

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti perlu mengemukakan beberapa hal meliputi teori dan data yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini. Peneliti membagi kajian pustaka ini menjadi empat bagian, dimana pada bagian A berisi deskripsi teori yang menjelaskan mengenai media, aplikasi *software*, *sibelius 7*, *music tutor*, notasi balok, dan pembelajaran, kemudian bagian B berisi data tentang lokasi penelitian, bagian C berisi data tentang penelitian yang relevan, dan bagian D merupakan kerangka berfikir dari penelitian ini.

A. DESKRIPSI TEORI

1. Media dan Media Pembelajaran

Asal kata media berasal dari bahasa Latin “medio” yang diartikan sebagai antara.⁵ Pada hakikatnya, media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar.⁶ Kemudian menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi.⁷ Sedangkan berdasarkan *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi

⁵ Usep Kustiawan, 2016, *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*, Gunung Samudera, Malang, P. 5

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2013, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, P. 120

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2009, *Media pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*, CV Wahana Prima, Bandung, P. 6

perangkat kerasnya.⁸ Kemudian berdasarkan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) membatasi bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi.⁹ Maka, dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media ialah suatu perantara berupa alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi.

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkanlah suatu komponen-komponen penting yang dapat membantu tersampainya materi pembelajaran. Komponen-komponen itu biasa disebut “media pembelajaran”. Adapun definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli, yang pertama menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya bahwa media pembelajaran adalah “seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti, radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.”¹⁰ Kedua Gerlach dan Ely yang menyatakan bahwa “*A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*”

Media berfungsi sebagai penunjang pembelajaran peserta didik, juga membantu guru yang kesulitan dalam menyampaikan materi dan kerumitan pada dalam mencari bahan ajar. Dengan kata lain dengan penggunaan media, materi

⁸ *Ibid.*,P.6

⁹ Usep Kustiawan, *op.cit.*, P. 6.

¹⁰ Wina Sanjaya, 2006, *Strategi pembelajaran*, Kencana Prenada Media, Yogyakarta, P.163

lebih mudah dicerna dan tersampaikan kepada peserta didik. Namun yang harus diperhatikan bahwa penggunaan media haruslah sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan, dan juga harus sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru. Jika tidak, media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi malah menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.¹¹

Proses pembelajaran yang tidak menyenangkan dan membuat peserta didik kelelahan untuk mencerna permasalahan pembelajaran yang kompleks, hal tersebut bisa terjadi dikarenakan guru tidak mengoptimalkan atau bahkan tidak menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung. Misalnya, saat mempelajari materi tentang not dan guru hanya menjelaskan teorinya dengan ceramah, tidak menyediakan media apa pun baik berupa visual, audio maupun video yang terkait dengan bentuk, bunyi atau durasi dari not tersebut. Dengan begitu tentulah peserta didik hanya dapat membayangkan dengan imajinasinya sendiri yang belum tentu benar, maka dari itu mulailah pembelajaran terasa membingungkan dan sulit, hingga pada akhirnya terjadilah kelas yang kurang kondusif.

Maka dari itu, disinilah peran media sangat dibutuhkan, karena menurut Kemp dan Dayton, media itu memiliki kontribusi di antaranya :¹²

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op.cit.*, P.121.

¹² Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *op.cit.*, P. 9-10.

2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran

Maka dapat disimpulkan bahwa di dalam suatu proses pembelajaran, peran media sangat penting, yaitu sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa, berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur penting yang dibawanya (*message/software*).

2. Aplikasi Software

Secara bahasa, istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*application*”. *Application* memiliki arti penerapan atau penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data

aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Dengan kata lain aplikasi disebut dengan pemrosesan suatu data yang sedang diharapkan. Menurut salah satu buku, aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan.¹³

Adapun pengertian aplikasi menurut para ahli.¹⁴ Pendapat yang pertama adalah menurut Ali Zaki & Smitdev Community, beliau berpendapat bahwa pengertian aplikasi adalah suatu komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Aplikasi itu sendiri adalah bagian dari *PC* yang dapat berinteraksi secara langsung dengan user. Aplikasi yang berjalan di atas sebuah sistem operasi, sehingga aplikasi dapat diaktifkan, dan anda perlu untuk melakukan instalasi sistem operasi dahulu.

Kedua menurut pendapat dari Hengky W. Pramana. Pengertian aplikasi adalah satu dari unit perangkat lunak yang telah dibuat untuk melayani suatu kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. Pendapat ketiga dari Yuhefizar, aplikasi itu adalah merupakan program yang

¹³ <https://haidibarasa.wordpress.com/2013/07/06/pengertian-aplikasi-menurut-pada-salah-satu-buku/>

¹⁴ <https://blog-definisi.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-dan-definisi-aplikasi.html>

dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

Jadi, dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program komputer berwujud “*software*” yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas-tugas khusus seperti dalam hal mengolah dokumen, mengatur program *windows*, *game*, perniagaan dan lain – lain yang tentunya melayani kebutuhan aktivitas manusia.

3. *Sibelius 7*



Gambar 1: logo *software Sibelius 7*
(dokumen pribadi: 2017)

Sibelius merupakan salah satu *software* untuk menuliskan notasi yang terdapat pada *PC*/komputer. Berdasarkan skripsi dari Ardi Magara yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media *Sibelius 7* Terhadap Tingkat Pemahaman Notasi Musik dan Akor di SMP Negeri 1 Mungkid, bahwa *Sibelius* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk menuliskan notasi atau bisa disebut juga sebagai

composer software. *Sibelius* memiliki berbagai macam versi. *Sibelius* versi pertama tersedia sejak tahun 1995. *Software* ini dibuat oleh Ben Finn dan Jonathan Finn. *Developer* dari *sibelius* ini ialah *Avid* dibawah pimpinan Jeff Rosica. *Software sibelius* ini dapat digunakan pada PC/Komputer yang berbasis *Microsoft Windows*, *macOS*, dan *RISC OS*. Sampai saat ini *sibelius* terus mengalami perkembangan dalam hal fitur-fiturnya yang makin memudahkan pengguna.

Pada bulan Juli 2011 diluncurkanlah *software sibelius 7*. Terdapat 9 pilihan bahasa dalam *sibelius 7*, yaitu bahasa Cina, Inggris, Francis, Jerman, Itali, Jepang, Portugal, Russia, dan Spanyol. Terdapat beberapa kelebihan dalam *sibelius 7*, mulai dari *smooth screen* (tampilan halus) pada *sibelius 7*, *virtual instrument sound* (bunyi nyata *instrument*), *easy recording* (kemudahan dalam merekam *instrument*), dan *easiest midi plug-in*.

Versi baru *sibelius 7* ini dikeluarkan dengan banyak kemudahan, kepraktisan dan memiliki tampilan lebih sempurna dibanding dengan versi sebelumnya. Spesifikasi minimum yang disarankan untuk dapat menjalankan *sibelius 7* ini adalah *Windows 7SP1 or later*, 1 Gb+RAM (2Gb RAM), 780 MB *hard disk space*, *DVD-ROM drive*. *Sibelius 7* memiliki ukuran besar 700 Mb dan membutuhkan tempat untuk ruang di hard-disk sebesar 780 Mb. Bagi perangkat

keras pendukung berjalannya *software* notasi musik ini dibutuhkan RAM 2Gb (minimal), *processor* 2 Gb *Intel* dan *VGA NVidia* sebagai penjelas tampilan.¹⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *sibelius 7* merupakan media berupa perangkat lunak yang digunakan khusus untuk mengetik notasi balok/membuat partitur musik. Jika dalam pembelajaran, *sibelius 7* ini dapat dijadikan media yang efektif, karena mampu mengenalkan notasi musik dengan dengan wujud/tampilan berikut bunyinya sehingga menciptakan pembelajaran yang nyata pada peserta didik.

4. *Music Tutor (Sight Reading)*



Gambar 2: logo aplikasi *Music Tutor*

(Sight[https://www.google.co.id/search?q=gambar+music+tutor&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiLufzpm4HZAhVEW7wKHR65C7sQ_AUICigB&biw=1280&bih=694#imgrc=YrI31ZQJbtKuvM:ht reading](https://www.google.co.id/search?q=gambar+music+tutor&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiLufzpm4HZAhVEW7wKHR65C7sQ_AUICigB&biw=1280&bih=694#imgrc=YrI31ZQJbtKuvM:ht%20reading))

Berdasarkan data yang didapat dari tempat pembelian aplikasi *android/IOS*, yang biasa disebut *app store* maupun *play store*, dapat diartikan bahwa Aplikasi *Music Tutor (sight reading)* ialah aplikasi yang dibuat untuk belajar membaca partitur musik dan meningkatkan keterampilan *sight reading*

¹⁵ <http://eprints.uny.ac.id/19688/1/Ardi%20Magara%2009208244051.pdf>

atau *prima vista*. Dengan kata lain, memainkan aplikasi ini dapat mengembangkan kecepatan dan ketepatan dalam membaca lembaran/partitur musik. Aplikasi *Music Tutor (Sight Reading)* ini disediakan oleh *JSplash Apps* pada tahun 2011, berukuran 8,3 MB dan berbasis *IOS* maupun *android* dengan berbahasa Inggris. Aplikasi *music tutor* pada *android* dan *IOS* dibedakan dari segi tampilannya. Hal itu dikarenakan *music tutor* pada *IOS* memiliki versi 3.5 (September 2017) sedangkan *music tutor* pada *android* tersedia dalam versi 1.6 (Mei 2016) meski secara versi berbeda, namun *music tutor* pada *android* dan *IOS* tersebut masih dapat menjalankan fungsi yang sama.

Dalam aplikasi *Music Tutor (Sight Reading)*, terdapat menu *option* yang isinya menyediakan beberapa pilihan pengaturan ketika hendak memainkannya. Mulai dari pemilihan durasi waktu, *clef*, *range*, *not name*, *sound*, sampai pengaturan *sharp and flat notes*. Jadi, dengan adanya menu *option* ini dapat menyesuaikan terhadap tingkat kebutuhan seseorang yang ingin memainkannya. Bisa diatur dari yang termudah sampai yang tersulit, tergantung bagaimana formasi yang dipilih dalam menu *option*. Disamping itu, bunyi dari setiap not yang dijawab juga dapat melatih kepekaan telinga seseorang yang memainkannya. Lambat laun seseorang akan mengetahui bunyi dari masing-masing not yang berbeda. Pada aplikasi ini juga terdapat sistem evaluasi tersendiri berupa nilai skor/*point* yang didapat setelah menyelesaikan permainan.

5. Notasi balok dan Not balok

Notasi balok adalah suatu kesatuan besar, sedangkan not balok ialah salah satu bagian yang ada pada notasi balok. Pengertian notasi balok adalah sistem penulisan lagu atau karya musik lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar.¹⁶ Secara umum ada dua jenis notasi, yaitu notasi balok dan angka. Notasi balok adalah simbol untuk menyatakan rendah dan tingginya nada yang biasanya dituliskan dalam bentuk gambar, sedangkan notasi angka merupakan penulisan sebuah lagu atau karya musik lainnya yang menggunakan angka-angka sebagai simbolnya.¹⁷ Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa notasi memiliki beberapa bagian, di antaranya ialah paranada (*staff*), tanda kunci (*clef*), *not and rest sign*, dinamika, *accidental*, tanda birama (*time signature*) dan lain-lain.

Sedangkan arti kata “not” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah tanda nada atau simbol tertentu pada musik dengan frekuensi dasar tertentu.¹⁸ Kemudian pengertian not balok adalah not yang tidak dilambangkan dengan angka melainkan dengan garis, bulatan dan tanda lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian not balok ialah tanda musik berupa garis dan bulatan yang tersusun dalam garis paranada dengan frekuensi tertentu.

¹⁶ Ervan Erzha, 2014, *Trik instant jago bermain keyboard secara otodidak*, Lembar Langit Indonesia, Yogyakarta, P. 31.

¹⁷ Jenark Kidjing, 2016, *Mahir Bermain Keyboard*, Genesis Learning, Yogyakarta, P. 24.

¹⁸ <https://kbbi.web.id/not>

6. Pembelajaran

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Zainal Arifin mengatakan bahwa arti belajar itu adalah proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan adanya interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya. Sedangkan mengenai arti pembelajaran, Zainal Arifin membagi dalam arti luas dan arti sempit. Dalam arti sempit, pembelajaran itu adalah suatu proses yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan guna menciptakan kondisi belajar pada peserta didik.¹⁹

Selain Zainal, masih banyak definisi para ahli berkaitan dengan pembelajaran, di antaranya adalah Winkel, mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Dalam pengertian lainnya, Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai peraturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstrem sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya. Sementara Gagne, mendefinisikan pembelajaran sebagai peraturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.

¹⁹ Zainal Arifin, 2011, *Evaluasi pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung, P.10

Lebih lanjut Gagne mengemukakan suatu definisi pembelajaran yang lebih lengkap: *Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event.*²⁰ Maksudnya adalah pembelajaran itu dimaksudkan untuk menghasilkan kegiatan belajar, dan untuk mencapai kegiatan belajar itu situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa guna mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan beberapa ciri pembelajaran sebagai berikut:²¹

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajaran harus membuat siswa belajar .
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- d. Pelaksanaan terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Masih ada lagi beberapa para ahli yang mendefinisikan pembelajaran berdasarkan buku lain. Pertama, Dimiyati dan Mudjiono, mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Kedua, Iskandar mengartikan pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Ketiga, pembelajaran menurut Degeng adalah upaya untuk

²⁰ Eveline Siregar, Hartini Nara, 2010, *Teori belajar dan pembelajaran*, Ghalia Indonesia, Sukabumi, P.12

²¹ *Ibid.*,P.13

membelajarkan pebelajar.²² Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.²³

Jadi, dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru atau pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa (peserta didik).

6.1 Pendekatan Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat berbagai komponen, mulai dari pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ialah sudut pandang atau arah darimana, bagaimana proses pembelajaran itu datang. Menurut W. Gulo dalam Teori Belajar dan Pembelajaran mengemukakan, bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara siswa berinteraksi dengan lingkungannya.²⁴ Lingkungan di sini dimaksudkan kepada hal yang bersifat pembelajaran.

Sementara menurut Perceival dan Ellington, pendekatan pembelajaran itu terdiri dari dua kategori.²⁵ Pertama ialah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*) dan kedua ialah pembelajaran yang

²² M. Soebry Sutikno, 2013, *Belajar dan pembelajaran*, Holistica, Lombok, P.31

²³ _____, 2005, *Pembelajaran efektif*, NTP Press, Mataram, P. 28

²⁴ Evelin Siregar, *op.cit.*, P. 75

²⁵ *Ibid.*, P. 75

berorientasi pada siswa (*learner oriented*). Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Sumber materi datang dari guru biasanya disampaikan dengan metode ceramah karena dalam situasi ini pembelajaran terjadi satu arah, dari guru kepada peserta didik. Guru aktif dan murid pasif sebagai penerima materi. Sedangkan pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam situasi ini siswa dituntut aktif mencari dan menemukan materi pembelajaran. Pembelajaran terjadi 2 arah dan tugas guru sebagai fasilitator. Biasanya metode yang dipakai dalam pendekatan pembelajaran ini ialah metode diskusi baik antarpeserta didik maupun antarpeserta didik dengan pengajar ataupun metode penugasan.

Adapun pendekatan yang dapat mendukung pembelajaran di abad 21 ini yaitu pendekatan *E-Learning*. Pendekatan *e-learning* atau biasa disebut *electronic learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didalam kegiatan belajarnya menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya komputer. Menurut Soekartawi dalam Eveline Siregar, e-learning dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi, seperti telpon audio, videotape, transmisi, satelit, atau komputer.²⁶

Kemudian menurut Harina Yuhetty dalam Eveline Siregar menyatakan bahwa pendayagunaan internet untuk pendidikan atau dalam pembelajaran itu

²⁶ *Ibid.*, P. 103.

dapat dilakukan dalam tiga bentuk.²⁷ Pertama *web course*, dimana internet itu menjadi keperluan pembelajaran di seluruh kegiatan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Kedua *centric course*, dimana sebagian kegiatan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan sampai ujian disampaikan melalui internet kemudian sebagian lagi disampaikan secara tatap muka. Ketiga, *web enchanced course*, dimana pemanfaatan internet hanya untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Peranan internet disini sebagai fasilitas bagi siswa dan guru untuk mendapatkan atau mengembangkan materi pembelajaran.

6.2 Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Berkaitan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru untuk anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.²⁸ Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*, maka dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²⁹

²⁷ *Ibid.*, P. 104-105.

²⁸ Sriani Hardini dan Dewi Puspitasari, 2012, *Strategi pembelajaran terpadu*, NTP Press, Yogyakarta, P.11-12

²⁹ Wina Sanjaya, *op.cit.*, P.126

Berkenaan dengan strategi pembelajaran, terdapat berbagai pendapat sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technologist*). Pertama oleh Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Kedua Dick dan Carey menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang atau digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ketiga Gropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya, Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.³⁰

Strategi pembelajaran mengacu pada metode-metode yang digunakan murid untuk belajar. Ini berkisar dari teknik-teknik memperbaiki memori agar bisa lebih baik dalam belajar atau memperkirakan strategi-strategi dalam menghadapi ujian. Misalnya metode tempat (*the method of loc*) yang merupakan sebuah teknik perbaikan memori klasik; metode ini berjalan dengan

³⁰ Wina Sanjaya, *Loc. Cit.*,

menggunakan asosiasi-asosiasi antara fakta-fakta untuk diingat dan lokasi-lokasi partikular.³¹ Singkatnya, untuk bisa mengingat sesuatu hanya diperlukan untuk memvisualisasikan tempat dan mengasosiasikan fakta-fakta.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran itu ialah berupa perencanaan yang meliputi strategi pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran yang di dalamnya guru menyiapkan mulai dari pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran untuk digunakan seorang pembelajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

6.3 Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan salah satu bagian yang terdapat dalam strategi pembelajaran. Jika suatu strategi diartikan suatu “perencanaan”, lain halnya dengan metode, karena maka metode dapat diartikan sebagai “cara” untuk merealisasikan strategi tersebut. Strategi adalah *a plan of operation achieving something*, sedangkan metode adalah *a way in achieving something*.³²

Terdapat berbagai jenis metode pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran konvensional. Metode konvensional ini bisa disebut metode yang umum/standar dalam pembelajaran. Metode konvensional cukup

³¹ Mark K. Smith, dkk, 2009, *Teori pembelajaran dan pengajaran*, Mirza Media Pustaka, Jogjakarta, P.12

³² Wina Sanjaya, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Kencana Prenada Media, Jakarta, P. 126.

sering dan mudah diterapkan sehingga dikatakan cukup efektif dalam penerapan pembelajaran, diantara metode konvensional itu adalah :

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode yang berfokus pada penyampaian materi dari guru yang terjadi 1 arah, maka dari itu pada metode ini siswa hanya mendengarkan dan mencatat seperlunya.

2. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab ialah metode yang mengandalkan pada peserta didik. Metode ini bertujuan untuk mengasah dan mengukur pengetahuan dari peserta didik.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi dibutuhkan juga dalam pembelajaran. Fungsinya untuk mengukur besarnya kekompakan dan kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam metode diskusi peserta didik bertukar pikiran tentang materi ajar untuk sama-sama maencapai tujuan pembelajaran.

4. Metode Penugasan

Biasanya di akhir pembelajaran seorang pengajar memakai metode pemberian tugas. Metode penugasan ialah metode pemberian tugas kepada murid baik secara individu maupun berkelompok, agar materi pembelajaran yang sudah disampaikan dapat terinternalisasi lagi dan lebih berkembang.

5. Metode Proyek

Metode Proyek hampir menyerupai metode penugasan, hanya saja metode proyek lingkungnya lebih besar biasanya mencakup berkelompok. Jadi metode proyek ialah metode penugasan yang dilakukan secara kelompok.

Menurut Pupuh dan M. Sobry, terdapat enam faktor yang memengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran, di antaranya;³³ (1) tujuan yang hendak dicapai, (2) materi pelajaran, (3) peserta didik, (4) situasi, (5) fasilitas, (6) guru. Jadi, seorang pengajar tidak bisa sembarangan dalam memilih metode pembelajaran, melainkan harus memperhatikan berbagai aspek yang telah disebutkan di atas.

6.4 Evaluasi Pembelajaran

Dalam pembelajaran, hal terakhir yang wajib dilaksanakan dalam setiap pembelajaran ialah evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai.

Terdapat istilah formatif dan sumatif dalam tujuan evaluasi pembelajaran, padahal formatif dan sumatif adalah fungsi evaluasi dan bukan tujuan evaluasi. Evaluasi memiliki tujuan yang didasarkan pada keperluan pengambil keputusan, masyarakat, pemberi dana, pelaksana, akademik, dan sangat ditentukan oleh pandangan filosofis mengenai evaluasi.³⁴

Worthen dan Sanders mengemukakan definisi sebagai berikut; “Evaluasi adalah proses pengumpulan informasi untuk membantu pengambilan

³³ M. Sobry Sutikno, 2014, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, Holistica, Lombok, P.36

³⁴ Hamid Hasan, 2008, *Evaluasi Kurikulum*, Remaja Rosda Karya, Jakarta, P. 32.

keputusan dan di dalamnya terdapat perbedaan mengenai siapa yang dimaksudkan dengan pengambil keputusan”.³⁵

Evaluasi juga memiliki tujuan untuk melihat seberapa signifikan perubahan kompetensi dan tingkah laku daripada peserta didik, dan biasanya suatu evaluasi diukur melalui tes atau pengukuran. Menurut Tyler tujuan evaluasi adalah “untuk menentukan tingkat perubahan yang terjadi”. Jadi, dengan segala tes, kemampuan peserta didik akan terlihat dari sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran.³⁶

Evaluasi biasa disebut juga pengukuran. Menurut Alwasilah et al dalam Elis Ratnawulan dan H. A. Rusdiana, pengukuran pembelajaran merupakan proses yang mendeskripsikan *performance* siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka), sehingga sifat kualitatif dari *performance* siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka.³⁷

Dalam evaluasi juga terdapat penilaian, yang dikenal dengan istilah *assessment*, yang berarti menilai sesuatu. Cukup banyak pandangan tentang pengertian penilaian menurut para ahli dalam Elis Ratnawulan dan H. A. Rusdiana.³⁸ Pertama menurut Stiggins, penilaian yaitu sebagai penilaian proses, kemajuan, dan hasil belajar (*outcomes*). Sedangkan kedua menurut Endang Purwanti, bahwa penilaian dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan

³⁵ *Ibid.*, P.32

³⁶ *Ibid.*, P. 35.

³⁷ Elis Ratnawulan, 2015, *Evaluasi Pembelajaran*, CV Pustaka Setia, Bandung, P. 22.

³⁸ *Ibid.*, P.24-25.

informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan, untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu alat ukur untuk memperoleh suatu pernyataan yang bersifat kualitatif tentang hasil belajar dan pencapaian kompetensi peserta didik. Jadi, dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan evaluasi itu, meliputi kegiatan penilaian dan pengukuran peserta didik terhadap hasil belajar yang disampaikan.

B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah



Foto 1: SMA PGRI Cibadak Sukabumi
(dokumen pribadi: 2017)

SMA PGRI Cibadak berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan No.315 Cibadak, kelurahan Sekarwangi, Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat. Secara geografis, letak SMA PGRI Cibadak menghadap ke Barat dan berbatasan langsung dengan Jl. Perintis Kemerdekaan. Sebelah Selatan berbatasan dengan restoran masakan padang “Mekar Alam Raya” sebelah Utara berbatasan dengan SMP Luqmanul Hakim dan sebelah timur berbatasan langsung dengan Kp. Kebon Randu. SMA PGRI Cibadak berdiri di atas tanah seluas 4,035m². Di tengah-tengah lokasi bangunan sekolah terdapat lapangan serba guna. Biasanya digunakan untuk Upacara, Ekstrakurikuler, dan berbagai olah raga seperti takraw dan tenis. Di depan sekolah terdapat lahan parkir dan pos satpam, sementara dibelakang terdapat kantin, mushola, toilet siswa dan lapangan khusus olah raga.

SMA PGRI Cibadak mulai berdiri pada tanggal 11 Mei 1998 dan dikepalai oleh Bapak Agus Suryana S.Pd. SMA berstatus swasta ini didirikan atas naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dengan No. SK. Pendirian 097/102/Kep/R.88. Pada tanggal 10 Desember 2015 SMA PGRI Cibadak resmi terakreditasi A dengan No. SK. Akreditasi : 02.00/203/BAP-SM/XII/2015. Waktu penyelenggaraan pembelajaran pada SMA ini berjumlah 5 hari dalam 1 minggu dengan menerapkan sistem sehari penuh (*full day*).

Jumlah pengajar pada SMA PGRI Cibadak berjumlah 18 orang dan kebetulan guru musiknya ialah Bapak Nurman Istiqomah S.Pd lulusan Seni Musik UNJ angkatan 2013. Bagian Tata Usaha (TU) terdiri dari 3 orang, 2 orang

sebagai staf TU dan 1 orang sebagai tata laksana. Jumlah siswa saat ini adalah sebanyak 110 orang yang terbagi sebagai berikut:

1. Kelas X IPS = 28 orang
2. Kelas XI IPA = 19 orang
3. Kelas XI IPS = 18 orang
4. Kelas XII IPA= 24 orang dan
5. Kelas XII IPS = 21 orang

Sehingga total kelas aktif saat ini berjumlah 5 kelas.

2. Sarana dan Prasarana



Foto 2: Ruang Guru SMA PGRI Cibadak
(Sumber: dokumen pribadi: 2017)

Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di SMA PGRI Cibadak, mulai dari Mushola, ruang multimedia, perpustakaan, ruang osis, ruang PMR, ruang Kepala Sekolah, ruang guru, 7 ruang kelas, dan satu ruang BK. Untuk ruang musik belum tersedia, namun terdapat berbagai alat musik di gudang, seperti keyboard, drum, bas, gitar, mic, sound, 3 buah rebana, dan kecapi. Disamping alat musik, terdapat juga beberapa media pendukung pembelajaran seperti proyektor dan laptop.

3. Ekstrakurikuler (Unit Pengembangan Diri) SMA PGRI Cibadak

Kegiatan ekstrakurikuler pada SMA PGRI Cibadak terbagi dua secara garis besar, yaitu ;

- A. Unit Pengembangan Diri
 - 1. Dewan Keluarga Masjid (DKM)
 - 2. Kelompok Ilmiah Remaja (KIR)
 - 3. Palang Merah Remaja (PMR)
 - 4. *Volly Ball*
 - 5. Futsal
- B. Seni Budaya
 - 1. Seni Paduan Suara
 - 2. Seni Tari
 - 3. Seni Teater

4. Prestasi SMA PGRI Cibadak

Banyak prestasi yang sudah diraih oleh SMA PGRI Cibadak mulai dari prestasi akademis maupun non akademis. Prestasi akademis misalnya juara harapan 1 Lomba Tangkas Terampil Perkoprasian generasi Muda SLTA tingkat kabupaten pada tahun 2007, kemudian mengikuti beberapa lomba yang belum mendapatkan juara seperti Lomba Olimpiade sains tingkat kabupaten tahun 2013, Lomba Keterampilan Bahasa dan Sastra Indonesia di UNPAK tahun 2009, Lomba Keterampilan Bahasa Sunda dan MTQ serta kaligrafi dan lain sebagainya. Sedangkan beberapa prestasi non akademis meliputi, juara 1 Lomba Indosat-Pikiran Rakyat Futsal League tingkat Provinsi pada tahun 2010, juara 1 Lomba Dancer Shopi Martin tingkat Kokab tahun 2007, juara 2 Lomba Nasyid SLTA tingkat wilayah Bogor tahun 2006, juara 1 Lomba Tournament Futsal STIE tingkat Kabupaten tahun 2005, juara 1 Lomba Takraw SMAN 1 Cup tingkat Kabupaten tahun 2009, dan lomba – lomba lainnya.

C. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Pertama dari penelitian Fransiska Heni Pangesti mahasiswa alumni Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas X A melalui *Software Encore* di SMPN 1 Turi. Ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca notasi balok melalui *software Encore*. Kedua, penelitian atau skripsi dengan

judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Notasi Balok dengan menggunakan Media *Sibelius 6* di SMPN 12 Yogyakarta.” Skripsi ini milik Priawan Dwi Arifin Syah selaku mahasiswa alumni Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam skripsinya membahas mengenai penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca notasi balok melalui media pembelajaran pendukung musik yaitu program *Sibelius 6*.

Penelitian yang relevan ketiga, yaitu skripsi dari Arneti Mahasiswa Prodi Pendidikan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang dengan judul “Pembelajaran Notasi Balok melalui Metode Drill di SMPN 1 Sungai Sariak Kabupaten Padangpariaman.” Penelitian ini membahas bahwa strategi dan pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran notasi balok akan menciptakan tujuan yang direncanakan. Dalam mengajarkan siswa tentang materi yang dikategorikan sulit dapat diatasi dengan pemilihan metode yang tepat yaitu metode drill. Dalam pembelajarannya guru menyenangkan pikiran dan perasaan siswa karena setiap sub materi diajarkan dengan penjelasan penjelasan konsep kemudian dipraktikkan langsung.

Kemudian Penelitian yang ke-empat ialah dari skripsi Ardi Magara Mahasiswa FBS Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media *Sibelius 7* Terhadap Tingkat Pemahaman Notasi Musik dan Akor di SMP Negeri 1 Mungkid. Skripsi ini berjenis penelitian kuantitatif untuk mengetahui efektifitas penggunaan *Sibelius 7* pada tingkat pemahaman notasi dan akor yang dilakukan kepada murid SMP Negeri 1 Mungkid.

D. Kerangka Berpikir



Di dalam penelitian ini, peneliti memaparkan mengenai penggunaan media *sibelius 7* dan *music tutor* yang diterapkan dalam pembelajaran notasi balok murid kelas X SMA PGRI Cibadak Sukabumi. Setelah murid melalui proses pembelajaran, lalu murid di evaluasi untuk mengetahui hasil belajar.