

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Vokal Grup umumnya menyajikan sebuah lagu dalam suatu harmoni yang terdiri dari kelompok kecil bernyanyi yang berisikan dua sampai empat suara yaitu *sopran* (suara tinggi wanita), *alto* (suara rendah wanita), *tenor* (suara tinggi pria), *bass* (suara rendah pria). Dimana suara *sopran* sebagai suara satu, *alto* sebagai suara dua, *tenor* sebagai pelengkap, dan *bass* sebagai dasar atau fondasi. Namun tidak jarang juga musik paduan suara yang menyajikan sebuah lagu dalam suatu harmoni yang suaranya terdiri dari dua suara, tiga suara, empat suara. Beberapa vokal grup bahkan memiliki pembagian suara lebih dari empat kategori, dengan memasukkan suara *mezzo* atau suara tengah (tidak tinggi tidak rendah) wanita, dan *bariton* atau suara tengah pria dan sebagainya.

Dalam bermusik atau khususnya berolah vokal, dewasa ini, remaja yang duduk di bangku SMP hingga SMA cenderung menyukai musik vokal populer dikarenakan musik vokal genre populer mudah dipahami pendengar remaja. Banyak remaja mengagumi dan terinspirasi oleh grup musik yang sedang populer seperti Project Pop, Kahitna, Pasto, GAC (Gamaliel Audrey Cantika), Bondan Fade 2 Black, 5 Seasons dan beberapa grup lainnya.

Berdasarkan observasi terhadap peserta didik di SMP Kartika XIX-2 Bandung. Kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SMP Kartika XIX-2 Bandung, kurang berjalan dengan baik. Dengan masih digunakannya cara konvensional yaitu *membeo* atau imitasi. Pelatih mencontohkan frase melodi menggunakan instrumen *Keyboard* dan peserta didik menirukan. Tetapi ternyata hal ini menyulitkan siswa. Siswa seringkali lupa entah dari nada, ritmik, atau temponya sehingga meminta pengulangan kembali kepada pelatih. Proses ini memakan waktu yang cukup panjang. Suasana kelas juga menjadi kurang kondusif ketika peserta didik lupa dan bertanya pada pelatih agar mengulangi kembali frase lagu yang sudah diajarkan. Perhatian pelatih menjadi terbagi-bagi pada peserta didik yang bertanya, dan juga menyebabkan cemburu sosial antar peserta didik. Peserta

didik yang dominan aktif bertanya sehingga mendapatkan perhatian lebih dibandingkan dengan peserta didik yang pemalu dan tidak berani untuk bertanya. Selain itu, peserta didik merasa bosan dengan materi-materi yang telah diajarkan oleh pelatih. Anggota paduan suara hanya berlatih lagu-lagu wajib Nasional yang biasa dinyanyikan saat Upacara Bendera berlangsung. Hal-hal tersebut menjadi salah satu penyebab banyaknya peserta didik yang tidak hadir saat ekstrakurikuler berlangsung.

Menurut peneliti, remaja jaman sekarang kurang menyukai belajar dengan cara membaca saja, atau hanya mendengarkan materi dari guru, peserta didik terkadang menjadi kurang fokus dan jenuh, pada akhirnya materi pelajaran menjadi kurang dimengerti atau bahkan tidak dapat dicerna sama sekali. Pandangan ini didukung oleh penelitian McPherson (dalam Djohan 2009) terhadap anak remaja yang belajar musik dengan cara-cara konvensional, yaitu pendekatan melalui orientasi visual. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tipe pelatihan ini sering kali gagal dalam mengembangkan kapasitas yang penting yaitu audiasi. Keterampilan aural peserta didik tidak akan berkembang secara efisien bila guru tidak menggunakan strategi yang dirancang khusus agar peserta didik mampu berfikir dan memahami musik melalui rasa. Selain itu pendekatan aural akan membantu dan mempermudah dalam pengajaran khususnya musik.

Media audio *Mp3* bisa menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan aural atau mendengar. Dengan mempelajari musik melalui media audio *Mp3* dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat suara karena bisa didengarkan kembali secara berulang-ulang di ponsel tanpa harus menanyakan kembali pada pelatih. Penggunaan media audio *Mp3* ini dapat membantu proses pelatihan ekstrakurikuler paduan suara. Alasan peneliti memilih media audio *Mp3* dikarenakan mudahnya diakses dan hampir semua alat elektronik pada masa kini mendukung fitur media audio ini dan bahkan dengan menghasilkan kualitas suara yang bagus dan jernih. Media audio *Mp3* ini dapat diputar di laptop, audio *player* dengan bantuan pengeras suara atau *Speaker*, atau bahkan didengarkan langsung melalui ponsel.

Pada zaman yang semakin canggih ini, remaja yang duduk dibangku sekolah pada umumnya memiliki ponsel. Remaja asyik bermain ponsel sendiri, disisi lain secara psikologi, remaja senang berkelompok seperti yang dikatakan oleh Piaget (dalam Ali dan Asrori 2012, hlm. 67) "...remaja mulai berinteraksi dengan teman sebayanya". Seperti keinginan untuk berkumpul dengan teman-temannya ketika istirahat, atau saat pelajaran berlangsung ingin duduk didekat sahabat-sahabatnya.

Menarik perhatian peneliti untuk menggunakan media audio *Mp3* dalam kegiatan ekstrakurikuler, dikarenakannya sedikit peserta didik yang hadir dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara, maka disini peneliti membentuk vokal grup yang berisikan empat peserta didik setelah pertimbangan dari absensi peserta didik. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam penggunaan media audio *Mp3* secara mandiri atau berkelompok. Dikarenakan sedang sibuknya pelatih dari SMP Kartika XIX-2 Bandung, maka disini peneliti menjadi pelatih vokal grup. Oleh karena itu, peneliti ingin membuktikan dan melakukan penelitian yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Media Audio dalam Ekstrakurikuler Vokal Grup di SMP Kartika XIX-2 Bandung*.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Audio *Mp3* dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Vokal Grup di SMP Kartika XIX-2 Bandung?"

Untuk menjawab dan mendeskripsikan rumusan masalah diatas, maka disusun pertanyaan penelitian seperti berikut:

- 1.2.1 Bagaimana efektivitas penggunaan media audio dengan pendekatan model pembelajaran *Self Learning*?
- 1.2.2 Bagaimana efektivitas penggunaan media audio dengan pendekatan model pembelajaran *Cooperative Learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan mp3 pada pelatihan vokal grup dalam kegiatan ekstrakurikuler di

SMP Kartika XIX-2 Bandung. Tujuan khusus dari kegiatan penelitian ini adalah untuk mengetahui, cara mana yang paling efektif dalam menerapkan media audio *mp3*.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Bagi pendidik hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih strategi penggunaan media.
- 1.4.2 Untuk melatih vokal grup atau paduan suara, hasil penelitian dapat menjadi masukan dalam proses pelatihan ekstrakurikuler.

1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya akan diuji secara empiris (Wahyuni & Yusniati, 2007, hlm. 98). Maka dari itu berdasarkan permasalahan yang peneliti angkat adalah penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Self Learning*.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penelitian ini terdiri atas beberapa bab diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA berisi tentang konsep-konsep, seperti teori-teori belajar dan pembelajaran, teori pembelajaran seni, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, efektivitas pembelajaran, evaluasi, kegiatan ekstrakurikuler, pengertian vokal grup, teori perkembangan remaja, teori perkembangan kognitif, teori perkembangan afektif, teori

perkembangan hubungan sosial, pengertian peserta didik, teori psikodinamika, teori kebutuhan peserta didik, dan teori pembelajaran audiasi.

BAB III METODE PENELITIAN berisi tentang metode dan pendekatan penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, hipotesis penelitian, lokasi, populasi, dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN berisi tentang sub-sub judul hasil penelitian, efektivitas penggunaan media audio *Mp3* dengan menggunakan model pembelajaran *Self Learning*, efektivitas penggunaan media audio *Mp3* dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI berisi tentang kesimpulan, rekomendasi.