam seminggu. Dengan kata lain, program sekolah belum menjadikan kegiatan paduan suara sebagai media yang perlu diperhatikan dalam memaksimalkan potensi musikal siswa dan eksistensi sekolah dalam kehidupan sosial antar sekolah. Sehingga terjadi kesenjangan antara harapan kualitas pembelajaran yang ingin dicapai dengan intensitas waktu latihan paduan suara dan harapan terpenuhi keberhasilan program guru dengan dukungan sekolah. Dalam menghadapi waktu latihan yang relatif sedikit tersebut, dibutuhkan solusi untuk mencapai tujuan belajar dalam paduan suara SD Muhammadiyah Sagan.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan inovasi dan solusi untuk menambah wawasan guru maupun murid. Peran teknologi dalam pembelajaran paduan suara

dapat menjadi solusi melalui multimedia pembelajaran di sekolah. Multimedia dipilih karena dirasa mampu untuk mengefektifkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran dalam keterbatasan waktu pembelajaran paduan suara sekolah. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di berbagai kelas dan program pendidikan. Multimedia dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran paduan suara. Kustandi (2011 : 69) mengatakan bahwa manfaat multimedia yang diperoleh adalah:

- 1) proses pembelajaran lebih menarik
- 2) interaktif
- 3) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi
- 4) kualitas belajar pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja
- 6) sikap pembelajar dapat ditingkatkan

Dari manfaat tersebut, multimedia dapat menjadi alat bantu proses pembelajaran paduan suara. Salah satu bagian dari multimedia adalah multimedia interaktif. Riana (2007:5) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Multimedia interaktif dapat menjadi media dalam pembelajaran di sekolah bukan hanya kegiatan di dalam kelas akademik, tetapi juga kegiatan ekstrakurikuler.

Teori tentang multimedia tersebut sejalan dengan pendapat guru paduan suara SD Muhammadiyah Sagan tentang kebutuhan pembelajaran bahwa dibutuhkan media dalam bentuk teknologi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran paduan suara terutama dalam meningkatkan teknik vokal. Selain teknik vokal dalam pembelajaran paduan suara, lagu nusantara dapat menjadi materi lagu yang akan dinyayikan sebagai wujud usaha pelestarian budaya Indonesia.

Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan manusia saat ini adalah *smartphone android*. Sebanyak 15 siswa dari 31 siswa paduan suara SD Muhammadiyah Sagan memiliki *android* pribadi. 16 siswa lainnya sering menggunakan *smartphone* milik orang tuanya. Dari data tersebut, multimedia interaktif yang dibutuhkan akan diterapkan pada *platform android* yang dapat digunakan kapan dan dimana saja di luar dari jam pembelajaran paduan suara di sekolah. Siswa diberikan ruang untuk memahami pembelajaran paduan suara terutama teknik vokal secara mandiri. Sehingga dari berbagai masalah tersebut, perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak di SD Muhdammadiyah Sagan.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. kurangnya dukungan dari pihak pengelola sekolah yang belum mendukung penuh dan memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran paduan suara

2. referensi dan sumber materi pembelajaran paduan suara masih terbatas khususnya materi pembelajaran yang menggunakan bahasa dan budaya Indonesia
3. metode pembelajaran guru yang masih menggunakan pembelajaran searah dan anak menjadi pasif
4. media pembelajaran paduan suara yang masih kurang inovatif khususnya dalam membantu pembelajaran anak secara mandiri terhadap pemahaman materi paduan suara
5. waktu belajar dan konsentrasi anak yang terbatas dalam pembelajaran paduan suara

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran melalui multimedia pembelajaran paduan suara dengan materi pembelajaran yang menggunakan bahasa dan budaya Indonesia. Multimedia interaktif digunakan untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu dan metode dalam pembelajaran teknik vokal paduan suara anak kelas III dan IV di SD Muhammadiyah Sagan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan fokus masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. bagaimanakah bentuk multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak?
2. seperti apakah kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak?
3. seperti apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini yaitu :

1. menghasilkan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.
2. menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.
3. mengetahui efektivitas penggunaan produk multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pembelajaran paduan suara anak dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone android* maupun komputer yang memuat

beberapa materi. Adapun materinya yaitu pengenalan video paduan suara anak yang yang harmonis, tutorial cara melakukan teknik vokal (sikap tubuh, pernapasan, resonansi dan artikulasi), pemanasan vokal melalui beberapa melodi, dan penerapan teknik vokal pada lagu nusantara. Tutor sebagai teman bernyanyi yang memberikan tutorial merupakan siswa-siswi kelas III, IV, dan V yang telah memenangkan kejuaraan paduan suara di tingkat nasional maupun internasional dari berbagai sekolah. Tutor sebaya ini menjadi model dalam menerapkan materi pembelajaran paduan suara.

Multimedia interaktif sebagai multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi belajar suara yang disampaikan dalam aplikasi "Teman Bernyanyiku". Komponen media yang dikembangkan dalam multimedia penelitian ini berupa teks, suara, gambar, video, musik, dan simbol yang menarik perhatian siswa.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* "Teman Bernyanyiku" untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.
- b. Sebagai informasi mengenai proses pelaksanaan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* "Teman Bernyanyiku" untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik

Dapat memberikan gambaran bagi pendidik yang lain tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* “Teman Bernyanyiku” untuk meningkatkan teknik vokal paduan suara anak.

c. Bagi Siswa

- 1) Media dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik vokal paduan suara.
- 2) Multimedia Interaktif “Teman Bernyanyiku” ini dapat digunakan sebagai media latihan siswa baik saat pembelajaran paduan suara di sekolah maupun pembelajaran secara mandiri.

d. Bagi Sekolah

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan mutu kegiatan dan pembelajaran seni di sekolah.

F. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran paduan suara anak sebagai berikut:

1. proses pembelajaran dapat diakses melalui fasilitas sekolah berupa *lcd projector* dan *speaker*.

2. guru mampu mengoperasikan fasilitas sekolah tersebut dan menggunakan multimedia melalui *smartphone*, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. guru mampu memahami materi belajar sehingga dapat membimbing siswa saat produk dioperasikan.
4. tutor dalam menyampaikan bahan ajar pada multimedia adalah teman sebaya sebagai teman bernyanyi yang telah berprestasi dalam praktik paduan suara dengan menggapai prestasi pada perlombaan nasional maupun internasional sehingga pembelajaran ini dapat membangkitkan keinginan dan motivasi belajar siswa.
5. bahan ajar teknik vokal maupun lagu nusantara yang diaransemen menjadi menjadi beberapa suara dilengkapi audio dan visual (partitur lagu) sehingga siswa dapat mempelajari dan menghafal lagu dengan arahan guru maupun secara mandiri.