

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Belajar dan Pembelajaran Musik di Sekolah

Belajar merupakan proses terjadinya perubahan potensi dan tingkah laku berupa aktivitas psikis, kemampuan berinteraksi dan perubahan nilai-nilai sikap (Nursalim, 2018, hal. 6-7). Menurut (Djamiludin, 2019, hal. 6), belajar juga dapat diartikan suatu proses perubahan kepribadian dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman dan sikap. Menurut (Afandi, 2013, hal. 1) belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungan yang berwujud pribadi, fakta, konsep atau teori. Belajar menurut (Sulfemi, 2019, hal. 13) adalah perubahan tingkah laku peserta didik melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara aktif. Selaras dengan itu, menurut (Setiawan, 2017, hal. 2) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan, perilaku, pribadi atau perubahan struktur kognitif berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan. Adapun menurut (Achdiyat, 2016, hal. 52) keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar.

Pembelajaran dimaksudkan untuk tercapainya tujuan tertentu supaya berjalan efektif dan efisien. pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru yang dilakukan pada suatu lingkungan belajar (Horohiung, 2017). Menurut (Prastiyo, 2019, hal. 1) dalam kegiatan

pembelajaran kelas diperlukan eksistensi untuk lebih aktif dari peserta didik untuk mengambil informasi pengetahuan secara integritas.

Pembelajaran musik disekolah menurut ghozali 2012 hal 657 metode yang tepat akan sangat mempengaruhi cepat atau tidaknya keberhasilan sebuah proses belajar, aktivitas musik didalam kelas dengan bimbingan guru akan sangat penting, karena memberikan pengalaman bermusik bagi siswa. Selaras dengan itu menurut denden stiaji hal 5 pembelajaran musik harus bersifat musikal dan dipraktikkan oleh siswa agar pembelajaran musik dapat lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa.

Dari beberapa paparan menurut para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran musik merupakan suatu pembelajaran musik bersifat musikal yang berpusat kepada siswa serta di praktikkan oleh siswa dengan sistem yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses perubahan tingkah laku, keterampilan, pengetahuan dan nilai-nilai sikap siswa.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut (Helmiati, 2012, hal. 19) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang di sajikan secara khas oleh guru. Menurut (Handayani, 2020, hal. 20) model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Adapun menurut (Octavia, 2020, hal. 14) model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar(KBM) dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah di pahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Selaras dengan itu menurut (Nurdyansyah, 2016, hal. 20) model pembelajaran dipilih berdasarkan dipilih berdasarkan model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Ifa, 2013, hal. 716), guru hendaknya memilih dan menerapkan model pembelajaran yang merangsang siswa lebih aktif serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyebabkan siswa aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu pembelajaran yang menerapkan kerja kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan tipe pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh *Elliot* dan *Aronson's* diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara (Wati M. , 2019, hal. 100). Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu untuk menguasai materi. Dalam penyelenggaraannya siswa dikelompokkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dan pembentukan kelompok tersebut dapat dilakukan guru berdasarkan pertimbangan tertentu (Sulastri, 2009, hal. 16-17).

Kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan muatan sosial yaitu interaksi dan kerja sama. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa antara lain meningkatkan kerja sama antara siswa, tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan. Model

pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak, seperti:

- a. Meningkatkan hasil belajar
- b. Meningkatkan daya ingat
- c. Dapat digunakan untuk mencapai daya penalaran tingkat tinggi
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individual)
- e. Meningkatkan hubungan manusia yang heterogen
- f. Meningkatkan sikap yang positif terhadap sekolah dan guru
- g. Meningkatkan harga diri anak
- h. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif dan meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.

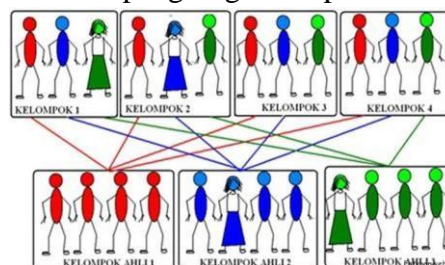
Cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menerapkan langkah-langkah dalam model pembelajaran tersebut dan setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkahnya tersendiri. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Angga Putra(2021:hal.14), langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu:

- a. Siswa dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
- b. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk dikerjakan.
- c. Para siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru, untuk mengerjakan tugas mereka, para siswa tersebut menjadi anggota dengan bidang-bidang mereka yang telah ditentukan.
- d. Masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskan, kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya.

- e. Siswa diberi tes, hal tersebut untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut (Umami, 2016, hal. 59) yaitu :

- a. Guru menyajikan informasi dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- b. Siswa di bagi kelompok dengan 4-6 orang anggota heterogen
- c. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks. Setiap anggota asal bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu bahan materi yang di berikan guru dan bergabung dalam kelompok ahli.
- d. Setiap kelompok ahli berdiskusi mengerjakan tugas mereka dengan dibimbing guru.
- e. jika pekerjaan kelompok ahli sudah siap, setiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal.
- f. guru menguji hasil belajar tiap kelompok asal dan memberikan penilaian.
- g. guru memberikan penghargaan kepada kelompok.



Gambar 2.1 Gambaran Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan supaya proses pembelajaran dapat berjalan maksimal. Adapun unsur-unsur pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu:

- a. Murid dalam kelompoknya harus bertanggung jawab bahwa mereka hidup sepenanggung jawab bersama.
- b. Murid bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- c. Murid harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Murid harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e. Murid akan diberikan evaluasi atau hadiah yang juga akan diberikan untuk semua kelompok.
- f. Murid berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Murid akan diminta bertanggung jawab secara individual materi yang ditangani dalam kelompok.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, 5 unsur model pembelajaran harus diterapkan, seperti:

- a. Saling ketergantungan positif, keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.
- b. Tanggung jawab perseorangan, unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Kunci keberhasilan metode kriteria kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.
- c. Tatap muka, setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing.

- d. Komunikasi antar anggota, unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
- e. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut:

- a. Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri.
- b. Dapat merangsang motivasi belajar.
- c. Ada tempat bertanya.
- d. Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti menarik kesimpulan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah prosedur sistematis atau langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan mendorong siswa aktif, bekerjasama dan meningkatkan kemampuan pemahaman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.3 Materi Notasi Balok

Notasi balok adalah tulisan musik dengan mempergunakan lima garis datar guna menunjuk tinggi rendahnya suatu nada. Menurut (sagrani, 2014, hal. 5) notasi balok yaitu sistem penulisan musik dengan menggunakan simbol atau lambang yang disusun dan diletakkan dengan struktur penggunaan garis lima berdasarkan sistem diatonik. Adapun komponen-komponen dalam notasi balok menurut Bahaudin(2017, hal 430-

432), yaitu :

1. Bentuk not dan tanda istirahat

Tanda istirahat adalah tanda diam yang digunakan untuk menunjukkan waktu jeda(diam) dalam sebuah karya musik.

2. Paranada

Paranada merupakan garis-garis datar tempat notasi nada diletakkan.

3. Daun Kunci(*Clef*)

Daun kunci merupakan lambang(simbol) guna menetapkan notasi nada dalam suatu balok not. Ada beberapa tanda kunci yang sering dipakai sebagai patokan dalam notasi musik yaitu :

- a. Kunci G (*trebel*) menunjukkan dengan pasti dimana letak notasi nada G1 sehingga not-not lainnya dapat dikenal.
- b. Kunci F (*bass*) menunjukkan letak notasi nada F sehingga not-not lainnya dapat dikenal.
- c. Kunci C (*alto dan tenor*) menunjukkan nada C1 sehingga not-not lainnya dapat dikenal.

2. Birama

Birama adalah gerak melodi yang teratur dalam sebuah lagu atau karya musik lainnya sedangkan garis birama adalah garis yang dituliskan secara tegak lurus dengan paranada sehingga berfungsi untuk membatasi antar ruas birama satu dengan ruas birama lainnya. Ruas birama adalah ruas yang terdapat diantara dua garis birama. Ruas birama berfungsi untuk menuliskan not sesuai dengan birama yang dipergunakan. Tanda birama berupa pecahan angka yang terdapat pada permulaan lagu. Berikut adalah contoh tanda birama :

- a. $2/4$ adalah 2 ketukan dalam satu birama dan di setiap ketuknya bernilai $1/4$.
- b. $3/4$ adalah 3 ketukan dalam satu birama dan di setiap ketuknya bernilai $1/4$.
- c. $4/4$ adalah 4 ketukan dalam satu birama dan di setiap ketuknya bernilai $1/4$.
- d. $6/8$ adalah 2 ketukan dalam satu birama dan di setiap ketuknya bernilai $1/8$.

3. Tanda Tempo

Tempo adalah ukuran kecepatan dalam langkah tertentu. Tanda tempo adalah tanda pada musik yang berhubungan dengan waktu. Alat yang menentukan cepat dan lambatnya lagu yaitu metronom. Berikut adalah istilah tempo berdasarkan pembagian ketetapan dalam setiap menit :

a. Tanda tempo lambat

- 1) Largo : sangat lambat, luhur dan agung (44-48 ketuk/menit).
- 2) Adagio : sangat lambat dengan penuh perasaan(54-58 ketuk/menit).
- 3) Grave : sangat lambat dan sedih (40-44 ketuk/menit).
- 4) Lento : sangat lambat, melandai (50-54 ketuk/menit).

b. Tanda tempo sedang

- 1) Andante, sedang, kecepatan seperti orang sedang berjalan (69-76 ketuk/menit).
- 2) Andantino, lebih lambat dari andante (76-84 ketuk/menit).
- 3) Moderato, sedang (92-104ketuk/menit).

4) Allegro moderato, lebih cepat dari moderato (104 lebih sedikit).

c. Tanda tempo cepat

- 1) Allegro, cepat (126-138 ketuk/menit).
- 2) Allegretto, agak cepat (104-112 ketuk/menit).
- 3) Presto, cepat sekali, tergesa-gesa (176-192).
- 4) Vivace, cepat dan tangkas (152-168 ketuk/menit).

d. Tanda tempo perubahan

- 1) Ritenuito (*Rit.*) makin lama makin lambat.
- 2) Ritardando (*Ritard.*) makin lambat tapi perlahan-lahan
- 3) A tempo, tempo harus kembali ke tempo semula.

e. Tanda Dinamika

Tanda dinamika adalah tanda yang digunakan untuk membedakan kekuatan lagu. Adapun beberapa tanda dinamika yang umum digunakan dalam karya musik :

f. Tanda Ulang

- a. *da Capo* (D.C.): diulang dari permulaan.
- b. *Dal segno* (D.S.): diulang dari tanda (*segno*=tanda).
- c. *Segno* (§): tanda tempat mengulang.
- d. *Al fine* (sampai akhir): tanda tempat berakhirnya lagu.
- e. *D.C. al fine* : diulang dari permulaan sampai berakhir pada fine.
- f. *Intro* (introduction) : pendahuluan sebuah lagu.
- g. *Coda* : bagian akhir/penutup lagu (*coda*=ekor).
- h. *D.C. al sego e poi la coda* : ulang dari permulaan sampai tanda. § kemudian dari tanda lompat, langsung ke coda.

Menurut (Amalia, 2020, hal. 60), mengenal notasi balok merupakan satu bidang keilmuan yang terdapat pada pelajaran teori musik. Dari paparan materi diatas, peneliti menyimpulkan materi notasi balok adalah salah satu pembelajaran teori musik mengenalan komponen-komponen notasi balok berupa not, tanda diam, tempo, daun kunci (clef), birama, paranada dan dinamika dengan tujuan guna dapat membaca dan menulis notasi balok.

2.4 Hasil Belajar

Belajar merupakan proses belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa, yang tidak baik menjadi baik. belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan disposisi tersebut bukan di peroleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah melainkan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil pengalaman. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan serta kemampuannya. Hasil belajar dapat dicapai melalui tiga kategori yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi fisik, psikologi, dan sosial siswa. Sedangkan faktor eksternal dapat berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat (lingkungan).