

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian Motivasi

Menurut (Ducan, di dalam Ngalim Purwanto,2010:72) *Organizational behavior* mengemukakan bahwa motivasi adalah setiap usaha yang di sadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar meningkatkan kemampuan secara maksimal untuk mencapai tujuan organisasi dan untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauanya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh tujuan tertentu. Motivasi sangat mempengaruhi cara belajar siswa didalam kelas contohnya dalam memberikan pertanyaan, jawaban, atau tetap diam ketika guru memberikan pertanyaan.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang mengerakkan dan mengarahkan prilaku manusia termasuk prilaku belajar. Menurut (Gagne, Berliner dan Hilgard 1970:256) menyatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan (nang hanafiah dan cucu suhana 2003 :7 ).

Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, mengerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta prilaku pada individu belajar.

### 2.1.1 Macam- Macam Motivasi

Menurut Syaiful Basri Djamarah motivasi belajar ditinjau dari sebagai sudut pandang dibagi menjadi dua yaitu :

#### 1. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tindak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

#### 2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan bukan berarti bahawa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan pembelajaran tetap penting sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik (Sardiman 2008:89-92)

### 2.1.2 Fungsi Motivasi

Menurut Sardiman fungsi motivasi belajar antara lain sebagai berikut :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepas energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman 2008:85).

## **2.2 Motivasi Belajar**

Menurut (Sardiman 2008:73) motivasi berasal dari kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu. Maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat disarankan atau mendesak.

Menurut (Hamzah B.UNO 2003:23-24) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempegaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari prilaku

atau penguatan yang di landasi tujuan tertentu. Hakikat belajar motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

### 2.3 Media

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan di Amerika misalnya membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. (Gagne, dalam Munir 2008:2)

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar Briggs (Arif Sadiman 2010:6) *National*

*Education Association (NEA)* memberikan pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Munir, 2008: 3). Menurut (Barlo dalam Miarso, 1984) menyatakan media sebagai saluran informasi, media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi, proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau penerima pesan (Rayandra Ashar, 2011: 5).

### **2.3.1 Jenis-jenis media**

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

- (1) Media Visual: media visual adalah media yang dapat dilihat, dibaca, dan diraba. Media ini mengandalkan indera penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan.
- (2) Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya.
- (3) Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.
- (4) Media grafis ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.
- (5) Media berbasis cetakan: Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- (6) Media berbasis visual: Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar.

(7) Media berbasis computer: Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Hal tersebut tidak lepas bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media Hal ini merupakan sebuah hal yang penting. Apabila diabaikan maka media bukan lagi sebagai alat bantu

pengajaran, namun sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

### **2.3.2 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi yang dilakukan didalam proses belajar mengajar disebut media pembelajaran. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Teknologi pendidikan (*AECT*) misalnya: bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan. (Gagne,1970) medefinisikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Menurut (Briggs,1977) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar dapat terjadi proses belajar (Rayandra Asyhar, 2011: 7-8).

### **2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Empat fungsi media pembelajaran

- (1) Fungsi atensi: Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dan mengarahkan perhatian siswa untuk

berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran.

- (2) Fungsi afektif: Tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- (3) Fungsi kognitif: Memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- (4) Fungsi kompensatoris :Membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Levie dan lentz (dalam Azhar Arsyad 2011:17)

#### **2.3.4. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- (3) Media pembelajaran dapat

mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (Azhar Arsyad, 2011: 26).

Manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- (1) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang di berikan di kelas seperti buku,foto dan nara sumber.
- (2) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik ,seperti kegiatan karyawisata, pusat tenaga listrik, dengan demikian peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik.
- (3) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkungan mikro maupun makro.
- (4) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya ( Reyandra Asyhar 2011:41)

### 2.3.5 Syarat-syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan syarat dalam pemilihan media syarat-syarat media sebagai berikut:

1. Identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi unjuk kerja (performance) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
2. Identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus.
3. Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan.
4. Identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan.
5. Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran (frisca rindhy faun:2015).

#### **2.4 Pengertian musik**

Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah lokasi, budaya, dan selera seseorang. Definisi musik juga bermacam-macam:

- a. Bunyi atau kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indra pendengar.
- b. Suatu bunyi yang di hasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai musik.
- c. Suatu karya seni dengan segenap unsur pokok dan pendukungnya.

Musik menurut Aristoteles mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah mempunyai terapi rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Musik

merupakan perangkat kebudayaan manusia yang selalu dibutuhkan, sehingga masuk ke dalam suatu daftar kebutuhan. Mack mengatakan musik menimbulkan efek dan reaksi ,musik adalah nilai buat seseorang dan musik memengaruhi kelakuan dan sikap, musik bisa menjadi proses komunikasi apabila menimbulkan efek dan reaksi kepada pendengarnya (Adil Maulana 2012:3)

## **2.5 Pengertian lagu**

Lagu adalah cara musik dikomunikasikan dengan jalan bahasa manusia dan juga salah satu dari produk kebudayaan dari manusia yang saat ini lebih mengarah kepada popularisme atau budaya pop. Dalam lagu terdapat pesan yang ingin disampaikan oleh penyayi, pesan yaitu hal yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Menurut Deddy Mulyana adalah, seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan nilai dan gagasan (Mulyana 2001:63).

Lagu adalah hasil rekayasa manivestasi otak dan perasaan manusia untuk menyampaikan pesan melalui media musik, agar pendengar dapat menangkap dan memahami apa yang di maksud dalam lagu, maka dari itu musik dan lagu sangat erat kaitanya musik dapat tercipta karena adanya lagu, dimana lagu tidak bisa berdiri sendiri tanpa adanya kaidah musik yang akan mengarahkan pesan dalam isi lagu tersebut ( Adil Maulana 2012:3).

### **2.5.1 unsur-unsur menciptakan lagu :**

## 1. Notasi Balok

Menurut Baneo notasi balok adalah tulisan musik dengan lima garis datar, guna menunjukkan tinggi rendah suatu nada. Notasi merupakan bagian terpenting dari musik, yang dalam penelitian ini nantinya notasi dijadikan objek utama dalam pembuatan program. Not adalah tanda tertulis yang memiliki tinanada. Diperkuat Menurut Martinus Mengartikan notasi sebagai proses membuat tanda nada.

## 2. Melodi

Menurut Turek (1988:80-81) melodi dalam pengertian umum dapat diartikan sebagai rangkaian atau urutan dari nada-nada didalam irama. Nada-nada tersebut biasanya tersusun dalam satu kesatuan yang lebih besar. Jadi nada, irama dan bentuknya adalah unsur dasar dari melodi. Melodi adalah rangkaian nada-nada dalam notasi yang dibunyikan secara berurutan. Dari ketiga penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Melodi adalah serangkaian nada-nada dalam waktu.

## 3. Tanda birama

(Time signature) adalah elemen penting yang perlu dipahami dalam teori musik. Tanda birama berupa sebuah angka pecahan yang terdapat pada permulaan lagu, misalnya  $3/4, 4/4, 6/8$  Jika mampu membaca tanda birama dengan benar, akan lebih mudah membuat ritme yang unik dan enak didengar (Sukohardi 2012: 11).

## 4. Tempo

Tempo adalah tingkatan kecepatan sebuah komposisi dimainkan dalam beat/ ketukan per menit tempo adalah cepat lambatya suatu karya musik. Dari kedua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tempo adalah cepat atau lambatya sebuah komposisi dimainkan per menit. (Kristianto, 2007: 114).

#### 5. Dinamik

Menurut (Mudjilah, 2004: 65) tanda dinamik adalah tanda untuk menentukan keras lembutnya suatu bagian/ phrase kalimat musik. Di perkuat menurut (Jamalus,1988:39) dinamik adalah keras lembutnya volume suara dalam permainan musik. Dinamik dinyatakan dengan istilah-istilah dalam bahasa Latin. Secara garis besar dinamik dibagi menjadi dua macam yaitu keras dan lunak. Disamping itu terdapat istilah-istilah yang menyatakan perubahan dinamik dalam suatu lagu. Istilah-istilah tersebut diantaranya crescendo artinya makin lama makin keras dan decrescendo artinya makin lama makin lembut.

#### 6. Tanda Kunci

Tanda kunci merupakan patokan untuk menentukan tinggi-rendah nada Ada beberapa tanda kunci yang dipakai sebagai patokan dalam notasi musik yaitu :

- (1) Kunci G Tanda kunci G biasanya digunakan untuk menuliskan nada-nada tinggi.
- (2) Kunci F Tanda kunci F biasanya digunakan untuk menuliskan nada-nada rendah.

## 2.6 MIDI (Music Instrument Digital Interface)

Menurut (Kai Yang dan Xi Zhou, 2012: 1-12), MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) MIDI adalah singkatan dari Musical Instrument Digital Interface yang merupakan bahasa komunikasi digital dan perangkat keras yang kompatibel dan biasa digunakan pada alat elektronik, pengendali tampilan, komputer, dan alat sejenis lainnya untuk saling berkomunikasi melalui suatu jaringan yang terhubung.

MIDI lebih dikenal sebagai sumber musik dan diterima secara luas oleh musisi; komposer; pencinta musik; guru; pengguna telepon genggam; dan pembuat game. Secara khusus, MIDI juga sudah diaplikasikan secara luas dalam pendidikan musik. MIDI merupakan media yang dapat diubah-ubah untuk mengganti not, waktu, dan bahkan bunyi yang dihasilkan oleh instrumen. MIDI juga dapat dibuat dan diedit menggunakan aplikasi komputer atau software musik.

*Software* musik ada 2 macam jenis utama yaitu dalam *notater* dan *sequenzer*. *Notater* adalah software-software musik yang lebih menekankan untuk penulisan notasi (balok), sedangkan *sequenzer* adalah *software* musik yang lebih menekankan tentang perekaman (*recording*) musik. Program-program musik dengan *software notater* antara lain: Finale, Sibelius, Music Write, Encore, sedangkan program *sequenzer* misalnya: *Pro Audio, Digital Orchestra, Master Track, Cake Walk, Music Creator, Cool Edit Pro* (Pradoko, 2002: 3-4).

Setiap komposisi musik atau arransemen yang dibuat maupun di arransemen menggunakan program sibelius 7 yang kemudian disimpan dengan format MIDI (midi) maka akan dapat diputar menggunakan pemutar audio seperti: *Windows*

*media player, Winamp, bahkan mp3 player pada handphone* juga sudah dapat untuk memutar komposisi musik atau arransemen yang sudah disimpan dengan format MIDI tersebut. Kaitannya dengan penelitian ini MIDI dapat diputar menggunakan audio yang tertera di atas ditambahkan dengan speaker sebagai media penunjang untuk mempermudah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menciptakan lagu.

### **2.6.1. Perangkat Keras Pendukung**

#### **1. Speaker**

Speaker adalah sebuah alat yang berguna bagi kepentingan untuk mendengar sebuah musik dan lagu sebaiknya menggunakan sebuah speaker yang beredar seiring dengan berkembangnya teknologi komputerisasi itu sendiri. Karena seperti diketahui, banyak hal yang dapat digunakan dengan menggunakan bantuan komputer mulai dari hal-hal yang sederhana atau bahkan hingga hal-hal yang rumit sekalipun karena jika benar-benar memahami dan memiliki dasar yang cukup mengenai sistem komputer, maka akan cukup mudah untuk memahami bagaimana sebuah sistem komputer membantu dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.6.2. Perangkat Lunak Pendukung**

Yaitu perangkat lunak yang langsung terhubung dengan komponen perangkat keras (hardware), baik dari perawatannya maupun program programnya atau pemrogramannya. Format Midi merupakan output yang dihasilkan dari kegiatan penulisan notasi, Sedangkan aplikasi untuk penulisan notasi diantaranya yaitu Sibelius.

## 1. Sibelius

Sibelius adalah sebuah program software khusus untuk mengetik notasi musik berupa not balok. Program ini dipakai oleh para penggubah lagu, arranger, musisi, videografer, DJ, penerbit lagu. Biasanya digunakan dalam mengubah atau mengedit musik klasik, jazz, pop, band, dan vokal. Sibelius dapat mengedit partitur dan memainkan hasil lagun n ya sebelum dicetak. Selain itu, not balok juga dapat ditulis tanpa mengetik tetapi dengacara memainkan piano atau gitar yang terdapat di dalam program tersebut. Jenis musik yang dapat didengar melalui gubahan Sibelius yaitu alat gesek, alat tiup kayu, brass, perkusi, gitar, piano, vocal, dan lain-lain. Aplikasi Sibelius terdapat *Keyboard and Fret Windows* (Jendela Keyboard dan Papan Fret Gitar).

Dengan menekan nada-nada pada jendela yang menampilkan keyboard dan gitar, maka not akan secara langsung tertulis di garis paranada, atau memainkan tombol QWERTY pada komputer seperti bermain piano. Sibelius juga dapat menginput musik dari microphone dengan *AudioScore Lite*. Proses penginputan dapat dilakukan dengan cara menyanyikan atau memainkan sebuah instrumen kepada microphone yang sudah disambungkan ke komputer. (Wikipedia :2013). Kelebihan di dalam Sibelius ini dibandingkan dengan software lainnya diantaranya adalah:

- (1) Mengetahui Timing yang benar untuk memainkan nada.
- (2) Mengetahui posisi not balok.
- (3) Memiliki banyak fitur yang dapat mempermudah penggubahan atau penyuntingan suatu lagu.

(4) Dapat menyimpan karya kedalam bentuk file audio (WAV) dengan standar kualitas CD.

## **2.7 Metode *Inquiry***

(Mulyasa, 2003: 235) mengemukakan bahwa pendekatan *Inquiry* memberi peluang kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran peserta didik lebih banyak ditantang untuk mencari, melakukan dan menentukan sendiri. (Janawi 2011:204) Pembelajaran *Inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan penemuan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses pembelajaran dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa (Wina Sanjaya, 2006: 196).

## **2.8 Kerangka Berpikir**

Motivasi adalah adanya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam penelitian ini yang dimaksud motivasi adalah penggerak bagi seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga memperoleh hasil atau mencapai tujuan yang diinginkan, ukuran keberhasilan ditujukan terhadap metode menggunakan media midi dalam proses pembelajaran menciptakan lagu.

Pembelajaran menciptakan lagu dengan menggunakan media midi (sibelius) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran menciptakan lagu yang tanpa menggunakan media midi. Siswa dapat lebih mudah mengikuti belajar

menciptakan lagu dengan menggunakan media midi karena mempermudah untuk menulis notasi not balok dan mempermudah mearasemen melodi, instrument, tempo, irama, dan nada sehingga anak lebih tertarik dalam belajar menciptakan lagu, serta penggunaan midi yang mudah dan bervariasi yang membuat siswa menjadi lebih senang.

Pembelajaran menciptakan lagu tanpa menggunakan media midi dalam penelitian ini adalah pembelajaran menciptakan lagu dengan teori yang dilakukan oleh guru secara langsung dan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang manual, tapi setelah guru menggunakan media midi siswa merasa lebih senang karena bagi mereka itu merupakan pembelajaran baru sehingga membuat anak menjadi penasaran.

Guru dalam hal ini menjelaskan dan mengajarkan cara menciptakan lagu dengan menggunakan media midi. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas, ada 3 tahapan pada penelitian ini yaitu tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dalam tahap pra siklus peneliti belum menggunakan media midi dan mendapatkan hasil motivasi belajar siswa kurang terbukti siswa dalam menciptakan lagu dengan asal-asalan dan masih banyak yang dibawah KKM (<82), karena motivasi belajar menciptakan lagu masih kurang sehingga guru dan peneliti berkolaborasi menggunakan media midi dalam belajar menciptakan lagu pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi lebih bersemangat dalam menciptakan lagu lebih aktif lagi dalam belajar menciptakan lagu dan terjadi peningkatan motivasi belajar.

Sebagian anak banyak yang mendapatkan nilai >82, siswa semakin penasaran dan tertarik dengan pembelajaran menciptakan lagu Menggunakan media midi karena lebih memudahkan mereka, Jadi motivasi belajar itu saling berkaitan, jika siswa termotivasi belajar dengan baik. motivasi lebih bisa meningkat lagi apabila guru memberikan metode baru dalam proses pembelajaran.

## **2.9 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian diatas dapat diajukan rumusan hipotesis tindakan yaitu: Melalui pendekatan Inquiry dapat meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran seni budaya (menciptakan lagu bebas) dengan menggunakan media midi (sibelius) pada siswa kelas XII IPA 5 di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

### **2.9.1. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh:

(Skripsi Zuhriyal Fahmi tahun 2015) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bernyanyi Melalui Penggunaan Media Iringan FruityLoops di SMP N 5 Sleman. dengan rumusan masalah: Apakah penggunaan Media Iringan *Fruity Loops* dapat meningkat Belajar Bernyanyi di SMPN 5 Sleman? hasil penelitian mengemukakan upaya meningkatkan motivasi belajar Untuk menanggapi hal ini tentunya tidaklah mudah, diperlukan rangsangan-rangsangan khusus yang tentunya menimbulkan daya tarik dalam kegiatan belajar mereka sehingga rasa antusias yang tinggi muncul dan memberikan dampak positif bagi belajar siswa. Anak membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk

memicu daya tarik dalam pembelajaran, dalam hal ini peran guru sangat berpengaruh dalam upaya Meningkatkan motivasi siswa dalam bernyanyi.

(Skripsi Muflikhul Khad 2015 )dengan judul ”Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Bermain Recorder Sopran Menggunakan Media Midi Di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Rumusan Masalah Bagaimana Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Meningkatkan Keterampilan Bermain Recorder Sopran Menggunakan Media Midi Di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta? Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa keterampilan bermain recorder dengan menggunakan media midi dapat meningkatkan motivasi belajar, dan keterampilan juga merupakan kecakapan dari seseorang dalam melakukan aktivitas untuk menyelesaikan tugasnya.

(Skripsi Frisca, Rindhy, Fuana: 2015) dengan judul Meningkatkan motivasi belajar vocal siswa kelas X dengan menggunakan media iringan midi di SMA Negeri 1 Kroya Kabupaten Cilacap Rumusan Masalah “Apakah Penggunaan Iringan MIDI dapat Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Vokal di SMA Negeri 1 Kroya Kabupaten Cilacap?. Hasil penelitian mengemukakan dapat di kemukakan bahwa seorang guru harus menentukan media yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar vocal.

(Skripsi Priawan Dwi Arifin Syah tahun 2014 )dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Membaca Notasi Balok Dengan Menggunakan Media Midi Sibelius 6 Di SMP Negeri 12 Yogyakarta. Rumusan Masalah Bagaimana Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 12

Yogyakarta Dengan Menggunakan Media Sibelius 6? Hasil penelitian mengemukakan peneliti memilih menggunakan media sibelius 6 untuk meningkatkan Motivasi dan kemampuan membaca notasi balok.

(Skripsi Sri Tika Puspita:2012 ) dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Penerapan Media Audio Visual pada Pembelajaran Teknik Vocal Bagi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Subang. Rumusan Masalah Apakah Penerapan Media Audio Visual Dapat meningkatkan Motivasi belajar dan Teknik Olah Vocal Pada Kelas VII Di SMP Negeri 2 Subang. Berdasarkan Hasil penelitian mengemukakan Bahwa Penerapan Media *Audio visul* dapat meningkatkan teknik *vocal* yang baik dan benar. Dari kelima penelitian di atas secara teoritis mempunyai *relevansi* dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran disekolah dan sama-sama usaha yang dilakukan oleh guru disekolah namun perbedaanya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, tempat diteliti dan usaha yang dilakukan guru mata pelajaran.

Secara konseptual dapat dijadikan acuan umum bagi penulisan Skripsi ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni budaya (Menciptakan lagu bebas dengan Menggunakan Media Midi (sibelius) Melalui Pendekatkn Inquiry Pada Siswa Kelas XII Ipa 5 di SMAN 5 Pekanbaru.