

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Konsep Peningkatan

Peningkatan adalah proses, cara atau perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dll). Peningkatan adalah proses, cara perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu, kesesuatu yang lebih baik lagi daripada sebelumnya. Peningkatan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru) untuk membantu siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran, Pembelajaran dikatakan meningkat apabila adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan kualitas pembelajaran mengalami perubahan secara berkwalitas. Kamus besar bahasa Indonesia (2015: 252).

Istilah Peningkatan berasal dari kata tingkat yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal sedangkan Peningkatan adalah kemajuan dari seseorang dari Sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Sardiman (2011: 23).

2.2 Konsep Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari diri seseorang. Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya. Slameto (2010: 2).

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang yang terjadi melalui pengalaman, belajar juga diartikan sebagai proses pemahaman.

Pemahaman mengandung makna penguasaan pengetahuan yang diselaraskan dengan sikap dan pengetahuan. Asep Herry Hernawan (2003: 11-13).

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Juga sisubjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbal. Sardiman (2011: 20).

2.3 Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Nana Sudjana (2016: 3).

Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.
- (Nana Sudjana (2016: 23-29)).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Seni Budaya (Musik Recoeder) siswa kelas XI IPS 2 SMA 2 Negeri Kampar Kec. Kampar Kab. Kampar Provinsi Riau TA. 2017-2018.

2.3.1 Ranah Kognitif

Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Nana Sudjana (2016: 22).

1. Pengetahuan istilah pengetahuan yang dimaksud adalah sebagai terjemahan dari kata *Knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya memiliki makna demikian, di pengetahuan tersebut terdapat beberapa indikator pendukung diantaranya, Mengidentifikasi, memilih, menyebutkan, menjelaskan, menghafal, membaca, menulis.

2. Pemahaman disini dapat diartikan sebagai sejauh manah siswa dapat menjelaskan sesuatu hal yang telah dipelajari dan telah di cerna sehingga dia bisa menalarkannya kembali, dalam pemahaman itu terdapat beberapa indikator yang terdiri dari Membedakan, menyimpulkan, merangkum, mengkategorikan, mencontohkan.
3. Penerapan penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi husus yang terdiri dari Mengembangkan, menerapkan, menyesuaikan, menggambarkan, mengaitkan.
4. Analisis yaitu usaha untuk memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya yang terdiri dari Menganalisis, membedakan, menghubungkan, menjabarkan, memilih, menemukan, menyeleksi
5. Sintesis yaitu penyusunan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh yang terdiri dari Mengkreasi, merencanakan, mengingatkan, memperjelas, memadukan.
6. Penilaian yaitu pemberian nilai terhadap sesuatu yang memungkinkan yang dapat dilihat dari Membuat evaluasi, membuat kritik, membuat penilaian, membandingkan, menyimpulkan.

Indikator penilaian hasil belajar pada kognitif pada penelitian ini yaitu:

1. (C1) Jelaskanlah apa yang dimaksud dengan musik non tradisional?
2. (C1) Sebutkan contoh alat musik non tradisional yang kamu ketahui?
3. (C1) Jelaskanlah bagaimana posisi tubuh yang baik dan benar ketika sedang bermain alat musik recorder ?

4. (C3) Gambarkanlah bagian-bagian alat musik recorder ?
5. (C3) Gambarkanlah Bentuk fingering (penjarian) pada alat musik recorder?

2.3.2 Ranah Afektif

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Nana Sudjana (2016: 22). Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar.

- a. *Receiving/attending* yaitu kepekaan terhadap menerima rangsangan-rangsangan terhadap stimulasi dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- b. *Responding* atau jawaban yaitu reaksi yang diberikan oleh siswa terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- c. *Valuing/* penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- d. Organisasi pengembangan dari suatu nilai kesistem organisasi termasuk hubungan dari satu nilai ke nilai yang lain pemantapan dan prioritas terhadap nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yang dimilikinya atau keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan pola prilaku.

Indikator yang mempengaruhi hasil belajar pada Kognitif pada penelitian ini yaitu: Sikap 1. Ketepatan posisi tangan dan penjarian dalam memainkan recorder, 2. Sikap badan ketika memainkan alat musik recorder., Minat mencakup 1. Kesungguhan dalam memainkan lagu, 2. Kekompakan dalam memainkan aransement atau lagu., Nilai-nilai mencakup 1. Proses belajar memainkan lagu atau aransemen dikelas.

2.3.3 Ranah Psikomotorik

Psikomotorik hasil belajar psikomotorik tampak pada bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Nana Sudjana (2016: 22). Keterampilan tersebut terdiri dari enam tingkatan:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan preseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d) Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e) Gerakan-gerakan *Skill* mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative

Indikator psikomotorik dalam penelitian ini mencakup Melodi Tinggi rendah dan panjang pendeknya nada dalam musik, Irama Keteraturan irama yang dimainkan, Birama Ketukan ketepatan dimulai dan jatuhnya nada, Tangga nada

Ketepatan urutan atau susunan nada, Harmoni Keselarasan bunyi nada, Tempo Kesesuaian nada yang dimainkan/cepat lambatnya suatu nada yang dimainkan, Dinamika Perubahan atau perpindahan nada dari lembut kekeras atau sebaliknya, dan Timbre Warna bunyi yang dihasilkan.

2.4 Teori Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan diartikan sebagai titik tolak ataupun sudut pandang terhadap proses pembelajaran, sedangkan pendekatan pembelajaran diartikan sebagai sudut pandang terhadap pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari, metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Rusman (2010: 380). Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan pendekatan CTL.

2.5 Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah Sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. B.Jhonson (Dalam Rusman 2008: 187). Lebih lanjut Elen mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pembelajaran yang cocok untuk otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Jadi pembelajaran kontekstual adalah usaha membuat aktif siswa dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat sebab siswa

belajar mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata. Rusman (2012: 187).

2.5.1 Konsep Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membatu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapkannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Nurhadi (dalam Rusman 2002: 189).

Pembelajaran yang aplikatif dapat memperkuat pengalaman belajar siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*), dan bukan sekedar pendengar yang pasif sebagaimana penerimaan terhadap semua informasi yang disampaikan guru. Melalui pembelajaran kontekstual, mengajar bukan transformasi pengetahuan dari guru kesiswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep yang sepertinya terlepas dari kehidupan nyata, akan tetapi lebih ditekankan kepada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan untuk bisa hidup (*life skill*) dari apa yang dipelajarinya. Pembelajaran akan lebih bermakna, serta lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari disekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi dilingkungannya (keluarga dan masyarakat).

Berdasarkan uraian singkat konsep desain diatas, maka desain pembelajaran memiliki sifat keluwesan (fleksibel), tidak kaku kepada satu model pembelajaran saja. Format-format desain dapat dikembangkan dalam bentuk bervariasi tergantung pada tujuan dan model pembelajaran bagaimana yang akan dilaksanakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Hasil inovasi, kini ditemukan berbagai macam jenis pembelajaran seperti model terpadu, model *cooperative learning*, model pembelajaran *quantum teaching and learning*, dan lain sebagainya. Kini muncul model lain, yaitu yang disebut dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Tentu saja setiap model pembelajaran memiliki model yang sama dan juga memiliki karakteristik tertentu.

2.5.2 Komponen Utama CTL

CTL memiliki 7 komponen utama, komponen itu yaitu: Konstruktivisme landasan berfikir (filosofi) pendekatan kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas, Inkuiri (*Inquiry*) merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa tidakhanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri, Bertanya (*Questioning*) yaitu strategi utama yang berbasis kontekstual didalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, kemampuan berfikir siswa, Masyarakat Belajar (*Learning Community*) maksudnya disini yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa bukan saja hasil belajar dari diri sendiri tetapi juga hasil belajar kerja sama dengan orang lain, Pemodelan (*Modeling*) maksudnya yaitu guru bukanlah satu-satunya

model tetapi guru juga dapat menjadikan salah seorang peserta didik menjadi salah satu sumber belajar dengan menjadikannya model berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, Refleksi (*Reflession*) yaitu cara pembelajaran berpikir tentang apa yang baru dipelajarinya atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan dimasa yang lalu, Penilaian Autentik (*Authentic Assasment*). Yaitu proses pengumpulan data yang bias memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Depdiknas (dalam Trianto 2002: 111-118).

2.5.3 Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran Kontekstual

Pada intinya pengembangan setiap komponen CTL tersebut dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya.
2. Melaksanakan sejauh mungkin semua kegiatan *inquiri* untuk semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti kegiatan kelompok diskusi, Tanya jawab, dan lain sebagainya.
5. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melauai ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.

6. Membiasakan anak untuk mengadakan refleksi dari segala kegiatan belajar yang telah dilaluinya.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa

2.6 Teori Seni Musik

Seni Musik adalah suatu bentuk kesenian yang dapat mengeluarkan aneka perasaan dan gelora jiwa melalui suara. *Bentuk kesenian itu dapat dikatakan musik apa bila memiliki faktor berikut, Melodi yaitu tingkat tinggi rendahnya nada dalam sebuah musik, Ritme (Irama) rangkaian gerak yang beraturan dan menjadi unsur dasar dari sebuah musik, Birama yaitu ketukan ataupun ayunan nada yang berulang-ulang dan datang secara teratur dalam waktu yang sama, Tempo merupakan cepat atau lambatnya sebuah lagu dimainkan, Dinamika tanda untuk memainkan nada dengan suara nyaring atau lembut, Tangga Nada urutan dari suatu nada yang disusun secara beraturan yang disusun membentuk tangga, dan Timbre kualitas atau warna bunyi dari sebuah nada.* Musik Non Tradision Berbeda dengan musik tradisional, musik non tradisional atau yang sering disebut sebagai musik modern, tidak lahir dari budaya suatu masyarakat tertentu. Musik tersebut dibagun berdasarkan satu aturan komposisi yang jelas, seperti sistem notasi, tangga nada, tekstur, serta instrumen yang dikenal masyarakat secara luas dan mudah dipelajari. Selain itu musik modern bersifat terbuka. Artinya, komposisi dan gaya musik sangat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman musikal para musisi dari setiap masa. Dengan demikian, kritik terhadap suatu komposisi tertentu manjadi

hal yang biasa dilakukan. Tidak mengherankan, suatu komposisi atau gaya musik modren tertentu menjadi hilang atau ditinggalkan oleh masyarakat dan diganti dengan gaya musik yang baru, **Teguh Wartono dkk 1984/1988 (dalam Diter Mack, 2001: 19).**

Berdasarkan SK dan KD Peneliti menggunakan materi berupa pengetahuan dan praktek, musik non tradisional dan memainkan alat musik recorder sebagai bahan ajar pada penelitian ini, Menurut sumber bunyinya instrument recorder termasuk jenis musik aerofon. Aerofon adalah jenis instrument musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran udara dalam tabung. Cara memainkannya ditiup. Contohnya recorder, terompet, flute, harmonica, dan fianika. Menurut Thursan recorder adalah salah satu alat music tersebut. Pada saat yang sama, ujung jari-jari tangan bekerja membuka dan menutup lubang –lubang yang berfungsi sebagai penghasil nada. Skripsi Yulisah (2014: 18).

Recorder termasuk alat musik tiup yang nadanya dihasilkan dengan membuka tutup lubang-lubangnya. Ada 8 lubang yang bias dibuka tutup, 7 lubang diatas dan 1 dibawah. Posisi jari adalah sebagai berikut:

1. Lubang dibawah untuk jari jempol kiri
2. Lubang pertama dekat mulut (yang bulat) dengan jari telunjuk kiri
3. Lubang kedua dengan jari tengah kiri
4. Lubang ketiga dengan jari manis kiri
5. Lubang keempat dengan jari telunjuk kanan
6. Lubang kelima dengan jari tengah kanan
7. Lubang keenam dengan jari manis kanan

8. Lubang ketujuh dengan jari kelingking kanan.

Jumlah nada yang dihasilkan seruling recorder hanya mencapai 13 nada saja atau hanya mencapai 2 oktaf. Berarti jika kita bermain suling recorder dengan tangga nada dalam nada dasar Do = C (disebut tangga nada C mayor), nada-nada yang dihasilkan sebagai berikut:

- a.) Nada-nada pada oktaf rendah = tidak ada
- b.) Nada-nada pada oktaf normal = do (C) re (D) mi (E) fa (F) sol (G) la (A) si (B) do' (C')
- c.) Nada-nada pada oktaf tinggi = re (D) mi (E) fa (F) sol (G) la (A)

Oleh karena itu recorder hanya bias dimainkan pada tangga nada dengan nada dasar do =C, untuk memainkan lagu-lagu tertentu yang tidak menggunakan nada-nada rendah. Skripsi Yulisah (2014: 19)

Posisi memainkan recorder dapat dilakukan dengan duduk dan berdiri, dengan sikap tegap dan tidak membungkuk. Letak recorder dengan garis tegak badan membentuk sudut kira-kira 40 derajat. Skripsi Yulisah (2014: 20).

Posisi tangan dalam memainkan music recorder adalah:

1. Tangan kiri memegang seruling bagian atas, tangan kanan bagian bawah
2. Kepala tegak dan bahu tidak tegang
3. Dada membusung dan kedua belah siku terangkat sehingga tidak menyentuh badan
4. Sumber tiupan diletakkan diatas bibir bagian bawah, bibir bagian atas menyentuh sumber tiupan dengan wajar

5. Jangan memasukkan sumber tiupan terlalu dalam sehingga menyentuh gigi, dan jangan di gigit.

2.7 Kajian Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang telah peneliti lakukan ada beberapa hasil penelitian yang relevan:

Skripsi Fariadah (2015) Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Belajar Seni Budaya (Tari) Dengan Pendekatan CTL Kelas VII Mts Pondok Pesantren Nurul Da'Wa Walirsyad benteng Kec. Sungai Bantang Kab. Indra Giri Adapun acuan penulis adalah tentang penerapan pendekatan CTL untuk menjadi acuan dalam penulisan, hasil penelitian 91, 66%

Skripsi Resti Yulia Putri (2012) Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 3 Lengayang, Adapun acuan penulis adalah tentang hasil belajar sehingga dapat menjadi acuan dalam penulisan hasil penelitian 89, 75%

Skripsi Sunarmi (2011) penerapan model pembelajaran CTL untuk meningkatkan prestasi hasil belajar membuat siswa kelas VI SDN Mojosongo semester Itahun ajaran 2010/2011, yang Menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini karna secara teoritis memiliki hubungan dengan permasalahan yang dilakukan yaitu tentang hasil belajar hasil penelitian 90, 71%

Skripsi Nanang hanif fauzi (2013) Strategi pembelajaran CTL pada proses pembelajaran apresiasi seni rupa SMPN 1 Playen gunung kidul, Adapun yang menjadi acuan penulis yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif sehingga dapat menjadi panduan dalam penulisan hasil penelitian 93, 22%

Skripsi Delianti (2014) Penerapan CTL Pembelajaran seni tari pada kelas VII di SMPN 3 Lembang, Yang menjadi acuan penulis yaitu tentang tehnik penyusunan yang menjadi acuan penulis hasil penelitian 88, 67%

Berdasarkan kelima kajian relevan di atas, secara teoritis memiliki hubungan atau relevansi dengan penelitian ini, secara konseptual teoritis dapat dijadikan sebagai acuan teori umum bagi peneliti karena kajiannya sama tentang pengajaran disekolah serta tehnik pengumpulan data yang sama yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Perbedaannya yaitu subjek penelitian yang diteliti dan lokasi yang penelitian. Kajian pustaka ini melalui teori-teori yang peneliti kemukakan dapat dijadikan landasan teori yang terus berkembang sejalan dengan pengumpulan data penelitian, yang dapat membantu pembaca dalam memahami temuan dalam penelitian ini.

2.8 Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: jika diterapkan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) maka dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya (Musik Recorder) Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Kampar atas KKM 70.