

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini digunakan sebagai pembanding penelitian yang sudah dilakukan dan yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian tersebut diantaranya berikut:

Adi, Purwanto, Ida, Widianingrum, Nurfitri (2019) Pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Musicroid Sebagai media Pembelajaran Seni Musik Android” teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu: *Analysis, design, deveploment, implementation* terhadap pengembangan sebuah aplikasi musik sebagai media pembelajaran musik di SMKN 2 Ponogoro. Tujuan dari penelitian tersebut adalah pengembangan. Tujuan dari penelitian tersebut adalah pengembangan aplikasi Musicroid sebagai media pembelajaran seni musik di SMKN 2 Ponogoro, dapat dijabarkan mulai dari analisis, design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi Musicroid dapat respon sangat positif dari para penggunanya terutama siswa di SMKN 2 Ponogoro dan dalam uji kelayakan faktor *usability* memperoleh nilai 5,8 yang dapat dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran seni musik. Relevansi jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penggunaan aplikasi dalam pembelajaran musik sedangkan rumpangnya adalah aplikasi yang digunakan di jurnal ini yaitu Musicroid sedangkan di penelitian penulis aplikasi yang digunakan adalah *Music Creator*.

Irvan Rizkiansyah (2013) Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif teknik bermain piano berbasis multimedia di lembaga kursus musik “ETHNICTRO” Yogyakarta Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu: Pengembangan, aplikasi pembelajaran interaktif, media pembelajaran, kelayakan. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif teknik bermain piano sudah dapat diimplementasikan sebagai salah satu media pembelajaran. Relevansi jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penggunaan aplikasi musik dalam pembelajaran instrument piano, sedangkan rumpangnya adalah aplikasi yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

Rizki Suhendra Putra, Nanik Wijiyanti dan F. Widhi Mahatmanti (2018) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu : *Android – based application, learning achievement, learning media*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar kimia pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMAN 1 Lemahabang. Relevansi jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi pada materi pembelajaran terhadap hasil belajar. Sedangkan rumpangnya adalah jurnal ini fokus terhadap penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran di mata pelajaran kimia, sedangkan di penelitian penulis fokusnya di mata pelajaran Seni Musik.

Rachmadonna Shinta Daulay, Hidaiah Pulungan, Adelia Noviana, Siti Nurhaliza (2020) Manfaat Teknologi Smartphone di Kalangan Pelajar Sebagai

Akses Pembelajaran Di masa Pandemi Corona-19. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu : Teknologi, Smartphone, Pendidikan, Media Pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan teknologi smartphone sebagai akses pembelajaran bagi para peserta didik di masa pandemi Corona-19, dikarenakan terbatasnya pembelajaran tatap muka. Maka teknologi ini dapat di manfaatkan sebagai penggantinya. Relevansi dari jurnal ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penggunaan smartphone dalam pembelajaran di era Corona-19, sedangkan rumpangnya adalah di jurnal ini hanya membahas tentang Smartphone tidak dengan aplikasinya.

A Heryanto, Dedy Firmansyah (2020) Transposisi TTI (*Transfer, Translation, imitate*) dalam Pembelajaran Notasi Balok Melalui Aplikasi *Score Creator*. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu : *Score Creator*, Transposisi (*transfer, translation, imitate*), Notasi Balok Musik. Penelitian ini dilakukan dengan cara pendidikan dan pelatihan guru seni budaya “madrasah Tsanawiyah yang dilakukan oleh balai diklat se- sumatera selatan bertujuan agar guru dapat memanfaatkan aplikasi di era modren ini sebagai alat abntu pembelajaran, terkhususnya di mata pelajaran seni musik. Relevansi pada jurnal ini adlaah penggunaan aplikasi *Score Creator* dalam pembelaafran notasi balok. Sedangkan rumpangnya adalah di penelitian ini yang menjadi objek adalah guru, sedangkan di penelitian penulis yang menjadi obejek adalah peserta didik.

1.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan

yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran juga proses yang sengaja direncanakan dan dirancang agar terciptanya aktivitas belajar yang interaktif antar guru dengan peserta didik. Guru sebagai pendidik sangat berperan penting pada proses pembelajaran, karena ia sebagai sumber informasi tentang materi yang akan di ajarkan.

Banyak hal yang bisa menjadi faktor berhasilnya proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media atau alat bantu sebagai pendukung proses pembelajaran tersebut. Terlebih di era modren sekarang, teknologi berkembang sangat pesat. Maka tidak menutup kemungkinan Guru bisa memanfaatkannya sebagai media atau alat bantu pada proses pembelajaran agar tercapainya tujuan ataupun capaian hasil pembelajaran.

Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi pendidik (guru) dengan peserta didik (siswa) dan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Sistem pendidikan nasional tertuang dalam UU RI bahwa dalam pembelajaran saling berhubungan antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran memiliki komponen – komponen utama, yaitu pendidik (guru), peserta didik (siswa), dan sumber belajar yang dimana dipandang sebagai suatu proses interaksi. Maka dapat dikatakan dengan proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berinteraksi dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah pemberdayaan kemampuan atau potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat tercapai tanpa adanya bantuan dari orang lain. Menurut Dimayati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful (2011:61) adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi- kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus pendidikan”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran suatu proses kegiatan yang berlangsung di suatu lingkungan belajar, yang melibatkan guru sebagai pengajar dan peserta didik yang menerima pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran bertujuan menciptakan suasana belajar yang baik untuk peserta didik yang bertujuan agar terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik terhadap sikap, pengetahuan, pengembangan potensi diri, dan lainnya. Lalu di dalam pembelajaran terdapat berbagai sub sebagai pendukung terjalannya pembelajaran tersebut diantaranya sebagai berikut.

1.3 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran termasuk dalam salah satu sub sebagai pendukung berjalannya pembelajaran tersebut, pengertian dari strategi pembelajaran dapat dijabarkan menjadi dua, yang pertama Strategi adalah

pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas (pembelajaran) dalam kurun waktu. Sedangkan, pembelajaran suatu proses kegiatan yang berlangsung di suatu lingkungan belajar, yang melibatkan guru sebagai pengajar dan peserta didik yang menerima pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran bertujuan menciptakan suasana belajar yang baik untuk peserta didik. Maka pengertian strategi pembelajaran adalah suatu sistem atau cara (pendekatan) untuk mengoptimalakan proses pembelajaran yang aktif dan kondusif agar tercapainya tujuan atau capaian pembelajaran yang biasanya bisa dilihat dari hasil belajar siswa, saat penerimaan raport di akhir semester.

Didukung oleh beberapa pendapat ahli, menurut Etin Solihatin (2013:3) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu rangkaian materi dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan secara bersama-sama oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Juga menurut, Etin Solihatin (2012 : 4) Strategi pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dari kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar siswa, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Selain itu, menurut Darmayah (2010 : 17) Strategi pembelajaran merupakan, pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan

pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru guna menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal itu berarti bahwa strategi pembelajaran menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru seperti alat peraga, buku teks, media pembelajaran, teknologi, dan kartu indeks dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu usaha pembelajaran dalam membantu usaha belajar siswa, meningkatkan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar, agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.4 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupamata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.

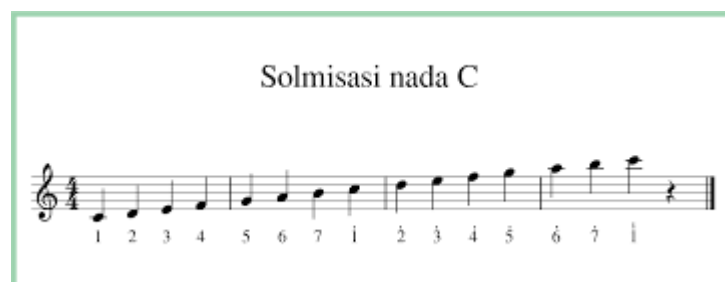
Materi pembelajaran pada dasarnya merupakan isi dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya, isi dari proses pembelajaran tercermin dalam materi pembelajaran yang di pelajarooleh peserta didik . Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2006:43) menerangkan materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam

proses belajar mengajar. Tanpa materi pembelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan.

A. Notasi balok

Menurut Resmiati, et al. (2013), notasi atau yang lebih dikenal dengan not adalah dokumentasi dari sebuah karya musik. Not dibutuhkan ketika mengaransemen lagu, yang bertujuan untuk membuat komposisi musik yang harmonis pada sebuah lagu. Selain itu dalam musik dikenal juga tujuh tangga nada pokok, yaitu nada C, D, E, F, G, A, B

Notasi Balok adalah sistem penulisan lagu atau karya musik lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar. Gambar – gambar yang melambangkan bunyi tersebut dituliskan dalam not balok sesuai dengan tinggi – rendahnya bunyi yang dilambangkan. Dalam notasi balok kita mengenal beberapa istilah yang terdapat didalam materi – materi notasi balok, seperti paranada, tanda kunci, birama, garis birama, bar, dan garis penutup.



Gambar 2.1 Tangga nada C Mayor

Keterangan gambar :

1. Paranada adalah lima garis lurus yang berjajar mendatar dan berjarak sama. Paranada digunakan untuk menuliskan lambang –lambang bunyi sesuai dengan sifat nada yang dilambangkan
2. Tanda kunci adalah tanda untuk menetapkan letak salah satu nada dalam Not-balok. Untuk menulis partitur sebuah alat musik sesuai dengan tanda kunci (Clef), contoh untuk alat musik gitar yang menggunakan clef G dan nada dasar G, maka not tersebut terletak pada garis ke-2.
3. Birama adalah gerak melody yang teratur dalam sebuah lagu atau karya musik lainnya. Dalam contoh diatas dituliskan birama 4/4 artinya dalam setiap ruas birama bernilai empat ketuk dengan satuannya adalah not $\frac{1}{4}$.
4. Garis birama adalah garis yang dituliskan secara tegak lurus dengan paranada yang berfungsi untuk membatasi antar ruas birama yang satu dengan ruas birama yang lainnya.
5. Bar (ruas birama) adalah ruas yang terdapat diantara dua garis birama. Bar berfungsi untuk menuliskan not sesuai dengan birama yang digunakan. Nialai not di setiap barnya berjumlah sama apabila di jumlahkan, walaupun di setiap bar menggunakan nilai not yang berbeda – beda.
6. Tanda rest (berhenti) atau istirahat adalah sebuah tanda yang menunjukkan waktu jeda (diam) dalam sebuah karya musik.
7. Garis penutup adalah dua garis tebal tipis yang dituliskan tegak lurus dengan paranada yang berfungsi sebagai petunjuk berakhirnya sebuah lagu atau karya musik.

Didukung oleh beberapa pendapat para ahli, notasi balok adalah simbol atau tanda untuk menyatakan tinggi rendahnya suara yang diwujudkan dengan gambar. Notasi balok disebut juga notasi mutlak karena mempunyai patokan tinggi nada yang tetap ($a=44\text{Hz}$) sehingga sangat efektif digunakan dalam bermain musik, Wahyu Purnomo, (2010 : 8).

1.5 Media Pembelajaran

Untuk mendukung berjalannya pembelajaran juga bisa di bantu dengan Media pembelajaran yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.sebagai alat penyampaian pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Menurut Heinich, molenda, russel, smaldino (dalam Daryanto, 2011:4) “media pembelajaran adalah media – media yang membawa pesan – pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud – maksud pembelajaran”.

Gagne dan Briggs (arsyad, 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajar, yang terdiri dari antara lain buku, *tape record*, *kaset*, *video*, *camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, *smartphone*, dan *komputer*.

Banyak hal yang bisa menjadi faktor berhasilnya proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media atau alat bantu sebagai pendukung proses pembelajaran tersebut. Terlebih di era modren sekarang, teknologi berkembang sangat pesat. Maka tidak menutup kemungkinan Guru bisa

memanfaatkannya sebagai media atau alat bantu pada proses pembelajaran agar tercapainya tujuan ataupun capaian hasil pembelajaran.

Media pembelajaran, menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:7-8), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, media harus bermanfaat sebagai berikut.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

(Daryanto, 2011:4) mengemukakan bahwa media memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa tentang suatu obyek yang disebabkan karena : a. Obyek terlalu besar b. Obyek terlalu kecil c. Obyek yang bergerak terlalu lambat d. Obyek yang bergerak terlalu cepat e. Obyek mengandung bahaya dan resiko tinggi
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2011:5).

Ditinjau dari cara penggunaannya media pembelajaran terbagi menjadi media tradisional dan media berbasis teknologi dan komputer (Modern). Media tradisional ini biasa digunakan di dalam kelas, laboratorium, dan di luar kelas yang masih berpusat kepada guru sebagai media pembelajarannya. Sedangkan media

yang berbasis teknologi komputer, guru lebih dibantu cara penggunaannya oleh teknologi dan komputer yang mempermudah guru dalam pembelajaran misalnya:

1. Ruang kelas otomatis yang dapat disesuaikan fungsinya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Perubahan yang terjadi misalnya kelas teori menjadi kelas praktik, kelas pratikum menjadi kelas proyeksi, dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
2. Sistem proyeksi berganda merupakan ruang kelas yang dapat menampilkan atau menjelaskan bahan ajar atau materi melalui satu atau lebih proyektor yang terkoordinasi.
3. Lalu ada pula pembelajaran secara masal yang dilaksanakan secara sistem terkoordinasi. Pembelajaran ini biasanya menggunakan media elektronik seperti Smartphone, komputer, sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Klasifikasi Media Menurut Para Ahli 2018 : 62)

Media berbasis komputer ini memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer managed instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer assisted instruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses pembelajaran, sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pembelajaran.
2. Mengevaluasi siswa (tes).
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisa statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan). Menurut Cecep Kustandi, M.Pd dan Dr. Daddy Darmawan, M.Si (2020 : 39)

Dalam situs *edu-articles.com*, media diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio visual.

1. Media visual Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Garis tidak lain merupakan kumpulan dari titik-titik misalnya garis horizontal, vertikal, lengkung, dan lain-lain. Bentuk adalah sebuah konsepsi simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep lainnya (Asyhar, 2011:53). Gambar merupakan media visual yang paling banyak digunakan. Gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat, dan benda dalam berbagai variasi. Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sketsa, lukisan dan foto. Sketsa biasa disebut juga sebagai gambar garis, yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok suatu objek tanpa detail. Lukisan adalah gambar

hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu obyek atau situasi. Foto adalah hasil pemotretan atau fotografi menggunakan kamera foto (Asyhar, 2011:58).

2. Media Audio Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai 20.000 Hertz. Di luar itu, manusia tidak mampu lagi mendengarkannya (Daryanto, 2011:37). Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada siswa dengan menggunakan sebuah alat pemutar. Jika suara atau bunyi tadi diperdengarkan ke siswa melalui pemancar radio maka media tersebut dikatakan sebagai radio.
3. Media Audio Visual Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media visual terbagi dua macam yakni audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset dan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder (Asyhar, 2011:73).

Mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran dapat diterangkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang pencapaian

tujuan pembelajaran, dan pemilihan media mempertimbangkan beberapa faktor sebagai berikut :

1. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
2. tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. praktis, luwes dan bertahan,
4. guru terampil menggunakannya,
5. pengelompokan sasaran,
6. mutu teknis Berdasarkan pendapat tersebut kriteria pemilihan media secara umum meliputi tujuan dan sasaran. Tujuan akan mengarah pada pemilihan jenis media tertentu. Sedangkan sasaran akan mengarah pada manfaat media yang dipilih. Menurut Arsyad dalam Darmadi (2017: 89).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar, dan juga agar tercapainya tujuan atau capaian pembelajaran.

1.6 *Smartphone* dan Aplikasi

Perkembangan teknologi yang terjadi sangat pesat di era sekarang. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai produk teknologi yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Salah satu produk teknologi yang sekarang sangat banyak digunakan mampu menembus pasar dunia adalah *Smartphone* digunakan di seluruh dunia, sementara total penduduk dunia

adalah 6 miliar (Higgins & Shudog, 2012). Potensi pengembangan aplikasi menambah banyaknya masyarakat yang menggunakan *Smartphone* (Demidowich *et al.*, 2012), membuka peluang teknologi ini dapat digunakan untuk mendukung aktivitas dalam dunia pendidikan salah satunya adalah mobile learning (Chao, Parker & Hiwcirt, 2011).

Sesuai dengan kurikulum 2013, dimana semua mata pelajaran harus terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Para guru dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran representatif sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

Para pelaku pendidikan seharusnya menyadari potensi teknologi mobile sebagai sumber pembelajaran bagi siswa (Chao, Parker, & Howcort, 2011). Pengembangan pembelajaran melalui perangkat mobile dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran siswa. Siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun sambil melakukan aktivitas media sosial ataupun hiburan melalui *Smartphone* (Garcia *et al.*, 2015). Teknologi mobile learning dapat memudahkan siswa dalam belajar (Portelli & Elderd, 2016). Mobile learning memiliki karakteristik yang praktis dan dapat dibawa kemanapun (kennewell, Steve, & Beauchamp, 2007). Salah satu pertimbangan *Smartphone* menjadi media pembelajaran mobile learning adalah basis sistem yang digunakan. Data yang dilansir dari gs.statcounter.com mengatakan bahwa pada bulan januari hingga desember 2015, android merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran *Smartphone* di indonesia dengan pembagian pasar sebesar 68,75%, kemudian diikuti oleh Blackberry OS dengan pembagian 8,73% (Statcounter, 2015).

Kepemilikan dan penggunaan *Smartphone* di kalangan remaja dapat diibaratkan sebagai pedang bermata dua, di satu sisi *Smartphone* berdampak positif apabila digunakan dan dimanfaatkan untuk tujuan yang positif. Namun, di sisi lain penggunaan *Smartphone* juga dapat menjadi bumerang apabila dimanfaatkan untuk hal – hal yang negatif. Penelitian Fuxin Andrew Yu dari Universitas Arkansas menyebutkan bahwa terjadi perubahan perilaku remaja saat *Smartphone* masuk ke dalam kehidupan mereka, tidak terkecuali dalam kehidupan akademik. Dilihat dari segi fungsionalitas, *Smartphone* memang lebih unggul. Hal ini membuat mahasiswa kecanduan dalam penggunaannya. Apalagi jika terhubung dengan internet, maka frekuensi penggunaannya akan semakin meningkat. Adapun kegiatan seringkali dilakukan saat menggunakan perangkat cerdas mereka adalah pengecekan *Text Message* (sms), e-mail dan media sosial (Yu, 2012).

Penelitian lain yang dilakukan oleh *CourseSmart*, sebuah penyedia jasa layanan *eTextbooks* dan materi latihan digital menemukan bahwa mahasiswa tidak dapat bertahan lama tanpa melakukan pengecekan terhadap perangkat digital yang mereka miliki, baik *Smartphone*, laptop atau yang lainnya. Apalagi jika berhubungan dengan pengecekan *e-mail*, *facebook*, *twitter* dan media sosial lainnya. Pengecekan tersebut tentunya menggunakan jaringan internet yang terhubung dengan perangkat elektronik mereka, terutama *Smartphone* (*CourseSma*, 2011).

Pada tahun 2014, UNICEF bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika melakukan penelitian tentang penggunaan Internet di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia sebagai bagian dari proyek multi-negara pada program Digital Citizenship Safety. Studi ini meliputi kelompok usia

10 sampai 19 tahun, populasi besar dari 43,5 juta anak-anak dan remaja. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa sebagian besar anak-anak dan remaja di Indonesia sudah mengakses internet secara teratur dengan tujuan untuk mencari informasi untuk studi mereka, bertemu dengan temanteman dan untuk menghibur diri mereka sendiri. Sebagian besar informan (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman online (70%) melalui platform media sosial, sedangkan kelompok besar lain menyatakan terhubung dengan internet untuk mengakses situs musik (65%) atau video (39%) (Razak, 2014). Penggunaan perangkat telekomunikasi sebagai bagian dari proses pembelajaran dimulai pada awal abad ke-21 yang ditandai dengan digunakannya SMS (Short Message Service) sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, SMS digunakan sebagai media komunikasi antara pendidik dan peserta didik guna memberikan informasi materi pembelajaran. Pada tahap selanjutnya, seiring dengan berkembangnya teknologi, kemunculan internet membuka pintu baru dalam pengembangan pembelajaran menggunakan teknologi, meskipun hanya terbatas pada pengumpulan data hasil belajar. Kemunculan smartphone menjadi sebuah revolusi besar dalam dunia teknologi yang berimbas ke seluruh sendi kehidupan manusia, tak terkecuali dunia pendidikan. Tak diragukan lagi, smartphone yang merupakan kebutuhan pendukung seakan telah menjadi kebutuhan primer setelah papan, pangan dan sandang. Seiring dengan berkembangnya teknologi, muncul berbagai pengembang aplikasi yang membuat aplikasi pembelajaran yang dapat memudahkan penggunaannya untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Pembelajaran menggunakan perangkat *smartphone* sebagai alat mendukung proses pembelajaran kemudian disebut dengan *mobile learning*. Secara harfiah *mobile learning* terdiri dari dua kata, yaitu *mobile* yang berarti bergerak dan *learning* yang berarti belajar. Dalam dunia pendidikan, *mobile learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran *mobile* (bergerak). Dengan kata lain, pembelajaran tersebut dapat leluasa bergerak tanpa terikat dengan tempat dan waktu. Menurut Crompton (2015), *mobile learning* adalah “learning content interactions, using personal electronic devices”. Dengan demikian, *mobile learning* adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai konteks pembelajaran, baik sosial maupun interaksi materi menggunakan peralatan elektronik pribadi. Dalam hal ini, perangkat elektronik tersebut adalah perangkat selular seperti *handphone* dan *smartphone*. Menurut Brown, *mobile learning* dapat didefinisikan sebuah tipe *e-learning* (*electronic learning*) yang menyampaikan konten pembelajaran dan material pendukung melalui perangkat komunikasi (Brown, 2005; Zerehkafi & Mehdipour, 2013).

Menurut Supriyanto (2005 :177) aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner (2006 : 22) aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*End user*). Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada peserta didik, mengingatkan dalam suatu proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen – komponen pembelajaran. menurut Hake (Veronica Cahyadi, 2003), pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk

meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi di pembelajaran interaktif adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan alat teknologi di era sekarang seperti komputer, *Smartphone*, dan lain – lain, yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (peserta didik) dari apa yang telah diinput kepada aplikasi tersebut.

1.7 *Score Creator*

Pada pembelajaran seni musik juga terdapat banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil atau capaian pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah *Score Creator* sebagai media pembelajaran notasi balok. *Score Creator* adalah aplikasi komposisi musik yang dirancang khusus untuk platform seluler. Ini adalah alat pembuatan musik yang sederhana namun kuat yang memenuhi kebutuhan penggunanya untuk menulis musik saat bepergian. Pengalaman penggunaan aplikasi sepenuhnya dioptimalkan untuk membuat komposisi musik di perangkat seluler lebih mudah dan lebih cepat dari sebelumnya. Tidak ada lagi “menyeret dan menjatuhkan” dari palet hanya untuk menambahkan tanda tajam/datar. Tidak ada lagi “menegetuk dan memperbesar” layar hanya untuk menambahkan not musik atau simbol akor. Yang perlu anda lakukan untuk menuliskan lagu hanyalah mengetuk keyboard di *Smartphone* (not dan akord) yang didesain seperti keyboard teks. Mengubah musik sekarang sederhana seperti mengirim sms ke teman – teman anda.

Selain sebagai aplikasi penulisan lagu untuk penulis lagu, *Score Creator* juga berfungsi sebagai alat bantu belajar dan mengajar musik untuk guru dan peserta didik. Guru dapat mengajari peserta didik tentang notasi balok dengan membaca/membunyikan notasi dengan memasukkan notasi musik langsung ke dalam aplikasi dan memutar ulang notasi tersebut. Sedangkan peserta didik dapat berlatih sendiri mencatat lagu favorit mereka ke dalam aplikasi dan memainkan alat musik yang mereka inginkan di dalam aplikasi tersebut.



Gambar 2.2 aplikasi *Score Creator*

Aplikasi *Score Crator* dibuat atau disediakan oleh PHOUNG TRAN yang berkerwarganegaraan Tairwan dan pada tahun 2018 hak ciptanya telah dilegalisasikan secara resmi di APP Store maupun di Playstore, bisa di akses umur 4 tahun ke atas, terdpat berbagai macam bahsa yaitu : Inggris, Italia, Jepang, Jerman, Korea, Portugis, Prancis, Rusia, Spanyol, Tionghoa sederhana. Aplikasi

ini masuk dalam kategori Musik. Ukuran aplikasi 220,5 Mb dan mendapat rating 4.0/5.0.

Aplikasi ini adalah alat yang sempurna untuk menulis berbagai jenis musik termasuk lembaran utama, instrument solo, paduan suara SATB, lembaran untuk ensemble tiup & tiup kayu.

Fitur yang terdapat di aplikasi *Score Creator* yaitu:

1. Tulis skor musik, aplikasi ini mendukung kunci (tonal) sopran, alto bass, dan tonal natural. Dengan berbagai nada dan simbol musik : panjang nada, tanda waktu, tanda kunci (tonal) , cercaan, ikatan, dinamika, artikulasi & ornamen lainnya.
2. Menulis lirik.
3. Menulis simbol Akord.
4. Beberapa track dengan instrumen berbeda yaitu :piano, gitar, biola, saxophone, drum, seruling, tuba, ukulele, mandolin, dan lainnya.
5. Skor untuk instrument transpos : saxophone (soprano, alto, tenor, bariton), Bb klarinet, Bb trumpet.
6. Suara pemutaran untuk setiap instrument.
7. Transpose lagu ke akord apa saja.
8. Ubah clef/m tanda waktu/kunci, dan tempo di tengah lagu.
9. Ekspor lagu ke file MIDI atau MusicXML sehingga dapat di impor ke aplikasi lain seperti Finale, Encore, MuseScore, Sibelius, dan lainnya.file dapat disalin ke komputer anda atau dikirim melalui email.
10. Kirim file midi yang diekspor ke aplikasi lain di perangkat anda saat ini,

11. Impor file midi dari aplikasi lain.
12. Ekspor lagu ke fileaudio (Wav dan mp3)
13. Fitur asister pengeditan : beberapa catatan pilihan, salin & tempel, batalkan & ulangi.
14. Penyimpanan icloud.

1.8 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran sudah tidak asing di dunia pendidikan. Di Indonesia, istilah capaian pembelajaran lebih sering digunakan di dunia pendidikan tinggi. Meski demikian istilah capaian pembelajaran sendiri sebenarnya tidak merujuk pada satuan pendidikan tertentu. Capaian pembelajaran juga sering digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu proses yang telah dijalani atau dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Misalnya di dunia pendidikan capaian belajar biasa digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam kurun waktu 6 bulan atau 1 semester, yang biasanya di buat dalam bentuk raport/buku hasil belajar. Lalu diberikan kepada orang tua atau peserta didik. Agar dapat dipahami dan di tingkatkan oleh peserta didik untuk kedepannya.

Didukung oleh pendapat beberapa ahli, Capaian pembelajaran adalah suatu ungkapan tujuan pendidikan, yang merupakan suatu pernyataan tentang apa yang diharapkan diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik menyelesaikan suatu priode belajar (Dikti, 2015 : 1) kondisi ini juga dijalankan oleh sebagian besar negara di eropa saat ini yang saat ini menggunakan Capaian pembelajaran untuk mengungkapkan apa yang mereka harapkan agar diketahui

dan dapat dilakukan oleh peserta didik dan memahami diakhir program atau urutan pembelajaran.

Capaian pembelajaran biasanya digunakan untuk menentukan tingkat kerangka kualifikasi, menetapkan standar kualifikasi, menjelaskan program dan kursus, mengarahkan kurikulum, dan menentukan spesifikasi penilaian. Selain itu Capaian pembelajaran secara tak langsung akan mempengaruhi metode pengajaran, pembelajaran di lingkungan dan praktik penilaian (ECFOP, 2017:14).

Capaian pembelajaran berfokus apa yang diharapkan pada peserta didik di akhir pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendekatan student centered dalam dunia pendidikan. Ditegaskan juga oleh, Kennedy et.al (2014:3) yang menyatakan bahwa trend internasional dalam pendidikan menunjukkan pergeseran dari tradisional pendekatan “berpusat pada guru” ke pendekatan “berpusat pada peserta didik”. Model alternatif ini berfokus pada apa yang diharapkan dari peserta didik yang harus dilakukan di akhir modul atau program. Oleh karena itu, pendekatan ini biasa disebut sebagai pendekatan berbasis hasil.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja. Istilah capaian pembelajaran kerap kali digunakan bergantian dengan kompetensi, meskipun memiliki pengertian yang berbeda dari segi ruang lingkup pendekatannya.