

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zian (1996:1487) penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali (1990:104) penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Riant Nugroho (2003:158) penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukian baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsure-unsur penerapan meliputi :

1. Adanya program yang dilaksanakan
2. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
3. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses tersebut (Wahab, 1990:45).

2.2 Pembelajaran

Winkel, 1991 (dalam sutikno 2013:31), mengartikan pembelajaran sebagai 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. Menurut

Syaiful Sagala (2009:61) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Sedangkan menurut (Mashudi, Toha dkk, 2007:3) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks , pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas professional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Menurut Oemar Hamalik (239 : 2006) pembelajaran adalah “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”.

2.2.1 Definisi Belajar

Manusia adalah makhluk sosial dan budaya. Menurut Purwanto (2007:84), bahwa “Belajar sangat penting bagi kehidupan seorang manusia. Seorang anak (manusia) membutuhkan waktu yang lama untuk belajar sehingga menjadi manusia dewasa” Manusia selalu dan senantiasa belajar kapan pun dan dimana pun berada. Belajar secara optimal dapat dicapai bila siswa aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula. Diantara cara dalam mengaktifkan siswa dalam belajar adalah dengan menerapkan strategi belajar mengajar..

Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan beberapa definisi sebagai berikut:

a. Sardiman (2011:21). “Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsure cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”.

b. Morgan, Purwanto (2007:84) belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

2.3 Peningkatan Kemampuan Belajar

2.3.1 Upaya

Menurut Moeliono (1989:990 dan 995) adalah usaha, akal, ikhtiar (untuk menggapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai maksud/tujuan tertentu (suatu ikhtiar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan usaha yang lebih besar). Meningkatkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “menaikkan” (derajat, taraf, dan sebagainya); mempertinggi, memperhebat. Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatkan adalah suatu usaha untuk menaikkan atau memperhebat derajat/kedudukan sesuai dengan yang diinginkan.

2.3.2 Kemampuan

Menurut Semiawan (1984:1) kemampuan adalah suatu daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu yang merupakan hasil dari suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi kemampuan adalah kesanggupan untuk melakukan.

2.3.3 Peningkatan

Menurut Adi D, (2001) Istilah peningkatan berasal dari kata tingkat yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal. sedangkan peningkatan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya.

2.3.4 Belajar

Pengertian belajar menurut beberapa ahli diantaranya : (1) Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan (Anni, 2006:2), (2) Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2003:2), (3) Definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.4 Metode Pembelajaran

2.4.1 Metode Ceramah(*Preaching Method*)

Metode ceramah merupakan pengetahuan yang di sampaikan oleh guru kepada siswa secara lisan dapat dikatakan sebagai satu-satunya yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi suatu pembelajaran pemahaman peserta didik, metode ceramah merupakan cara untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori. Wina Sanjaya

(2006 : 147), mengemukakan bahwa Metode ceramah merupakan salah satu cara dalam menyajikan pelajaran dengan penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Menurut W. Scham (Muhammad Annas, 2014:83) metode ceramah merupakan dalam hal ingatan sesuatu yang disampaikan dengan lisan lebih lama ingat dari pada disampaikan dengan tulisan. Selain itu, metode ceramah pada umumnya dilakukan secara pembicaraan *face to face* hal ini sangat efektif menyimpulkan metode ceramah merupakan metode belajar yang disampaikan Metode pembelajaran merupakan cara menyampaikan suatu pelajaran tertentu dengan jalan penuturan secara lisan pada siswa (Aqib dan Murtdlo, 2016:38). Berdasarkan uraian diatas penulis pembicara secara lisan dengan materi tertentu agar bisa dipahami oleh siswa.

2.4.2 Metode Imitasi

Metode imitasi merupakan metode peniruan secara langsung dalam melatih siswa biasanya menirukan dan mempraktekan teknik yang telah diajarkan oleh pengajar, metode ini sangat berpengaruh pada pola pikir siswa menjadi terarah dan benar.

Menurut Horst Gunter yang dikutip oleh Gustina dalam Nanciana (2009:14), metode imitasi adalah tindakan mendengar dan mengamati keterampilan teknik dan artistic (posisi tubuh, diksi dan interpretasi). Metode ini yang sering digunakan untuk mempraktikan materi-materi yang sudah di ajarkan melalui lisan. Selanjutnya siswa mengikuti arahan dari pengajar melalui gerakan-gerakan dalam pelatihan.

2.4.3 Metode Demonstrasi

Metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, di pahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar. Darmadi (2017 : 175).

Menurut Muhibbin Syah (2013:22), metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

2.4.4 Metode Latihan (Drill)

Metode Drill merupakan metode pengajaran dengan member latihan-latihan pada siswa, agar dapat berlatih sesuai materi yang diajarkan. Misalkan seperti guru member latihan-latihan dari lagu modern yang diterapkan pada gitar elektrik kepada siswa, yang berkaitan dengan bahan ajar. Metode Drill merupakan Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah di pelajari (Abdul Majid, 2015:214). Menurut Zuhairini Metode

Drill merupakan metode pengajaran dengan jalan melatih anak didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. (dalam Suprihatingsih, 2016:37-38). Metode Drill merupakan metode mengajar dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memperoleh suatu keterampilan (Suyanto, Asep Jihad. 2013:131).

Metode latihan, umumnya digunakan untuk melatih siswa supaya bisa menguasai berbagai keterampilan yang sudah diajarkan. Metode latihan jika di praktikan secara rutin, siswa akan cepat menguasai keterampilannya dengan baik. Dalam hal ini di butuhkan kecermatan siswa untuk menirukan suatu pergerakan tertentu yang dicontohkan oleh pengajaran, umumnya face to face lebih efisien dan pengajar lebih fokus memperhatikan siswa nya ketika siswa memperagakan gerakan jari yang kurang tepat, sehingga pengajar memperbaiki gerakan dari materi pembelajaran, sampai siswa dapat menguasainya.

2.4.5 Metode Tanya jawab

Menurut Sudjana (2009:78), metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa.

Menurut Syah (2007:137), metode tanya jawab adalah cara penyajian pengajaran oleh guru dengan memberikan pertanyaan dan meminta jawaban kepada siswa.

Menurut Dariyo (2013:119), memaparkan bahwa metode tanya jawab yaitu metode yang ditandai dengan guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan atau tertulis oleh guru. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi pelajaran yang

telah dipelajari oleh siswa pada waktu pembelajaran sebelumnya. Dengan jawaban-jawaban yang tepat yang disampaikan oleh siswa, maka guru dapat mengetahui taraf penguasaan materi pengetahuan, wawasan dan kecakapan akademis para siswanya.

2.5 Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009 : 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyanti dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Purwanto (2010:38-39) mengatakan “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Purwanto juga mengatakan perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relative lama, dan merupakan hasil pengalaman. Adapun menurut Susanto (2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Nawawi dalam K. Brahim pada 2007:39 (dalam Susanto 2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada individu siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Karena hasil belajar diperoleh dari siswa yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya. Seberapa baik siswa menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar dan seberapa baik guru membuat pembelajaran menjadi menarik siswa untuk terima adalah salah satu faktor penentu hasil belajar.

2.6 Musik

Musik yang berasal dari kata muse yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu; dewa seni dan ilmu pengetahuan menurut Banoe (2003 : 288), Selain itu, beliau juga berpendapat bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan di pahami oleh manusia. Sedangkan menurut (Hardjana 2003:111) Musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya. Musik adalah waktu dalam bunyi. Dalam musik, waktu adalah ruang-bunyi adalah substansinya. Didalam ruang waktu itulah bunyi-bunyi bergerak.

Menurut Koentjaraningrat (1986 : 203-204) musik sebagai bagian dari kesenian yang termasuk ke dalam salah satu unsure dari kebudayaan. Soeharto. M dalam buku “Kamus Musik” (1992 : 86) menyatakan bahwa musik merupakan salah satu cara dalam mengungkapkan gagasan melalui bunyi dengan unsur

dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi.

Sylado (1983 : 12) mengatakan, bahwa musik adalah waktu yang memang untuk di dengar. Musik merupakan wujud waktu yang hidup, yang merupakan kumpulan ilusi dan alunan suara. Alunan musik yang berisi rangkaian nada yang berjiwa akan mampu menggerakkan hati para pendengarnya. Menurut (Jamalus 1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai kesatuan.

Kamtini (2005 : 60) mengungkapkan musik merupakan bagian dari kehidupan manusia termasuk perkembangan jiwa manusia. Selaras dengan pendapat Ortiz (Baidah, 2010:1-8) yang menyatakan bahwa musik dapat memberikan dampak terhadap ketenangan sehingga mampu mendatangkan inspirasi bagi banyak orang. Dengan demikian alunan nada dalam musik dapat digunakan dalam menentukan pola belajar, mengatasi kebosanan serta menangkalkan kebisingan eksternal.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa musik merupakan sumber bunyi yang berisi rangkaian nada-nada yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya yang dapat dipahami serta dikandung melalui unsur-unsur musik yaitu ritme, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi secara keseluruhan.

2.7 Tri Nada

Trinada adalah akor yang di bentuk dengan tiga nada berbeda (akar, tert, dan kwint). Unsur harmoni yang paling sering dijumpai adalah tiga not yang tersusun dan berbunyi serentak yang disebut “trinada”, Tersusun atas kombinasi 3 macam interval berbeda, sedangkan akor tersusun atas kombinasi lebih dari 3 macam interval. (Jurnal Areopagus 2020), jadi didalam sebuah akor pasti terkandung trinada, dan trinada pun sebenarnya adalah akor. Oleh karena itulah pengetahuan tentang trinada mutlak dikuasai dan penting sebelum mempelajari akor.

2.8 Tempo

Tempo adalah kecepatan lagu yang dituliskan berupa kata-kata dan berlaku untuk seluruh lagu dan istilah itu ditulis pada awal tulisan lagu, Soeharto (1975:57). Sementara fungsi dari tempo ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam menyajikan lagu yang ada (Soeharto, 1992:56). Menurut Hevner (Djohan, 2009:98) meneliti tentang sebuah lagu pendek permainan piano dengan memperdengarkan versi asli dan versi yang telah diadaptasi. Pada versi yang sudah diadaptasi, ia sedikit merubah beberapa elemen musik seperti modus (tangga nada mayor-minor), harmoni (sederhana-rumit), irama (monoton-lancar), tempo (cepat-lambat), dan garis melodi (naik-turun). Saat pendengar diminta untuk menjelaskan tentang pengalaman emosi dari musik yang telah didengar, modus dan tempo memiliki pengaruh yang sangat kuat. Macam-macam tanda tempo menurut Miller (penerjemah Bramantyo, tanpa tahun:24) yaitu:

Presto: Sangat cepat

Allegro: Cepat

Vivace: Hidup

Moderato: Sedang

Adagio: Lebih Lambat dari Andante

Lento: Lambat

Largo: Sangat Lambat

2.9 Bass Elektrik

Bass elektrik adalah alat musik dawai yang menggunakan listrik untuk memperbesar suaranya. Penampilannya mirip dengan gitar listrik tapi memiliki tubuh yang lebih besar, leher yang lebih panjang, dan biasanya memiliki empat senar (dibandingkan dengan gitar yang memiliki enam senar).

Bobot dari bass sendiri idealnya lebih berat daripada gitar listrik biasa, karena senarnya yang lebih tebal (untuk menjaga kerendahan nada/bunyi) sehingga menyebabkan harus memilih kayu yang lebih padat dan keras untuk menyeimbangi tekanan pada neck(leher gitar).

Selain itu ukuran fret (kolom pada gitar) yang lebih besar yang disesuaikan dengan panjang senar (scale).

Bass elektrik merupakan perkembangan dari double bass, yang telah ada pada abad ke-17. Pada tahun 1920-an Lloyd Loar yang bekerja untuk Gibson, mendesain double bass elektrik pertama. Bass ini menggunakan pickup electro-static, tapi ampli untuk frekuensi bass belum dikembangkan. Jadi pada saat itu belum ada cara untuk memperkeras suara instrumen double bass tersebut. Paul Tutmarc adalah orang yang pertama memperbaiki ukuran double bass menjadi lebih praktis

pada tahun 1930-an. Ukuran yang pertama dibuat hanya sebesar cello, dan menggunakan pickup rudimentary, namun hasilnya memiliki berat yang berlebihan dan akhirnya diperbaiki bentuknya lebih menyerupai gitar.

2.10 Teknik Permainan

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia teknik diartikan sebagai cara membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian (Poerwadarminta 1976:1035). Sedangkan menurut Banoe (2003:409), teknik permainan adalah cara atau teknik sentuhan pada alat musik atas nada tertentu sesuai petunjuk atau notasinya, seperti: *legato*, *staccato*, *tenuto*, *slurs*, *pizzicato*, dan lain-lain.

Permainan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 1991:614) adalah suatu pertunjukan atau tontonan. Berdasarkan pengertian tersebut maka permainan dapat diartikan sebagai perwujudan pertunjukan karya seni yang disajikan secara utuh dari awal sampai akhir. Dalam istilah ini permainan meliputi penggunaan instrument pengiring dengan mempertunjukkan kepada khalayak umum.

2.11 Walking Bass

Walking bass merupakan gaya iringan bass atau alur, yang umum diterapkan di era musik Barok (1600-1750) dan jazz abad ke-20, alur nada-nada bass ini menghasilkan perasaan gerakan reguler nada seperempat, mirip dengan pergantian secara regular kaki saat berjalan, George J. Buelow, *A History of Baroque Music* (2004:40). Alur *walking bass* umumnya terdiri-tetdiri dari nada-nada *unsyncopated* dengan nilai yang sama, biasanya nada seperempat (dikenal di jazz sebagai *four*

feel). Konsep ini menggunakan kombinasi nada Tangga nada, nada akor (*chord tones*), kromatik, dan *passing tones* untuk menguraikan progresi akor dari komposisi musik, sering dengan pola melodi naik dan turun secara bergantian selama beberapa birama (Ed Friedlan 1993:44).

Walking Bass mengacu pada alur nada-nada seperempat dimainkan oleh pemain Bass Jazz. Alur ini dibangun menggunakan pendekatan langkah setengah laras (*half-steps*), nada akor (*chord tones*). Tangga nada (*scales*). Dan alterasi kromatik. Prinsip dasar dari alur *Walking Bass* adalah untuk membangun landasan harmonic dan pondasi ritmik yang stabil pada ansambel Jazz. Pondasi ritmik ini menciptakan sebuah bunyi yang teratur (*pulse*) seperti detak jantung yang memompa kehidupan baru ke dalam irama musik. Hal ini juga memungkinkan para musisi lain untuk “hanyut” bersama arus bawah dari ritmis yang diciptakan. Mike Richmond (1994 : 8).

Dalam pembentukan alur nada *walking bass* dengan not seperempat yang menarik, adalah perlu untuk menerapkan berbagai perangkat ritmis seperti *slurs*, *triplets*, *ties*, *syncopated rhythms* dan sebagainya. Hal ini diterapkan dengan berbagai kombinasi *fingering* tangan kan dan kiri. Perangkat ritmis menambahkan penekanan melalui tanda baca di alur bass dan meningkatkan rasa *groove* dalam musik.

2.12 Akor

Akor sudah dikenal sejak lama, menurut Andrew Surmani (2004): ketika tiga atau lebih notasi yang terdengar bersama-sama, kombinasi disebut *chord* , dan George T. Jones (1994) menjelaskan dua nada terdengar bersama-sama biasanya

disebut *interval*. Akor menentukan apa yang dikenal sebagai unsur harmoni pada musik. Dalam harmoni inilah musik menjadi diperkaya akan nuansanya. Kemampuan atau kekuatan akor akan semakin jelas jika adanya pergerakan akor (chord progression). Progresi akor (*chord progression*) adalah proses perubahan nada secara horizontal dan vertikal, progresi akor adalah gaya dasar dari gaya musik populer barat (misal, musik pop dan rock) dan musik tradisional (Jazz dan Blues). Progresi akor yang lazim digunakan yaitu ii-V-I dan sering digunakan dalam musik pop dan jazz. Progresi ii-V-I ini merupakan progresi akor yang sangat populer dari sekian banyak progresi akor.

2.12.1 Progresi Akor ii-V-I

Menurut Sabrina Pena Young Progresi akor ii-V-I adalah salah satu progresi akor jazz paling ikonik. Ini memiliki gerakan maju yang menggerakkan lagu menuju resolusi alami, berkat cara akor berinteraksi satu sama lain. (sumber: <https://www.musical-u.com/learn/listening-for-ii-v-i-chord-progressions/>).

Meskipun sangat populer dalam jazz, progresi akor ini juga banyak ditemukan di dalam music pop, country, rock, dan bahkan R&B.

2.13 Media

Menurut Arsyad (2002:4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002:3) mengemukakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

2.14 Minus One

Menurut Pono Banoe (2003:232), minus one merupakan sebuah lagu dimana satu track instrumen atau vocal dihilangkan dengan tujuan untuk melatih memainkan instrumen atau kemampuan menyanyi, atau menyajikan lagu-lagu yang merupakan sebuah karya musik untuk dinyanyikan dan dimainkan dengan pola dan bentuk tertentu.

Band atau musisi solo menggunakan minus one/backingtrack untuk mengisi *track* yang kosong dengan instrumental atau vocal. Untuk meningkatkan suara atau untuk mereplikasi lebih dekat instrumentasi. Penyanyi atau grup *vocal* tampil tanpa band dapat bernyanyi bersama musik pra-rekaman. Masing-masing disertai dengan satu atau lebih demo solo untuk menggambarkan beberapa ide yang temukan sebelumnya di *backingtrack* (Govan, 2002:108), minus one/backingtrack juga tersedia untuk praktik instrumental dan jamming.

2.15 I Real Pro

Aplikasi ini merupakan aplikasi minus one yang memiliki banyak fitur pilihan 51 gaya pengiring berbeda yang disertakan (Swing, Ballad, Gypsy Jazz, Pop, Bluegrass, Country, Rock, Funk, Reggae, Bossa nova, Latin dan lain-lain. 12 gaya blues yang tersedia pada aplikasi ini.

I real pro salah satu dari 50 penemuan majalah time tahun 2010, yang telah digunakan oleh ribuan siswa music, guru, dan beberapa sekolah music dunia seperti Berklee College of Music dan Musicians Institute. Berlatih dengan iringan piano atau gitar, bass, dan drum yang terdengar realistis. (Sumber: <https://www.irealpro.com/>).

2.16 Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler Menurut Subagiyo (2003:23) ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukandiluar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan disekolah maupun di luar sekolah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi.

Menurut Depdiknas (2003:16) ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan kebutuhan. Sedangkan menurut Lutan (1986:72), Ekstrakurikuler adalah bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat di pisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat kegiatan intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mentcapai taraf maksimum.

2.17 Evaluasi

Dalam proses pembelajaran, begitu juga dengan pembelajaran musik evaluasi menempati kedudukan yang penting dan merupakan bagian utuh dari

proses dan tahapan pembelajarn. Dengan melakukan evaluasi, pengajar dapat mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukannya, seperti yang diungkapkan oleh Aunurrahman (2009:209) bahwa evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh mana suatu program atau suatu kegiatan tertentu dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.