

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Konsep Metode Pembelajaran

Winarno Surakhmad (1994:131) mengemukakan jika metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, sebagai contoh untuk menguji serangkaian hipotesis dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu.

Menurut Fathurrahman Pupuh (2007:28) metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang di pakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dalam pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan..

Supriyono (2009:9-10) mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas, pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disatukan secara khas oleh guru dikelas. Dapat diartikan metode pembelajaran adalah proses pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan.

Sudjana (2009:22) mengatakan bahwa tujuan pendidikan mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif merupakan tujuan pendidikan yang mengarah kepada kemampuan intelektual, kemampuan berfikir maupun kecerdasan yang akan dicapai. Aspek afektif merupakan tujuan pendidikan yang mengarah kepada kemampuan-kemampuan bersikap dalam menghadapi realita atau masalah-masalah yang muncul

disekitarnya. Aspek psikomotorik merupakan tujuan pendidikan yang mengarah kepada ketarampilan-keterampilan.

2.2 Teori Metode (*Drill*)

Metode *Drill* menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1986.p.64) merupakan metode pelajaran yang dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan terhadap apa yang dipelajari anak dengan melakukannya secara praktis pengetahuan-pengetahuan yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat Pasaribu dan Simanjuntak, Djamarah (2010) mendefinisikan metode *drill* yang disebut juga *metode training*, merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan baik. Metode *drill* (Suwarna, 2005) merupakan cara mengajar dengan memberikan latihan secara berulang-ulang mengenai apa yang telah diajarkan oleh guru sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Sedangkan menurut Manut (2011:2) bahwa metode *drill* merupakan suatu cara dalam menyajikan suatu bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa secara terus menerus agar dapat menguasai pelajaran serta kemampuan yang lebih tinggi. Berdasarkan segi pelaksanaan metode tersebut, siswa terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan secara teoritis secukupnya kemudian dengan tetap dibimbing guru , siswa disuruh mempraktekannya sampai mahir dan terampil.

Menurut Abdul Majid (2014:214) *Drill* merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Metode *Drill* adalah cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta

dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.

Roestiyah (2008:125), mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, latihan untuk menguasai keterampilan sangatlah penting. Seorang siswa pun harus memiliki keterampilan dalam sesuatu, seperti bermusik, menari, berolahraga, dan lain sebagainya. Maka dari itu diperlukan teknik yang memerlukan siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar keterampilan yang dimiliki siswa lebih tinggi dari sebelumnya. Teknik ini disebut teknik *Drill*.

Menurut Roestiyah (2008:125) teknik mengajar latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa :

1. Memiliki kemampuan motoris/gerak ; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, menggunakan alat/membuat sesuatu benda.
2. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menraik akar dalam hitungan mencongak, mengenal benda/bentuk dalam pelajaran matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca dan sebagainya.
3. Memiliki kemamuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab-akibat, penggunaan lambing atau symbol di dalam peta dan sebagainya.
4. Untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan sesuatu yang dipelajari siswa dengan melakukannya secara praktis pengetahuan yang telah dipelajari dan siap digunakan bila sewaktu-waktu diperlukan.

Lanjut Roestiyah (2008:125) latihan praktis, mudah dilakukan; serta teratur melaksanakannya membina anak dalam meningkatkan penguasaan tersebut; bahkan mungkin siswa dapat memiliki ketangkasan itu dengan sempurna. Agar suatu teknik latihan berhasil perlu ditanamkan pengertian bagi instruktur maupun siswa yaitu :

- a. Tentang sifat-sifat suatu latihan, bahwa setiap latihan harus selalu berbeda dengan latihan sebelumnya. Hal itu disebabkan karena situasi dan pengaruh latihan yang lalu berbeda juga. Kemudian perlu diperhatikan juga adanya perubahan kondisi/situasi belajar yang menuntut daya tanggap/response yang berbeda pula. Bila situasi latihan berubah, sehingga timbul tantangan yang dihadapi berlainan dengan situasi yang sebelumnya, maka memerlukan tanggapan/sambutan yang berbeda pula.
- b. Guru perlu memperhatikan dan memahami nilai dari latihan itu sendiri serta kaitannya dengan keseluruhan pelajaran disekolah. Dalam persiapan sebelumnya memasuki latihan guru harus memberikan pengertian dan perumusan tujuan yang jelas bagi siswa, sehingga mereka mengerti dan memahami apa tujuan latihan dan bagaimana kaitannya dengan pelajaran-pelajaran lain yang diterimanya.

2.2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Metode (*Drill*)

Roestiyah (2008:127-128) Selain itu, agar teknik *Drill* itu berhasil perlu diperhatikan langkah-langkah dalam pelaksanaannya berikut ini :

- a. Gunakanlah latihan ini hanya untuk pelajaran atau tindakan yang dilakukan secara otomatis, ialah yang dilakukan siswa tanpa menggunakan

pemikiran dan pertimbangan yang mendalam. Tetapi dapat dilakukan dengan cepat seperti gerak reflex saja, seperti : menghafal, menghitung, lari dan sebagainya.

- b. Guru harus memilih latihan yang memiliki arti luas ialah yang dapat menanamkan pengertian pemahaman akan makna dan tujuan latihan sebelum mereka melakukan. Latihan itu juga mampu menyadarkan siswa akan kegunaan bagi kehidupannya saat sekarang ataupun di masa yang akan datang. Juga dengan latihan itu siswa merasa perunya untuk melengkapi pelajaran yang diterimanya.
- c. Di dalam latihan pendahuluan instruktur harus lebih menekankan pada diagnosa, karena latihan permulaan itu kita belum bisa mengharapkan siswa dapat menghasilkan keterampilan yang sempurna. Pada latihan berikutnya guru perlu meneliti kesukaran atau hambatan yang timbul dan dialami siswa, sehingga dapat memilih/menentukan latihan mana yang perlu diperbaiki.
- d. Perlu mengutamakan ketepatan, agar siswa melakukan latihan secara tepat, kemudian diperhatikan kecepatan; agara siswa dapat melakukan ketepatan atau keterampilan menurut waktu yang telah ditentukan; juga perlu diperhatikan juga apakah response siswa telah dilakukan dengan tepat dan cepat.
- e. Guru memperhitungkan waktu atau masa latihan yang singkat saja agar tidak melelahkan atau membosankan, tetapi sering dilakukan paada kesempatan lain. Masa latihan itu harus menyenangkan dan menarik, bila

perlu dengan mengubah situasi dan kondisi sehingga menimbulkan optimisme pada siswa dan kemungkinan rasa gembira itu bisa menimbulkan keterampilan yang baik.

- f. Guru dan siswa perlu memikirkan dan mengutamakan proses-proses yang esensial/yang pokok atau inti; sehingga tidak tenggelam pada hal-hal yang rendah/tidak perlu kurang diperlukan.
- g. Instruktur perlu memperhatikan perbedaan individual siswa; sehingga kemampuan dan kebutuhan siswa masing-masing tersalurkan/dikembangkan. Maka dalam pelaksanaan guru perlu mengawasi dan memperhatikan latihan perseorangan.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode (*Drill*)

Adapun kelebihan dan kekurangan metode (*drill*) menurut (Syaiful dan Aswan Zain, (2006:96) ialah :

1. Untuk memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, kata-kata atau kalimat, membuat alat-alat menggunakan alat-alat (mesin dan permainan).
2. Untuk memperoleh kecakapan mental seperti dalam perkalian, menjumlahkan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda (simbol) dan sebagainya.
3. Untuk memperoleh kecakapan dalam bentuk asosiasi yang dibuat, seperti hubungan huruf-huruf dalam ejaan, penggunaan simbo, membaca symbol dan sebagainya.

4. Pembentukan kebiasaan yang dilakukan dan menambah ketepatan pelaksanaan.
5. Pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya
6. Pembentukan kebiasaan-kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit menjadi otomatis. (Syaiful dan Aswan Zain, (2006:96).

Kekurangan dari metode (*drill*) ialah :

1. Menghemat bakat dan inisiatif siswa karena siswa lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian.
2. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
3. Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan, menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
4. Membentuk kebiasaan yang kaku, karena bersifat otomatis.
5. Dapat menumbuhkan verbalisme.

2.3 Teori Hasil Belajar

Tujuan belajar meliputi bertambahnya pengetahuan dan keterampilan, sehingga pencapaian tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar yang baik. Omer Hamalik (2002:45) mengatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penelitian.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2003:54) yaitu :

a. Faktor Internal

- Faktor biogis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.
- Faktor psikologis, yang meliputi Intelegensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berfikir.
- Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelahan jasmani ditandai dengan lemah tubuh, lapar, haus dan mengantuk. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

b. Faktor Eksternal

- Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama. Lembaga pendidikan dalam ukuran kecil tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar.
- Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan berdisiplin disekolah.
- Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat memperngaruhi prestasi belajar siswa. Jika lingkungan belajar siswa adalah terpelajar, maka siswa akan terpengaruh dan terdorong untuk lebih belajar.

Sudjana (1989:22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Howart Kingsley dalam Sudjana (1989:22) membagi tiga macam hasil belajar mengajar sebagai (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengajaran, dan (3) sikap dan cita-cita.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Kemudian Mulyono Abdurrahman (2009:38) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Kunandar (2014:62) menjelaskan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang/ melakukan aktifitas kognitif.

- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri yaitu dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut

2.3.1 Aspek-Aspek Penilaian Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana (2006:22), menyebutkan secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu :

2.3.1.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah :

- 1) Pengetahuan/ingatan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali tentang nama, ide, rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan proses berfikir yang paling rendah. Pengetahuan termasuk dalam C1.
- 2) Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahi adalah

mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman termasuk dalam C2.

- 3) Penerapan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya. Pemahaman termasuk dalam C3.
- 4) Analisis, kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami faktor yang satu dengan yang lain. Pemahaman termasuk dalam C4.
- 5) Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjadi berstruktur atau berbentuk pola baru. Pemahaman termasuk dalam C5.
- 6) Penilaian merupakan jenjang tertinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Pemahaman termasuk dalam C6.

2.3.1.2 Ranah Afektif

Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, tanggapan, penghargaan, organisasi dan karakteristik.

- 1) Penerimaan, adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

- 2) Tangapan, yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadap salah satu cara.
- 3) Penghargaan, yaitu memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- 4) Organisasi, yaitu mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum.
- 5) Karakterisasi, yaitu keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2.3.1.3 Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau (*skill*). Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi tiga aspek yakni gerakan refleksi, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan.

- 1) Gerakan refleksi, adalah basis semua perilaku bergerak, respon terhadap stimulus tanpa sadar.
- 2) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, auditif dan motoris.
- 3) Keharmonisan dan ketepatan, kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan.

2.4 Konsep Bermain Musik Ansambel

Musik ansambel adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik tertentu serta memainkan lagu-lagu dengan aransemen sederhana.

Munurut Suharto (2004:8) “Musik ansambel yaitu suatu bentuk permainan musik yang dilakukan secara bersama dengan menggunakan alat musik yang seragam atau beragam”. Selanjutnya menurut Kodijat (2004:8) menyatakan bahwa “Musik ansambel permainan musik secara bersama, merasakannya secara bersama untuk mencapai tujuan bersama pula”. Pengertian musik ansambel secara umum menurut Syahrel (2004:8) yaitu “Suatu bentuk permainan musik secara bersama-sama dengan mempergunakan alat musik yang beragam-ragam atau bermacam-macam, guna merasakan sebuah permainan secara bersama untuk mencapai tujuan yang sama pula”.

2.4.1 Berdasarkan Penyajian Musik Ansambel

Berdasarkan penyajiannya musik ansambel dibagi menjadi 2 :

- 1) Musik Ansambel Sejenis adalah musik yang dimainkan secara berombongan atau bersama-sama dan alat musik yang dimainkan adalah alat musik yang sama, misalnya ansambel recorder, berarti seluruh pemain memainkan recorder. Namun ada ansambel yang memainkan beberapa jenis alat musik tertentu yang masih tergolong dalam jenis yang sama, misalnya ansambel gesek. Alat musik yang dimainkan yaitu biola, cello, dan kontra bass tetapi semuanya tergolong alat musik gesek, ansambel tersebut masih tergolong ansambel sejenis.

- 2) Musik Ansambel Campuran merupakan permainan alat musik dari berbagai jenis yang dimainkan oleh beberapa orang pemain, seperti alat musik petik, tiup, dan perkusi. Menurut Setyobudi dkk, ansambel campuran memungkinkan alat musik melodis, harmonis, dan ritmis yang dimainkan secara bersamaan.

2.4.2 Berdasarkan Peranan dan Fungsi Alat-Alat Musik

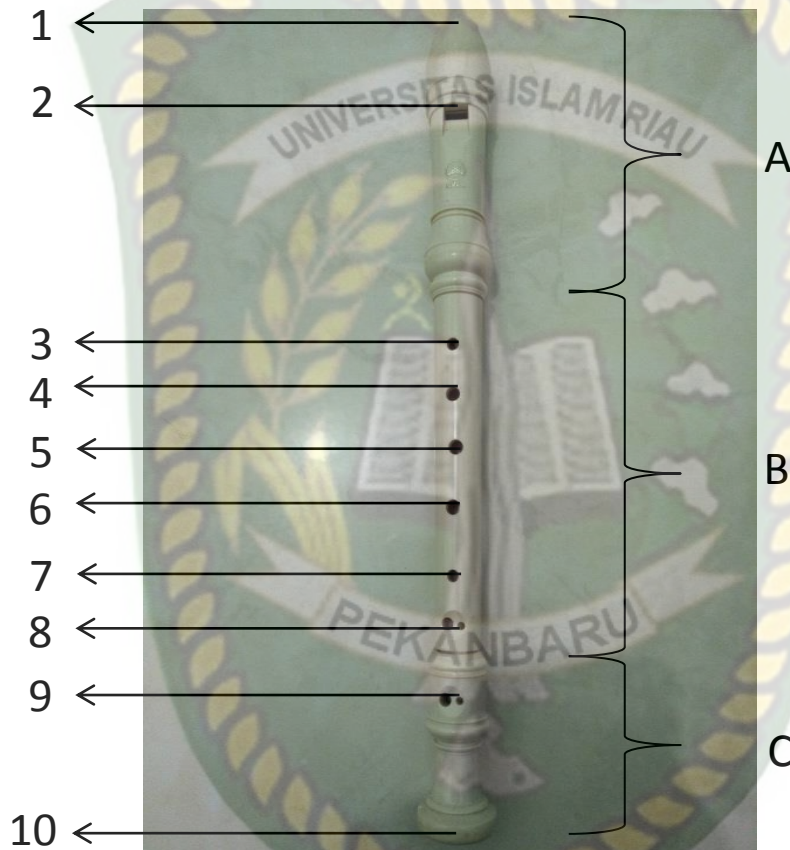
Berdasarkan peranan dan fungsi alat-alat musik yang digunakan, musik ansambel di kelompokkan menjadi 3 macam :

- 1) Ansambel Melodis, yaitu alat musik yang digunakan atau berfungsi untuk memainkan rangkaian nada-nada yang merupakan melodi lagu. Contohnya: piano, rekorder, pianika, biola, terompet dan harmonica.
- 2) Ansambel Ritmis, yaitu alat musik yang digunakan atau berfungsi untuk mengatur irama sebuah lagu, contohnya tamborin, drum set, tri angel, gong dan gendang.
- 3) Ansambel Harmonis, yaitu alat musik yang digunakan atau berfungsi untuk memainkan melodi lagu juga mengatur irama lagu. Contohnya piano dan gitar.

2.4.3 Teknik Bermain Alat Musik Recorder

Recorder merupakan alat musik melodis yang sumber bunyinya berasal dari tekanan udara (*aerophone*) dan dimainkan dengan cara ditiup. Rekorder atau seruling umum digunakan untuk pengajaran disekolah, rekorder yang sering dipakai adalah recorder sopran, disamping recorder sopran ada juga recorder sopranino dan recorder alto. Recorder sopran mempunyai wilayah suara dari c'

(semua lubang ditutup semua) , tetapi untuk nada tinggi hampir dapat dipastikan bunyinya *disonan* sekali. Recorder termasuk alat musik melodis bukan ritmis (pengiring) dan akan dibagi menjadi 2 kumpulan yaitu individu & kelompok. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memainkan Recorder, yaitu:



Gambar 1. Dokumentasi oleh penulis

Keterangan Huruf :

A = Bagian Head (Kepala)

B = Bagian Body (Badan)

C = Bagian Foot (Kaki)

Keterangan Angka :

1 = Mouthpiece (Bagian Mulut)

2 = Hole Suara

3 = Hole 1

4 = Hole 2

5 = Hole 3

6 = Hole 4

7 = Hole 5

8 = Hole 6

9 = Hole 7

10 = Hole Udara

0 = Hole Oktaf (di bawah)

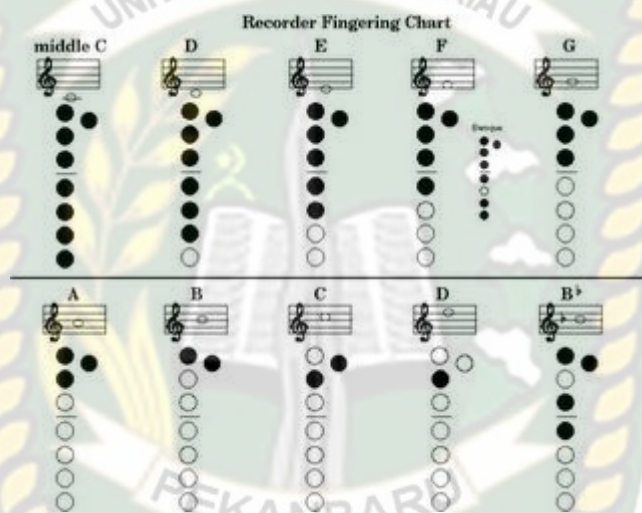
Keterangan Nada :

- Middle C berbunyi nada DO
- D berbunyi nada RE
- E berbunyi nada MI
- F berbunyi nada FA
- G berbunyi nada SOL
- A berbunyi nada LA
- B berbunyi nada SI
- C berbunyi nada DO tinggi

1. Tangan kiri memegang seruling bagian atas dengan posisi jari:

- a. Ibu Jari menutup hole Oktaf
- b. Jari Telunjuk menutup hole 1
- c. Jari Tengah menutup hole 2

- d. Jari manis menutup hole 3
2. Tangan kanan memegang recorder bagian bawah, dengan posisi jari:
 - a. Jari Telunjuk menutup hole 4
 - b. Jari Tengah menutup hole 5
 - c. Jari Manis menutup hole 6
 - d. Jari Kelingking menutup hole 7



3. Untuk menghasilkan nada tinggi, hole oktaf yang ditutup dengan Ibu Jari tangan kiri, dibuka $\frac{1}{2}$ hingga $\frac{3}{4}$.
4. Kepala tegak dan bahu wajar (tidak tegang).
5. Dada membusung dan kedua belah siku terangkat sehingga tidak menyentuh badan.
6. Sumber tiupan diletakkan diatas bibir bagian bawah, bibir bagian atas menyentuh sumber tiupan dengan wajar.
7. Jangan memasukkan bagian kepala Recorder (sumber tiupan) terlalu dalam sehingga menyentuh gigi, dan jangan digigit.

8. Tehnik Pernafasan dan Tiupan

Bernafas yang baik sama seperti kita bernyanyi yaitu menggunakan pernafasan diafragma. Hasil tiupan yang bagus yaitu dengan ucapkan seperti kata "THU". Tiupan harus rata jangan terlalu kuat meniup sehingga memekakkan telinga. Biasanya nada do (c') adalah yang paling susah dibunyikan.

9. Tuning Pada Recorder (melaras)

Recorder bisa di laras (d disesuaikan nadanya bila terdengar agak fals) tetapi biasanya naik turunnya nada tidak sampai $\frac{1}{2}$ nada. Suara recorder agar melaras hal yang dilakukan yaitu dengan menarik bagian kepala atau ekor dari recorder dengan menyamakan bunyinya pada stem fluit, garputala atau keyboard.

2.4.4 Syarat-Syarat dalam Bermain Musik Ansambel

a. Kedisiplinan

Faktor disiplin yang menjadi syarat mutlak bagi pemain musik ansambel. Pemain harus pandai-pandai membaca partitur sewaktu lagu sedang berjalan. Sebab di dalam partitur tidak ditemukan alat musik mana yang harus dimainkan serta alat musik mana yang tidak dimainkan.

b. Lancar membaca notasi

Kesuksesan dalam bermain ansambel musik ditunjang oleh kelancaran dalam membaca notasi. Secara individu pemain dituntut untuk mahir membaca notasi atau titi nada, sebab sekali lupa, maka akan terjadi seorang pemain akan berhenti, yang secara otomatis akan mengganggu jalannya penyajian musik bagi pemain yang lain. Sehingga lantunan suara musik mengalami kejanggalan.

c. Kekompakan atau Kerja sama yang Baik Antarpemain

Keharmonisan serta keselarasan dalam sajian musik ansambel adalah ditentukan adanya kekompakan antarpemain. Petunjuk serta saran-saran dari pembina/pelatih perlu ditaati.

d. Sikap Tubuh

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam bermain recorder antara lain sebagai berikut : 1) Kepala tegak dan bahu wajar (tidak tegang), 2) Dada membusung dan kedua belah siku terangkat sehingga tidak menyentuh badan, 3) Sumber tiupan diletakkan diatas bibir bagian bawah, bibir bagian atas menyentuh sumber tiupan dengan wajar.

2.5 Kajian Relevan

Kajian relevan yang dijadikan acuan bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Recorder) Melalui Metode *Drill* dikelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai Kec. Seberida Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau Tahun Ajaran 2017-2018 adalah :

Skripsi Hotnida yaitu : “Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Seni Tari Kuala Deli) Melalui Metode *Drill* di Kelas VIII-3 SMP Tri Bhakti Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017”. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Seni Tari Kuala Deli) Melalui Metode *Drill* di Kelas VIII-3 SMP Tri Bhakti Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017? Hasil penelitian skripsi ini yaitu pada siklus I unsur penilain kognitif 2579 dengan nilai rata-rata 83, afektif 2675 dengan nilai rata-rata 86 dan psikomotorik 2548 dengan nilai rata-rata 82 dalam kategori baik. Sedangkkn pada

siklus II penilaian kognitif 2697 dengan nilai rata-rata 85, afektinya 2805 dengan nilai rata-rata 90 dan psikomotorik 2643 dengan nilai rata-rata 85 dalam kategori sangat baik. Metode penelitian ini yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan pengolahan data analisis kuantitatif (statistik) dan menggunakan observasi partisipatif. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa observasi, praktek, dan dokumentasi. Dalam skripsi ini, penulis menjadikan pedoman dari segi konsep dan teori yang digunakan.

Skripsi Lianti yaitu, “Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Alat Musik Pianika) Menggunakan Metode (*Drill*) Di Kelas VII-2 SMPN 10 Pekanbaru”. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Alat Musik Pianika) Menggunakan Metode (*Drill*) Di Kelas VII-2 SMPN 10 Pekanbaru?. Hasil penelitian ini yaitu pada penilaian siklus I sebanyak 26 orang siswa telah lulus KKM dengan presentasi kelulusan 74.28%, sedangkan pada siklus II sebanyak 32 orang siswa yang tuntas KKM (80) dengan presentasi kelulusan 91.42%. Metode penelitian ini yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan pengolahan data analisis kuantitatif (statistik) dan dan menggunakan observasi partisipatif. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa observasi, praktek, dan dokumentasi. Dalam skripsi ini, penulis menjadikan pedoman sebagai acuan penulisan.

Skripsi Anggun Trinovita “Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Zapin Pecah 12) Melalui Metode *Drill* Kelas X Di SMA Handayani Pekanbaru”. Rumusan masalahnya yaitu : Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Seni

Budaya (Tari Zapin Pecah 12) Melalui Metode *Drill* Kelas X Di SMA Handayani Pekanbaru?. Hasil penelitian ini yaitu pada tes tertulis sebelum Penelitian Tindakan Kelas adalah 69,2 dengan ketuntasan klasikal 56% dan rata-rata nilai tes prakteknya adalah 65,99 dengan ketuntasan klasikal 44%. Setelah dilaksanakan PTK siklus I tes tertulis naik menjadi 74,2 dengan ketuntasan klasikal 76% dan rata-rata nilai siswa pada tes praktek adalah 76,33 dengan ketuntasan klasikal 64%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa 79,4 dengan ketuntasan klasikal 84%, dan nilai pada tes praktek 79,66 dengan ketuntasan klasikal 84%. Metode penelitian ini yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan pengolahan data analisis kuantitatif (statistik) dan menggunakan observasi partisipatif. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa observasi, praktek, dan dokumentasi. Dalam skripsi ini, penulis menjadikan sebagai pedoman pada konsep-konsep serta teori-teori yang dianggap relevan dengan penelitian penulis.

Skripsi Meliana Sapitri “Peningkatan Kemampuan Bermain Musik Pianika Melalui Metode *Drill* Kelas X.1 SMA Negeri 3 Pekanbaru Provinsi Riau”. Rumusan masalahnya yaitu : Apakah Ada Peningkatan Kemampuan Bermain Musik Pianika Melalui Metode *Drill* Kelas X.1 SMA Negeri 3 Pekanbaru Provinsi Riau?. Hasil penelitian ini yaitu : Yang mendapat presentasi (28,12%) sebanyak 9 orang dengan kategori baik, persentasi (46,87%) sebanyak 15 orang dengan kategori cukup, persentasi (25%) sebanyak 8 orang dengan kategori kurang. Rata-rata perolehan pada siklus I yaitu 77,5% dengan kategori cukup. Persentasi (15,62%) sebanyak 5 orang, presentasi (46,87%) sebanyak 15 orang, persentasi (37,55%) sebanyak 12 orang. Rata-rata perolehan pada siklus II yaitu

84,53% dengan kategori baik. Metode penelitian ini yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan pengolahan data analisis kuantitatif (statistik) dan teknik pengumpulan data berupa observasi, praktek, dan dokumentasi. Dalam skripsi ini, penulis menjadikan sebagai pedoman dalam segi kajian pustaka.

Skripsi Auwia Wilkafizha “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Drill* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP NEGERI 18 Pekanbaru”. Rumusan masalahnya yaitu : Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Drill* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VII SMP NEGERI 18 Pekanbaru?. Dari penelitian tersebut dapat diketahui peningkatan hasil belajar siklus I meningkat menjadi 52,63%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,21%. Metode penelitian ini yang digunakan ialah metode kuantitatif dengan pengolahan data analisis kuantitatif (statistik) dan menggunakan observasi partisipatif. Sedangkan teknik pengumpulan data berupa observasi, praktek, dan dokumentasi. Dalam skripsi ini, penulis menjadikan sebagai pedoman dalam segi kajian pustaka.

Skripsi di atas merupakan acuan atau pedoman yang digunakan peneliti dalam penulisan skripsi ini yaitu mengenai Peningkatan Hasil Belajar Siswa Seni Budaya Melalui Metode *Drill* Di Kelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai Kec. Seberida Kab.Indragiri Hulu Provinsi Riau 2017-2018.