

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan acuan atau pedoman dalam menyelesaikan masalah suatu penelitian. Landasan teoritis adalah deskripsi dari hasil suatu studi perpustakaan yang berhubungan (relevan) serta mendukung pokok bahasan yang hendak diteliti.

Menurut pendapat Sugiono (2016:52) teori adalah seperangkat konsep definisi dan proposisi yang berfungsi untuk fenomena secara sistematis, melalui spesifikasi hubungan antara variabel, sehingga dapat berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena.

1. Pengaruh Dan Model Pembelajaran

Pengaruh merupakan sebuah hal abstrak yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Jamara dalam Sumantri (2015:39)

Pengaruh adalah "daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk kepercayaan dan perbuatan seseorang" (depdikbud, 2001:845).

Menurut Pendapat WJS. Poerwardaminta (2016:731) bahwa pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain.

Dalam dunia pendidikan model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan

siswa. Interaksi yang bernilai edukatif disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Jika tujuan pembelajaran telah tercapai maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Seseorang dikatakan belajar, jika diasumsikan dalam dirinya sendiri telah terjadi proses yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan ini berlangsung dalam waktu yang relatif lama, dapat diamati dan disertai dengan usaha dari seseorang itu tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya. Perubahan-perubahan tersebut akan tampak nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Slameto (2010:2) menyatakan bahwa: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Burton dalam Mudjino dan Dimiyati (2013:4) menyatakan bahwa:

“Learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which feels a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment”.

Dalam pengertian ini bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Darsono dalam Slameto (2013:24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “Suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Lebih lanjut Wenger dalam buku Miftahul Huda (2014 : 2) mengemukakan bahwa “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda - beda, secara individual, kolektif atau pun sosial”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam

kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya dapat dari guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Pada hakekatnya belajar dan pembelajaran adalah dua kegiatan yang berbeda. Belajar adalah “Perubahan” sedangkan pembelajaran adalah proses “Pengaturan” yang dilakukan oleh guru. Walaupun belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang berbeda satu sama lain, tetapi pembelajaran dimana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Jadi menunjukkan bahwa belajar dan pembelajaran menuntun keaktifan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Bila ditinjau dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2. Media Video

Video sebagai media audiovisual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa berkata fakta (kejadian/peristiwa, berita) maupun fiktif (cerita) bisa bersifat informatif, edukatif

maupun instruksional. Kelebihan video antara lain, dapat menarik perhatian untuk periode - periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya dan dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi menurut pendapat Arief S Sardiman (2011:6).

Menurut Pendapat Azahar Arsyad (1996:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu maka penyampaian materi akan lebih baik apabila disajikan melalui pemanfaatan teknologi video Daryanto (2010: 88).

Media video terdapat unsur gambar dan suara, unsur gambar yang terdapat dalam tanyangan video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Media video

menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit mengajarkan keterampilan, memperpendek atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Media video terdapat unsur gambar dan suara, unsur gambar yang terdapat dalam tayangan media video terdiri dari gambar diam, gambar bergerak, animasi dan test, sedangkan unsur suara yang mendukung gambar dalam tayangan video terdiri dari narasi, dialog sound effect dan musik Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008:18).

Adanya media video diharapkan siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses informasi dari awal lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai.

Apabila dikaitkan media audio visual yang membantu peserta didik dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh gambar bergerak yang diikuti dengan suara yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media video dalam penelitian ini berisi materi seni musik tentang "penjarian tangga nada mayor, menggunakan dan memainkan instrumen pianika serta menyanyikan sebuah lagu dari wajib nasional dengan menggunakan pianika yang terlebih dahulu direkam materinya di dalam media video" yang digunakan oleh guru

untuk disampaikan pada siswa saat proses pembelajaran dengan bantuan Laptop dan LCD Proyektor.

Kelebihan Media Video menurut Daryanto (2010: 90), sebagai berikut:

- 1) Ukuran tampilan media video sangat fleksibel dengan diatur sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Media video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.
- 3) Media video menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Sedangkan kelebihan Media Video menurut Azar Arsyad (1996:49) sebagai berikut:

- 1) Media video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek dan lain -lain.
- 2) Media video dapat menggambarkan suatu proses secara tempat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Media video menanamkan sikap segi-segi afektif lainnya.
- 4) Media video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Media video dapat ditunjukkan kepada kelompok kecil, kelompok yang heterogen dan perorangan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan video adalah :

- 1) Pemutaran video dapat dilakukan berulang kali sesuai dengan kebutuhan.

- 2) Materi pembelajaran yang sulit dipelajari dapat direkam sehingga guru bisa menyajikannya dalam video dan memusatkan perhatian siswa.
- 3) Penyajian video tidak memerlukan ruang yang terlalu luas, bisa menyesuaikan ruang kelas maupun di luar kelas.
- 4) Guru akan lebih mudah dalam mengontrol siswa apabila menggunakan media video.

Media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran seni musik terutama penjarian tangga nada mayor, menggunakan dan memainkan instrumen pianika serta menyayikan sebuah lagu dari wajib nasional dengan menggunakan pianika yang terlebih dahulu direkam materinya di dalam media video. Video dapat merangsang motivasi belajar siswa, dan mempertinggi proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

2.1.2 Penggunaan Media Video Di Sekolah Menengah Pertama

Penggunaan suatu video senantiasa berdasarkan kebutuhan peserta didik dan berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Menurut Pendapat Oemar Hamalik (1982:104) menyatakan "*The right film in the right place at the right used in right way*".

Prinsip tersebut yang dijadikan formula umum dalam menggunakan pembelajaran video / flim di dalam kelas, terutama di Sekolah Menengah Pertama, disesuaikan dengan kondisi lingkungan kelas dan waktu yang tepat. Kondisi lingkungan kelas mencakup bagaimana kondisi peserta didik di dalam kelas, ruangan yang dipakai dalam pembelajaran dan fasilitas yang mendukung pembelajaran dengan media video.

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan media video di SMP yang pertama persiapan guru, terlebih dahulu guru mempersiapkan materi pelajaran, kemudian guru baru memilih media video untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media mempunyai tugas yang penting dalam proses pembelajaran mengenai video, yang perlu dicatat antara lain: durasi video/lamanya video, tahun produksi video, kecocokan video dengan materi, deskripsi pada video tersebut layak untuk dilihat siswa Sekolah Menengah Pertama.

Setelah guru memilih video, kemudian diintergrasikan dengan rencana pembelajaran yang sudah ada. Sebaiknya video tersebut dicoba terlebih dahulu (*preview*). Melalui *Preview* guru dapat memperoleh data yang lengkap tentang video yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Langkah kedua persiapan kelas, persiapan kelas bukan hanya berupa persiapan ruangan dan semua perlengkapan/fasilitas yang diperlukan, tetapi juga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran menggunakan video tersebut. Peserta didik perlu mengetahui video apa yang akan mereka lihat dalam pembelajaran, mereka harus siap menghadapi kata-kata baru atau kata-kata asing yang muncul di dalam video. Dengan persiapan ini diharapkan peserta didik dapat memahami isi video dengan baik tanpa harus banyak bertanya kepada guru mengenai isi dari video tersebut. Selain itu diharapkan muncul reaksi yang intelligent dari peserta didik dalam menanggapi isi video dan dapat menangkap dengan tepat unsur-unsur tertentu yang terdapat dalam video.

Langkah penyajian yang ketiga, video harus dipahami dengan baik oleh peserta didik, bahkan apabila diperlukan pemutaran video bisa diulangi kembali

tergantung kebutuhan kemampuan setiap peserta didik. Dalam penyajian video guru harus mengetahui fasilitas yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya pemutaran video dengan baik serta bagaimana kondisi ruangan apakah gelap atau tidak.

3. Hakikat Hasil Belajar Pianika

Hasil belajar merupakan semua efek baik yang dirancang atau diinginkan maupun efek nyata yang dapat dijadikan indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Suatu perubahan tingkah laku terjadi akibat proses belajar, dan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi tiga dominan : kognitif, afektif, dan psikomotor menurut Degeng 2013 dalam Sutikno (2016:46).

Abdurrahman (1999) menyatakan bahwa: “Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Benjamin S. Bloom yang telah direvisi Anderson, et.al., 2001 dalam Sutikno (2016:50). Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

1. Ranah proses berpikir (cognitive domain)
2. Ranah nilai atau sikap (affective domain)
3. Ranah keterampilan (psychomotor domain)

Melalui kegiatan belajar secara perlahan akan terjadi perubahan pada siswa dari segi kognitif (pengetahuan). Perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa akibat proses pembelajaran merupakan keberhasilan yang diperoleh, dimana hasil belajar itu sendiri dapat digambarkan sejauh mana perubahan itu terjadi pada

siswa. Kemudian dari hasil belajar ini akan diberi suatu penilaian yang bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
2. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
3. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
4. Mengetahui sejauh mana siswa telah mempergunakan kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimiliki) untuk keperluan belajar.
5. Mengetahui tingkat daya ingat dan hasil metode mengajar yang telah diberikan guru dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Anderson, 2001 dalam Sutikno (2016:47).

Keterampilan motorik peserta didik tidak hanya menuntut kemampuan untuk merangkaikan gerak jasmani, tetapi juga memerlukan aktivitas mental/psychis (aktivitas kognitif) supaya terbentuk suatu koordinasi gerakan secara terpadu, sehingga disebut kemampuan psikomotorik. Menurut Winkel melalui akses internet tanggal 24 September 2013 menjelaskan bahwa biarpun belajar keterampilan motorik yang mengutamakan gerakan-gerakan seluruh otot dan persendian dalam tubuh, namun masih diperlukan pengamatan melalui alat-alat indera dan pengolahan secara kognitif yang melibatkan pengetahuan (Sutikno 2016:49).

Dari defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan jawaban atas pertanyaan “Bagaimana kita dapat mengetahui bahwa siswa sudah dapat mencapai hasil pembelajarannya?”. Indikator ini digunakan

untuk sebagai dasar penilaian terhadap siswa dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. Jadi indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran dalam menilai tercapainya hasil pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang sudah mereka kembangkan selama pembelajaran dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah ditentukan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni musik yaitu pencapaian peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa terhadap mata pelajaran seni musik yang diukur dari aktivitas siswa dalam memainkan pianika.

Pianika merupakan bidang mata pelajaran seni musik yang diajarkan di SMP. Dalam kurikulum SMP KTSP pada pokok bahasan mata pelajaran seni musik di kelas VIII adalah (1) Mendeskripsikan pianika, (2) Melaksanakan keterampilan bermain pianika.

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar seni musik adalah kemampuan siswa yang dinyatakan dengan huruf/angka nilai dalam mempelajari tentang memahami mendeskripsikan pianika dan menerapkan keterampilan pianika.

4. Pengertian Pianika

Pianika adalah alat musik tiup kecil sejenis harmonica, tetapi memakai bilah-bilah keyboard yang luasnya sekitar tiga oktaf. Pianika dimainkan dengan tiupan langsung atau memakai pipa lentur yang dihubungkan ke mulut. Umumnya pianika dimainkan sebagai alat pendidikan di sekolah dan tergolong alat musik

tiup. Dalam bermain musik pianika dapat digunakan untuk memainkan melodi pokok, dapat juga sebagai mengiringi sebuah lagu.

Menurut Thrusan Hakim (2014 : 89) pianika merupakan salah satu alat musik jenis keyboard dalam bentuk susunan nada-nada yang dapat menjadi dasar dalam bermain. Bermain pianika pernapasan yang paling baik digunakan adalah pernapasan diafragma. Pernafasan diafragma yakni pernafasan dengan yang menarik atau mengambil kekuatan nafas untuk mengisi paru-paru dengan mengembangkan rongga perut yang diikuti dengan mengembangkan tulang rusuk.

4.1 Organologi Pianika

Pianika memiliki bagian- bagian yang tersusun sehingga membentuk alat musik pianika. Pianika memiliki pipa atau lubang tiup, selang tiup, badan, tust warna putih, tust warna hitam dan memiliki lubang keluar udara, tombol pengedap suara.



Gambar 2.1 Organologi Pianika

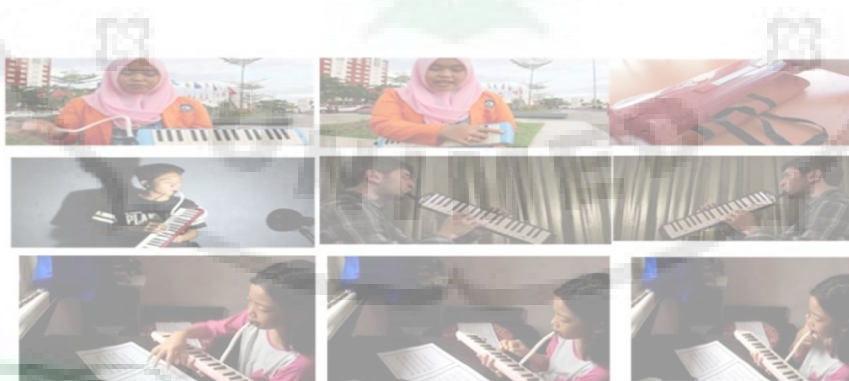
Keterangan :

1. Pipa atau lubang tiup
2. Selang tiup
3. Badan Pianika
4. Tust Putih

5. Tust Hitam
6. Lubang keluar udara
7. Tombol Kedap suara

4.1.1 Kegunaan Tust Pianika

Tust putih berfungsi sebagai nada pokok lagu sedangkan tust hitam berfungsi untuk memainkan nada-nada kromatis dari lagu yang dimainkan. Dalam memainkan alat musik pianika, tangan kiri memegang pianika dan tangan kanan menekan tust putih untuk memainkan melodi lagu, sedangkan mulut meniup pipa mufis. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain alat musik pianika adalah:



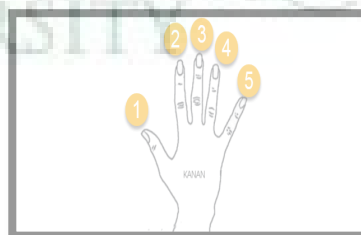
Gambar 2.2 Pembelajaran Organologi Pianika.

1. Periksa selang dan pipa tiup.
2. Tegak lurus dan tidak bungkuk, pada saat duduk dapat mempengaruhi pernafasan.
3. Tiup harus stabil.

4. Tangan kiri untuk memegang pianika dan tangan kanan untuk memainkan nada.
5. Memilih lagu sesuai dengan jangkauan nada yang dimiliki alat musik pianika.
6. Jika menggunakan *partitur* (notasi balok) posisikan di depan pianika dan sejajar dengan *standbook* (tempat buku) supaya tidak mengganggu kenyamanan dalam bermain pianika.
7. Melakukan pemanasan dengan berlatih tangga nada lagu yang akan dimainkan.
8. Menguasai berbagai macam tangga nada lagu, memilih lagu sesuai dengan jangkauan nada yang dimiliki musik pianika.
9. Melakukan pemanasan dengan berlatih tangga nada lagu yang akan dimainkan.
10. Menguasai berbagai macam tangga nada lagu.

4.1.2 Pengertian Penjarian Tangga Nada

Penjarian merupakan urutan cara memainkan jari yang disusun secara sistematis agar membentuk jari yang teratur, selain itu penjarian mempunyai perasaan yang ensensial dalam membentuk pola permainan jari yang lentur sehingga memudahkan berkembangnya kemampuan jari dalam memperoleh keterampilan yang optimal dalam bermain musik.



Gambar 2.3 Penjarian Pianika

Setiap jari tangga kanan harus mempunyai tugas satu persatu untuk menekan tuts- tuts tertentu. Ibu jari (1), jari telunjuk (2), jari tengah (3), jari manis (4), jari kelingking (5). Lakukan penjarian menggunakan interval nada - nada dasar, seperti nada C- D- E- F-G.

4.1.3 Tangga Nada Mayor

Nada merupakan suara dengan frekuensi tertentu yang memiliki frekuensi standrat A yang dipakai telah ditetapkan IMC (*Internasional Music Council*). Hal ini berarti bahwa dalam satu detik terjadi getaran sebanyak 440 kali. Menurut pendapat (Banoe 2011 : 292) tangga nada mayor merupakan tangga nada yang dimulai dari nada C dan diakhiri dengan nada C' tinggi serta memiliki susunan interval 1-1-1/2 -1-1-1-1/2 nada. Di dalam tangga nada mayor terdapat # (Kres) dan b (mol).

Tangga Nada (Kres) artinya dinaikkan setengah nada dihitung dari 5 di mulai dari nada C sampai nada G, lalu dari nada G dihitung sampai nada ketujuh dinaikkan setengah.



Gambar 2.4 Tangga Nada Mayor

5. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media masih sering digunakan perangkat lunak yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang umumnya disajikan dengan menggunakan media peralatan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju pada sipenerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu: guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi) dan tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Sugito (2010:5)"Pengertian media pendidikan merupakan segala sesuatu apa saja, dapat membentuk alat dan bahan dalam proses pembelajaran, yang titik beratnya diarahkan pada kepentingan siswa untuk lebih

mudah dalam belajar, mudah menerima dan memahami cara belajar, disamping itu juga berdampak pada kemudahan guru waktu mengajar, dengan persyaratan pokok mampu memberikan rangsangan psikologi".

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat membantu apa saja yang kurang mampu guru jelaskan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah memahami materi pelajaran dari media tanpa bantuan guru.

Namun perlu diingat, bahwa peranan media kurang bermanfaat bila tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, pengajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan media, yang dapat merangsang perhatian, minat pemikiran dan motivasi dalam kegiatan belajar untuk pencapaian tujuan belajar secara efektif dan efisien terhadap siswa.

Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media, akan tetapi harus memiliki keterampilan memilih materi pelajaran serta menggunakan media dengan baik sehingga media pembelajaran dapat berfungsi dan bermanfaat dengan baik dalam hal cara belajar siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem komunikasi, maka media pembelajaran cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran

yang berlangsung secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seni musik adalah media video yang digunakan telah direkam didalamnya materi bermain pianika yang diproyeksikan dengan laptop ke LCD dengan dilengkapi speaker. Setelah penulis memaparkan media pembelajaran, selanjutnya akan dipaparkan tujuannya Adapun tujuan media pembelajaran menurut Zainal Aqib (2014 : 100 - 101) yaitu :

- 1) Memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera.
- 3) Memperlancar jalannya proses pembelajaran.
- 4) Menimbulkan kegiatan belajar.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan kenyataan.
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Kemp dkk (dalam Hanzah B Uno 2010 : 124) menjabarkan sejumlah kontribusi penggunaan media pembelajaran:

- 1) Penyajian materi ajar menjadi standart.
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 3) Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- 4) Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan.
- 5) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik.

6) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi.

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi seni musik kepada siswa, agar materi seni musik lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran yang akan disampaikan terdiri dari materi pelajaran seni musik yaitu video tentang penjarian tangga nada mayor, menggunakan dan memainkan instrumen pianika serta menyanyikan sebuah lagu wajib nasional dengan menggunakan pianika yang terlebih dahulu direkam materinya di dalam media video. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran penulis merasa perlu untuk mengetahui fungsi media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjana (2014:58) mengemukakan bahwa media pembelajaran seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran dan sebagainya.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Wina Sanjana (2014:72) terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standart
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik .
- 3) Waktu pelaksanaan diperpendek.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun, dimanapun, diperlukan.

- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran ditingkatkan.
- 7) Peran guru berubah ke arah positif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki lima fungsi yaitu:

- (1) Komunikasi.
- (2) Motivasi.
- (3) Bermakna.
- (4) Persamaan persepsi.
- (5) Individualitas.

6. Teori Perkembangan Intelektual (Kognitif)

Perkembangan intelektual formal operasional (usia anak 11- ke atas). Fase ini individu mendapatkan pengetahuan (dan perkembangan intelektual) dengan cara berfikir dan penganalisaan; baik yang abstrak dan hipotesis. Anak memiliki kemampuan tertentu jika dibantu dengan rangsangan atau motivasi yang diberikan orangtua, dan lingkungannya. Anak pada tiap tingkat usianya memiliki potensi dalam bidang musik dan kemampuan untuk mengembangkannya dengan bantuan fasilitas dan pendidikan musik secara baik.

[http://www.makalah.blogspot.co.id/2014/10/makalah-peranan-psikologi-pendidikan](http://www.makalah.blogspot.co.id/2014/10/makalah-peranan-psikologi-<u>pendidikan</u>)

Usia anak menginjak 11 tahun ke atas anak mengalami pertumbuhan fisik yang pesat dan dapat belajar alat musik standart yang lazimnya dipakai orang dewasa, seperti piano, pianika, gitar, biola dan lain - lain.

Secara umum siswa SMP kelas VIII Pahlawan Nasional Medan siswa menginjak usia 11 tahun ke atas berdasarkan pendapat tersebut siswa sudah mampu menerima pembelajaran musik dengan bantuan pelatih yang berperan aktif membimbing anak tersebut. Usia ini juga dianggap ideal untuk belajar musik dimana sangat berhubungan dengan psikologis seorang anak dalam perkembangan informasi ataupun pengetahuan yang diterima.

B. Kerangka Berpikir

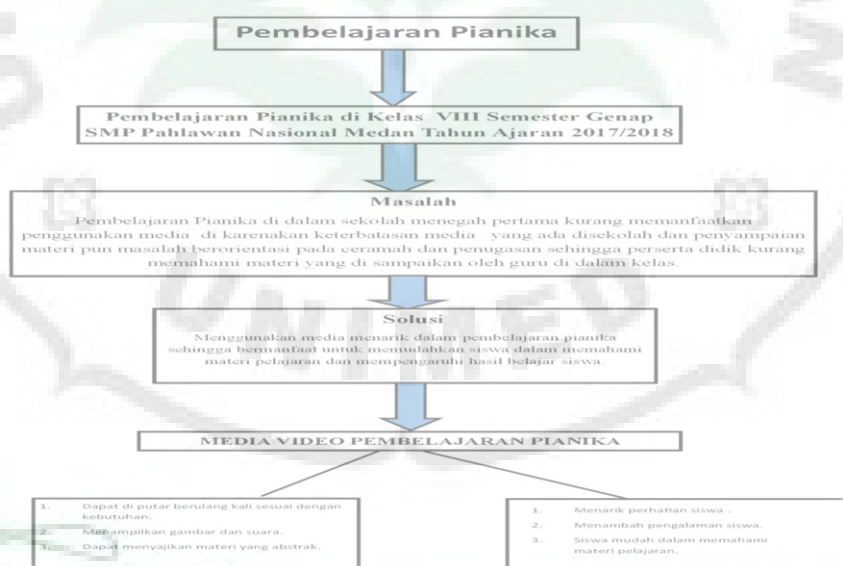
Berdasarkan kajian teori di atas, maka kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pembelajaran seni musik yang masih menggunakan ceramah dan media sederhana seperti media gambar dalam power point, akan membuat siswa kurang minat untuk mempelajarinya. Siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi terutama pada materi yang menampilkan notasi tangga nada mayor dan memainkan instrumen pianika. Pembelajaran seperti ini akan menjadi tidak efektif, kurang menarik dan terlihat membosankan. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran seni musik terutama dalam memilih media pembelajaran, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat dimaksimalkan hasil belajar seni musik pada siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran seni musik menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar seni musik optimal adalah dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media audio visual yang dapat dilihat dan dapat didengar karena

merupakan gabungan dari dua atau lebih media (gambar, suara, teks dan video) yang dalam pengoperasiannya memerlukan alat bantuan seperti: komputer, laptop, LCD, proyektor atau alat pendukung yang mampu memutar video pembelajaran. Video pembelajaran dengan menyajikan informasi yang edukatif, fakta - fakta, konsep dan menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan tentang materi seni musik.

Dengan menggunakan media video pembelajaran, siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktif mengamati dan mendemonstrasikan.



Skema Deskriptif Pembelajaran