

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PEMBELAJARAN SENI MUSIK

1 Pengertian Pembelajaran Seni Musik

Secara etimologi, istilah musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *musike* (Hardjana, 1983:6-7). *Musike* berasal dari kata *muse- muse*, yaitu sembilan dewa-dewa Yunani dibawah dewa Apollo yang melindungi seni dan pengetahuan. Dalam buku lain mengatakan bahwa musik adalah nama salah satu dewa orang Yunani yang bernama *Mousikus* yang dilambangkan sebagai dewa keindahan dan menguasai bidang kesenian dan ilmu pengetahuan (Napsirudin, 1996:23 dalam Permata sari, 2010:21). Dalam bahasa Yunani sendiri musik adalah *mousike* , yang berarti ilmu tentang penyusunan melodi. Menurut seorang filsuf besar Aristoteles (dalam Okatara:2), musik memiliki kemampuan mendamaikan hati yang gelisah, memiliki terapi rekreatif, dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Musik merupakan sebuah bentuk seni melalui media berupa suara. Musik dapat diartikan pula nada atau suara yang dirangkai sedemikian rupa sehingga memiliki irama, lagu, dan keharmonisan.

Kamus musik menjabarkan tentang pengertian musik yaitu suatu cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai macam suara kedalam pola-pola yang dapat di mengerti dan dipahami manusia (Banoe, 2003 : 288). Musik kerap menjadi tempat untuk menuangkan ungkapan seni, kreativitas, dan ekspresi. Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya, dan selera seseorang.

Adapun pembelajaran seni budaya dan ketrampilan diberikan disekolah karna keunikan, keindahan dan kebermanfaatan terhadap perkembangan peserta didik yang

terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi melalui pendekatan “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni”, “dan belajar tentang seni” pelajaran ini tidak diberikan oleh mata pelajaran lain (Dikutip dari pp mendiknas No 22, 2006 : 263).

Pembelajaran Seni Musik adalah kegiatan pembelajaran yang berusaha menggali potensi estetis siswa serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetis sehingga dapat memperhalus budi pekerti karna dalam seni terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika.

2 Tujuan Pembelajaran Seni Musik

Pembelajaran seni musik merupakan hal penting untuk dipelajari sebab melalui musik emosi atau perasaan manusia dapat dituangkan atau diungkapkan melalui unsur-unsur musik yaitu melodi, harmoni, irama, atau struktur lagu lainnya.

Pengembangan tujuan pendidikan seni hendaknya berdasarkan nilai-nilai, gagasan peserta didik-didik dan pola-pola hidup kreativitas melalui latihan. Tujuan tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran seni musik dapat memberikan pemahaman, pengetahuan, juga kemampuan berkarya seni.

Seni memiliki peran penting dalam banyak hal Salah satunya adalah pendidikan, pendidikan seni yang ada disekolah dapat meningkatkan kreativitas pelajar sehingga berguna bagi kelancaran aktivitas disekolah dengan demikian metode dan srategi mengajar harus disesuaikan dengan kebutuhan. Yang dimaksud dengan kebutuhan yaitu sesuai dengan peraturan dan standar kompetensi yang disesuaikan dengan keadaan atau kondisi sekolah.

3 Unsur Pendukung Pembelajaran Seni Musik

Seni musik mempunyai beberapa faktor penting yang mendukung keberlangsungannya antara lain mampu mengenal dan menguasai teknik dasar sehingga mempermudah dalam proses belajar. Dimana hal ini ada demi membangun estetika pada musik itu sendiri. Adapun unsur pendukungnya ialah

a. Harmoni

Harmoni adalah keselarasan bunyi dari penggabungan dua nada atau lebih yang berbeda tinggi rendahnya frekuensi nada. Rochani dalam permatasari (2010:23) mengartikan harmoni sebagai gabungan beberapa nada yang dibunyikan secara serempak atau *arpeggio* (berurutan) walau tinggi rendah nada tersebut tidak sama tetapi selaras kedengarannya dan mempunyai kesatuan yang bulat.

b. Irama

Pengertian irama adalah rangkaian gerak yang terdapat dalam musik dan tari. Dalam musik irama adalah unsur pokok musik yang terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan panjang pendek yang berbeda irama waktunya. Secara singkat irama adalah pola panjang pendek dalam lagu (Yoseph, 2005:52). Irama secara populer adalah adanya unsur-unsur dalam musik sebagai pembagian berlangsungnya waktu yang memberi pernyataan hidup kepada musik. Irama membuat musik terasa mempunyai gerak (Sumaryo, 1978:103 dalam Yoseph, 2005:52).

Penjelasan lain tentang irama secara singkat tertulis dalam kamus musik ciptaan Banoe (2003:198) adalah pola ritme tertentu yang dinyatakan dengan nama, seperti waltz, mars, bossanova, dan lain-lain. Menurut Sudarsono dalam permatasari (2010:24) irama memiliki dua pengertian. Pengertian pertama irama diartikan sebagai pukulan atau ketukan yang selalu ada dalam suatu lagu berdasarkan pengelompokan pukulan kuat dan

pukulan lemah. Pengertian kedua irama diartikan sebagai pukulan-pukulan berdasarkan panjang pendek atau nilai nada-nada dalam suatu lagu. Irama dalam bentuk muik terbentuk dari kelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam panjang pendeknya, digunakan dengan notasi irama dengan bentuk dan nilai tertentu. Untuk tekanan atau aksentuasi pada not diperlukan tanda birama.

c. Bentuk Lagu/Struktur Lagu

Bentuk lagu atau struktur adalah susunan atau hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu, sehingga menghasilkan komposisi lagu yang bermakna (Jamalus, 1988:35).

d. Tempo

Tempo adalah tingkat kecepatan dalam memainkan lagu dan perubahan-perubahan dalam kecepatan lagu tersebut beberapa tanda tempo yang biasa digunakan untuk menyatakan cepat lambatnya suatu lagu antara lain:

- 1) tempo lambat dengan metronom menunjukkan angka 40-69. Beberapa istilah tanda tempo lambat:
 - a) Grave 40 metronom : lambat sekali Khidmad
 - b) Larghissimo 44 metronom : lebih lambat dari largho
 - c) Largho 46 metronom : lambat sekali dan lebar
 - d) Lento 52 metronom: lambat dengan derita.
 - e) Adagio 56 metronom : lambat dengan kesungguhan.
 - f) Larghetto 60 metronom : lebih cepat dari largho
 - g) Adagietto 66 metronom : lebih cepat dari adagio

2) tempo sedang menunjukkan metronom angka 70-100. Beberapa istilah tanda tempo sedang :

- a) Andante 72 metronom : seperti orang berjalan
- b) Andantino 80 metronom : seperti orang berjalan cepat.
- c) Maestoso 88 metronom : khidmad dan agung
- d) Moderato 96 metronom : sedang.

3) Tempo cepat dengan metronom dengan menunjukkan angka 108-208. Beberapa istilah tanda tempo cepat.

- a) Allegretto 108 metronom: lebih lambat allegro
- b) Animato 120 metronom : ringan gembira
- c) Marcia 126 metronom: seperti orang berbaris
- d) Allergo 132 metronom : cepat dan hidup
- e) Assai 144 metronom : lebih cepat
- f) Vivace 160 metronom : cepat dan garang
- g) Presto 184 metronom : sangat cepat
- h) Prestissimo 208 metronom : lebih cepat dari presto

Pada tempo, dikenal juga perubahan sebuah lagu kadang di nyanyikan dengan tempo yang berubah-ubah. Istilah-istilah yang sering digunakan biasanya adalah *accelerando* atau *accel* yang berarti makin cepat dan *ritardando* atau *rit* yang berarti melambat. Beberapa istilah untuk menggambarkan tempo dalam musik setelah mengalami perubahan yaitu *a tempo* berarti kembali ke tempo awal, tempo primo berarti kecepatan

seperti tempo pertama, dan *al rigoro del tempo* berarti sesuai tempo yang di tetapkan (Yoseph, 2006:62).

e. Dinamika

Dinamika adalah tingkat kuat lembut suatu lagu dengan perubahan dalam musik (Joseph, 2004: 62). Susilowati (2010: 6) menyatakan dinamika adalah tanda untuk menentukan keras lunaknya lagu yang dinyanyikan. Sedangkan Miller (2010: 58) mendefinisikan dinamika adalah semua tingkat kekerasan dan kelembutan dan proses yang terjadi dalam perubahan dari yang satu ke yang lainnya.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dinamika adalah tanda untuk menyatakan volume suara, atau keras lunaknya serta perubahan-perubahan frase lagu atau notasi musik.

JOSEPH (2004: 62) mengelompokkan dinamika dalam musik terdiri dari dinamika lembut, dinamika sedang, dan dinamika kuat.

1) *Dinamika lembut*

Tanda dinamika lembut juga disebut lemah, dan lunak. Beberapa istilah tanda dinamika lembut: (1) pppp (*pianissimo possibile*) : selembut mungkin (2) ppp (*pianississimo*) amat sangat lembut, (3) pp (*pianissimi*) : sangat lembut, (4) p (*piano*): lembut.

2) *Dinamika Sedang*

Beberapa istilah dinamika sedang: beberapa istilah dinamika sedang: (1) mp (*mezzo piano*): setengah (agak) lembut (2) mf (*mezzo forte*): setengah (agak) kuat.

3) *Dinamika kuat*

Dinamika kuat juga disebut keras. Beberapa istilah dari dinamika keras:

- a) *F (forte)* : kuat
- b) *ff (fortissimo)* : sangat kuat
- c) *fff (fortississimo)*: amat sangat kuat)
- d) *ffff (fortissimo possiile)*)

B. METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 2 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009: 15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja secara proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009: 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010: 37). Anita Lie (2007: 29) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada lima unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakan

dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan benar akan menunjukkan pendidikan mengelola kelas lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi insentif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok (Arif Rohman, 2008: 186).

Cooperative learning menurut Slavin (2005:4-8) merujuk pada berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu, satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. *Cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan bersifat interdependensi efektif antara anggota kelompok.

Agus Juprijono (2009: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pernyataan-pernyataan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksudkan. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

2 . Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2005) mengemukakan tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.

Wisnubakken (Slavin, 2005) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajarannya kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang pro-akademik di antara para siswa, dan norma-norma pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa.

3. Unsur-unsur Dasar dalam pembelajaran kooperatif

Lundgren dalam Isjoni (2009: 16) mengemukakan unsure-unsur dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “ tenggelam atau berenang bersama”.

- 2) Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau siswa lain dalam kelompoknya, Selain tanggung jawab terhadap diri sendiridalam mempelajari materi yang hadapi.
- 3) Para siswa harus berpendapat bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Setiap siswa akan diminta bertanggung jawabkan secara individual materi yang di tangani dalam kelompok kooperatif.

Roger dan David (Agus ssUPRIJONO, 2009: 58) mengatakan bahwa tidak semua belajar kkelompok bias dianggap pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yyang maksimal, lima unsure dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan lima unsure tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menunjukan bahwa ddalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Keduaa, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

- 2) *Personall responsibility* (tanggung jawab perseorangan)

Pertanggung jawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua

anggota kelompok meenjadi priibadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin seemua aanggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok belajar bersama, anggotaa kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur ini penting karna dapat menghasilkan saaling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah saling membantu secara efektif dan efisien, memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien, saling mengingatkan, saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan serta masalah yang dihadapi, saling percaya, dan saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

4) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)

Untuk mengkoordinasikan kegiatan siswa dalam percapaian ttujuan siswa harus adalah saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

5) *Group processing* (pemprosesan kelompok)

Pemprosesan mengandung arti menilai. Melalui pemprosesan kelompok dapat diidentivikasi dari urutan atau tahap kegiatan kelompok dan keggiatan dari anggota kelompok. Siapa diiantara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemproosesan kelompok adalah meniingkatkan efektivitas anggota dalam

memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

Thompson, et al (Isjoni, 2009; 17) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Isjoni (2019: 17) menguraikan bahwa pada pembelajaran kooperatif yang diajarkan adalah keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya. Seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

4 Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

- 1) Kelemahan pembelajaran kooperatif bersumber pada dua factor, yaitu factor dari dalam (*intern*) dan factor dari luar (*ekstern*).
- 2) Factor dari dalam (*intern*) yaitu sebagai berikut:
 - 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
 - 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topic permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif.

Slavin (Miftahul, 2011: 68) mengidentifikasi tiga kendala utama atau yang disebut *pitfalls* (9 lubang-lubang perangkap) terkait dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut;

1) *Free Rider*

Jika tidak dirancang dengan baik, pembelajaran kooperatif justru berdampak pada munculnya *free rider* atau “ pengendara bebas” disini adalah beberapa siswa tidak bergantung secara personal pada tugas kelompoknya mereka hanya “mengekor” saja apa yang dilakukan oleh teman-teman satu kelompoknya yang lain. *Free rider* ini sering kali muncul ketika kelompok-kelompok kooperatif ditugaskan untuk menangani atau lembar kerja satu proyek, atau satu laporan tertentu. Untuk tugas-tugas seperti ini, sering kali ada satu atau beberapa anggota yang mengerjakan hampir semua pekerjaan kelompoknya, sementara sebagian anggota yang lain justru “bebas berkendara” berkeliaran kemana-mana.

2) *Diffusion of responsibility*

Yang dimaksud dengan *diffusion of responsibility* (penyebaran tanggung jawab) ini adalah suatu kondisi dimana beberapa anggota yang dianggap tidak mampu

cenderung diabaikan oleh anggota-anggota lain yang “lebih mampu” Misalnya, jika siswa ditugaskan untuk mengerjakan tugas Seni Musi, beberapa anggota yang dipersepsikan tidak mampu menghafal atau memahami materi tersebut dengan baik seringkali tidak dihiraukan oleh teman-teman yang lain. Siswa yang memiliki skill musik yang baik pun terkadang malas mengerjakan keterampilannya pada teman-temannya yang kurang mahir di bidang Seni Musik. Hal ini hanya membuang-buang waktu dan energi saja.

3) *Learning a part of task specialization*

Beberapa model pembelajaran tertentu, seperti *jigsaw*, *Group*, *Investigation*, dan metode-metode lain yang terkait, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari atau mengerjakan bagian materi yang berbeda antar satu sama lain. Pembagian semacam ini sering kali membuat siswa hanya fokus pada bagian materi lain yang dikerjakan oleh kelompok lain hampir tidak dihiraukan sama sekali, padahal semua materi tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Slavin (Miftahul, 2011 : 69) mengemukakan bahwa ketiga kendala ini bias diatasi jika guru mampu melakukan beberapa factor sebagai berikut:

- 1) Mengenakan sedikit banyak karakteristik dan level kemampuan siswanya,
- 2) Selalu menyediakan waktu khusus untuk mengetahui kemajuan setiap siswanya dengan mengevaluasi mereka secara individual setelah bekerja kelompok, dan yang paling penting
- 3) Mengintegrasikan metode yang satu dengan metode yang lain.

5. Aspek –aspek Pembelajaran Kooperatif

Miftahul (2011) memaparkan beberapa aspek pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

a. Tujuan

Semua siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (sering kali yang beragam/ *ability grouping/ heterogenous group*) dan diminta untuk;

- 1) Mempelajari materi tertentu.
- 2) Saling memastikan semua anggota kelompok juga mempelajari materi tersebut.

b. Level kooperatif

Kerja sama dapat diterapkan dalam kelas (dengan cara memastikan bahwa semua siswa didalam ruang kelas benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan) dan level sekolah (dengan cara memastikan bahwa semua siswa disekolah benar-benar mengalami kemajuan secara akademik).

c. Pola interaksi

Setiap siswa saling mendorong kesuksesan antar satu sama lain. Siswa mempelajari materi pembelajaran bersama siswa lain, saling menjelaskan secara menyelesaikan tugas pembelajaran, saling menyimak penjelasan masing-masing, saling mendorong untuk bekerja keras, dan saling memberikan bantuan akademik jika ada yang membutuhkan. Pola interaksi ini muncul didalam dan diantara kelompok-kelompok kooperatif.

d. Evaluasi

System evaluasi didasarkan pada kriteria tertentu. Penekanannya biasanya terletak pada pembelajaran dan kemajuan akademik setiap siswa, bisa pula difokuskan pada setiap kelompok, semua siswa ataupun sekolah.

Koes (Isjoni 2009: 20) menyebutkan bahwa belajar kooperatif didasarkan pada hubungan antara motivasi, hubungan interpersonal, strategi pencapaian khusus, suatu ketegangan dalam individu memotivasi gerakan kearah pencapaian hasil yang diinginkan. Nurhadi (Isjoni, 2009) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memuat elemen-elemen saling terkait didalamnya, diantaranya adalah saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan social yang sengaja diajarkan. Keempat elemen tersebut tidak bisa dipisahkan dalam pelajaran kooperatif karena sangat mempengaruhi kesuksesan dari pembelajaran kooperatif sendiri.

Effendi Zakaria (Isjoni, 2009: 21) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dirancang bagi tujuan untuk melibatkan pembelajaran secara efektif dalam proses pembelajaran melanjutkan pembelajaran dengan teman-teman dalam kelompok kecil. Ia memerlukan siswa bertukar pendapat member Tanya jawab serta mewujudkan serta membina proses penyelesaian kepada suatu masalah.

6. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2009: 27) memaparkan beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Setiap anggota memiliki pesan.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa .

- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik kooperatif sebagaimana dikemukakan Slavin (Isjoni, 2009) yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

1) Penghargaan kelompok.

Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor diatas kriteria kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

2) Pertanggung jawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitip beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggung jawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skroning yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang

terdahulu. Engan menggunakan metode skroning ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang tterbaik bagi kelompoknya.

Slavin (2005,36) memaparkan bahwa teori motivassi dalam pembelajaran kooperatif meengubah insentif bagi siswa untuk melakukan tugas-tugas akademik, teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerja sama itu sendiri (apakah kkelompok tersebut mencoba meraih tujuan kelompok ataupun tidak)

Panintz (Agus Suprijono, 2009; 54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dann pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian ttertentu pada akhir tugas.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan keterampilan social. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerja kerja atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Salah satu aksentuasi model pembelajaran kooperatif adalah adalah interaksi kelompok. Interraksi kelompok merupakan interaksi (interaksi antar anggota).

7. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif

Agus Suprijono (2009) memaparkan model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase sebagai berikut.

Tabel 1. Fase-fase dalam pembelajarran kooperatif

Fase	Kegiatan guru
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembellajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> menyajikan informasi	Mempersentasikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> mengorganisir siswa kedalam tim-tim belejar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar ddan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and studeny</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tiim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Fase 6: <i>provide recognition</i>	Mempersiapkan cara untuk mengakui
Memberikan pengakuan atau penghargaan	usaha dan prestasi individu maupun kelompok

a. Fase pertama

Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa. Guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk dilakukannya siswa harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

b. Fase kedua

Guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi akademik.

c. Fase ketiga

Guru harus menjelaskan bahwa siswa harus saling bekerja sama di dalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok harus merupakan tujuan kelompok.

d. Fase keempat

Guru perlu mendampingi tim-tim belajar mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang dialokasikan. Pada fase ini bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, pengarahan atau meminta beberapa siswa mengulangi hal yang sudah ditunjukkan.

e. Fase kelima

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

f. Fase keenam guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada siswa. Variasi struktur *reward* dapat dicapai tanpa tergantung pada apa yang dilakukan oleh orang lain. Struktur *reward* kompetitif adalah jika siswa diakui individually berdasarkan pertandingan dengan orang lain.

8. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Sadker (Iftahul, 2011: 66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Selain itu, meningkatkan keterampilan kognitif dan efektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar lain seperti berikut ini:

- 1) Siswa yang diajari dengan struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif, siswa lebih peduli dengan teman-temannya, dan antara mereka akan membangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

C. BEATBOX

1. Pengertian Beatbox

Secara harafiah kata beatboxer mengacu pada mesin drum generasi pertama sehingga para beatboxer pada zaman itu dijuluki sebagai “Human Beatbox”. Kemampuan manusia menirukan segala bentuk musik yang biasa disebut beatbox. Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang memfokuskan diri dalam

menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrument musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Pemain beatbox atau mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. Beatbox selalu dikaitkan dengan perkusi maupun dengan multivokalisme. Meskipun pada dasarnya sama, tetapi secara umum perbedaan Beatbox terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik Hip Hop. Meski demikian pada praktiknya beatbox juga diterapkan untuk gendre music lainnya seperti Rock, Pop, R&D, dan sebagainya. (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/beatbox> Wikipedia bahasa indonesia ensiklopedia bebas pada 14 juli 2017)

2. Teknik-Teknik Dasar Beatbox

Adapun teknik-teknik dalam musik beatbox yang telah diiteliti sebelum oleh musik Rifiani Abdul Razzakk dari jurusan pendidikan seni drama, Tari dan Musik. “*kreativitas musik kelompok Beatbox Community Of semarang*” sebagai berikut:

a. B (Bass Drum)

Cara belajar beatbox dengan mengucapkan huruf B yang menjadi dasar suara bass drum. Cara dengan menutup mulut anda rapat-rapat, lalu ucapkan huruf “BU” atau “BUF” dengan nafas tertahan. Mengucapkan “BU” dengan muda, tapi biasanya akan lebih sulit ketika akan mengucapkan kata “BUF”. Hal ini karna mengucapkan dengan huruf “ U” yang terdengar samar-samar. Jika suara “U” terlalu terdengar jelas, maka akan mengurangi estetika dari suara bass drum tersebut. Tujuan pengucapan tersebut agar suara bass atau sub dari frekuensi low/rendah pada bass drum bisa terduplikasi dengan baik.

b. T (Hi-Hat)

Untuk menduplikan suara dari hi-hat, yang merupakan suara cymbal yang ada di drum. Biasanya suara hi-hat identik dengan desisnya. Agar suara hi-hat terduplikasi dengan baik, maka cara mengucapkannya adalah dengan mengeluarkan kata “ Tci” atau “Tchi” sambil meletatkan lidah dilangit belakang atas gigi atas.

Jika posisi lidah sudah pada tempatnya lalu kamu bisa mencoba membaca “Tchi-Tchi-Tchi” jika sudah lancar, bisa dimulai dengan membaca kata “Tchis-Tchis-Tchis” dan jika kedua suara dari hi-hat tersebut sudah kamu rasa benar dan sesuai dengan suara layaknya hi-hat didrum.

c. K (Snare)

Suara snare adalah suara yang paling sulit untuk dibunyikan dengan sempurna. Sebab, untuk mengucapkan “K” harus menggunakan tarik nafas seperti yang dilakukan oleh orang ketika sakit gigi.

Pertama-tama ucapkan “K” seperti biasa. Lalu, ucapkan “Kih” hingga terasa bersih dan lender tenggorokan tidak mengganggu. Apabila sudah biasa maka selanjutnya coba kamu sedot atau hirup udara layaknya orang yang sedang mengalami sakit gigi.

3. Teknik Peniruan Warna atau Efek Suara

a. Scratch

Scratch merupakan teknik yang mengimitasi suara-suara yang ada pada turntable atau permainan DJ (Disc Jockey).

- 1) Crab scratch adalah salah satu jenis dari teknik scratch yang caranya adalah dengan memperkenalkan ibu jari dan telunjuk ke bibir. Kemudian menghisap udara dari himpitan tersebut hingga muncul efek *crab scratch* tersebut.

2) Vocal scratch

Vocal Scratch merupakan teknik scratch yang menggunakan vocal atau ucapan hingga output yang dihasilkan seperti vocal dalam pertunjukan music DJ dengan piringan hitam yang ditahan secara berkala.

3) Chewy Scratch

Chewy scratch adalah teknik scratch lain yang hanya menggunakan bibir sebagai medianya. Warna suara mirip seperti crab scratch. Caranya adalah dengan menghembuskan udara dengan cepat melalui *ambureasure* yang telah dibuat sedemikian hingga tercipta bunyi scratch. Dengan menambahkan seperti pengucapan "cekidiciew" maka bunyi *scratch* akan mirip.

4) Woob-Woob Bass

Woob-woob bass adalah teknik beatbox yang cara memainkan dengan mengantarkan pertemuan antara bibir bawah. Kemudian pada bagian akhir setelah bergetar mulut sedikit dibuka supaya ada efek bunyi yang tercipta setelah efek bunyi getaran bibir. Ditambah dengan dorongan lidah yang keluar saat proses tersebut berlangsung akan menambah nuansa suara yang unik.

5) Deep Throat

Deep throat yang mengatasi suara robot. Caranya adalah teknik beatbox yang mengimitasi robot.

Caranya adalah dengan menyembunyikan nada rendah atau bass yang dikombinasi dengan teknik menggontarkan bagian-bagian disekitar tenggorokan, seperti halnya orang yang mau membuang dahak sehingga timbul *voice* atau bunyi seperti robot.

6) Inward Zipper

Teknik ini adalah menggetarkan bibir dengan cara menghirup udara dari mulut. Bibir yang membentuk lubang bergetar karna udara yang masuk dari hirupan tersebut, hingga tercipta efek suara yang disebut *zipper*.

7) Frog sound

Frog sound merupakan teknik permainan beatbox yang menirukan atau mengimitasi suara dari katak. Suara katak dibunyikan tidak bernada. Cara melakukan teknik ini adalah dengan menghirup udara dari mulut dan memposisikan lidah yang di tekuk kebelakang dan bentuk mulut hingga tercipta suara menyerupai suara katak.

8) Nasal Growl Bass

Teknik ini hampir sama dengan teknik *deep throat*, hanya saja teknik *nasal growl bass* menggunakan bass drum sebagai kombinasinya. Dicampur dengan *false* yang akan menimbulkan efek techno dalam teknik ini.

9) Click

Pada waktu penyajian, posisi click dapat menggantikan ssuara hi-hat dalam permainan drum *beatbox*. Biasanya berkombinasi dengan *bass drum* dan *pf-snare*. Cara melakukannya seperti menyembunyikan konsonan ‘T’ hingga berbunyi seperti “tok’tok” atau “thak,thak.

10) Click Roll

Penggunaan *click roll* hampir sama dengan *click*, tetapi fungsinya hanya untuk sisipan dalam rangkaian *click-pf-snare-bassdrum* saja.

Caranya adalah dengan mengarahkan lidah ke rongga mulut bagian atas, kemudian seperti halnya menyembunyikan huruf 'R'.

11) Loud Click

Loud click adalah teknik *click* yang suaranya dibuat semakin keras.

Caranya adalah dengan menarik lidah ke bagian rongga mulut secara ekstrim, agar mendapat suara yang keras.

12) Trumpet Voice

Trumpet voice adalah teknik mengimitasi suara terompet dari mulut.

Beatboxer sering menggunakan teknik ini dalam permainan *beatbox* non solo.

Karna sifatnya yang hanya sebagai melodi, maka *beatboxer* yang menggunakan teknik ini harus berkolaborasi dengan *beatboxer* lain agar dapat menyajikan sajian *beatbox* yang lengkap dengan ritme *percussion section*. Teknik *trumpet voice* dilakukan dengan cara menggetarkan pertemuan bibir atas dan bibir bawah. Kemudian menahan nada-nada yang diinginkan dengan falset sehingga tercipta suara yang menyerupai terompet.

13) Synthizer voice

Teknik ini adalah teknik menirukan atau mengimitasi suara *synthizer*

Beatboxer yang melakukan teknik ini biasanya hanya melakukan *synthizer voice* tanpa menambah ritme apapun, karna sifat teknik *synthizer voice* yang memungkinkan untuk menggabungkan teknik yang lain. Caranya adalah dengan menempelkan gigi seri ke bagian bibir bawah dalam, kemudian senandungkan melodi dengan cara falset.

14) Water Drop

Water drop adalah teknik beatbox yang menirukan atau mengimitasi bunyi air menetes. Seperti artinya *water drop*, teknik ini diimitasikan supaya mirip dengan bunyi air menetes yang cara menyembunyikan dengan memukul pipi dengan jari yang dikombinasikan dengan mulut yang seperti berbicara “oiy” tanpa suara.

15) Techno Alarm

Alarm techno adalah teknik menirukan suara pengingat jam digital.

Caranya adalah dengan merekatkan bibir atas dan bawah, tetapi masi diberi celah sedikit. Kemudian getarkan bibir tersebut dengan menghembuskan udara sambil berfalset.

D . Sejarah Dan Perkembangan Beatbox

1. HIP HOP

Dari asal usul namanya Hip Hop berasal dari dua suku kata, *hip* artinya; sedang dan *Hop* artinya; melompat. Arti kata Hip Hop ini pertama kali di perkenalkan oleh Keith “ Cowboy” Wiggins, salah satu anggota Grandmaster Flash and the furious fie, istilah “ hip hop” terinspirasi saat ia bercanda dengan teman yang baru bergabung dengan Angkatan Bersenjata. Bunyi “ hip hop” sendiri merupakan tiruan bunyian hentakan kaki

teentara. (Jeremiah Martinez, *The History Of Hip-hop Culture* diakses dari [Http://www.askhihiphop.com/hiphopstory](http://www.askhihiphop.com/hiphopstory) pada 3 juli 2017)

Menurut buku kerangka R Cepeda pada tahun 2004 yang berjudul *and it don't stop: The best American hip-hop journalism of the last 25 years*. Hip Hop adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970'an yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan latin Amerika. Hip Hop merupakan perpaduan yang sangat dinamis antara elemen-elemen yang terdiri dari MCing (lebih dikenal rapping), DJing, Breakdance, dan Graffiti. Bellakangan ini elemen Hip Hop jadi di warnai oleh beatboxing, fashion, bahasa slang, dan gaya hidup lainnya.

Awal pertumbuhan Hip Hop dimulai dari The Bronx di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. Hip hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grenmaster Flesh dan The Furious Five. Awalnya musik Hip Hop hanya diisi dengan musik dari Disk Jockey dengan membuat variasi dari putaran disk hingga menghasilkan bunyi-bunyi yang unik. "Rapping" kemudian hadir untuk mengisi vokal dari bunyi-bunyi tersebut. Sedangkan untuk koreografinya, musik tersebut kemudian diisi dengan tarian patah-patah yang dengan breakdance. Pada perkembangannya Hip Hop juga dianggap sebagai bagian dari seni dan untuk mengekspresikan seni visual muncul lah Graffiti sebagai dari budaya Hip Hop.

2. BEATBOX

Seni vocal perkusi atau *beatbox* mulai berkembang diawal tahun 1980'an dikalangan masyarakat Afro-Amerika terdapat tiga nama yang mmenjadi pelopornya saat itu, yaitu Darren 'Buffy' Robinson, Doug E Fresh dan Biz Markie. Namun masi menjadi perdebatan tentang siapa orang yang pertama kali mempoloporinya. Pada tahun 1983

Darren 'Buffy' Robinson membentuk grup trio yang dikenal dengan nama The Fat Boys, terdiri dari Mark "Prince, Markie Dee" Morales, Damon "Kool, Rock, Ski" Wimbley, dan Darren "Buffy" Robinson sendiri. Buffy membantu grup tersebut dalam memenangkan sebuah kontes melalui kemampuannya dalam memainkan mulutnya yang menciptakan irama *hiphop* dan variasi dari segala efek suara.

Buffy saat itu memang terkenal akan kemampuan nafasnya antara *kick* dan *snare*s. Karena kemampuan itulah Buffy dijuuluki sebagai "*The Humman Beatbox*" atau manusia beatbox. Dann sebagai hadiah mereka dikontrak oleh sebuah perusahaan rekaman. Nama tersebut bubar diawal tahun 1990'an dan pada tanggal 10 desember 1995 Darren "Buffy The Human Beat Box" Robinson meninggal dunia di Rosedale, New York karna serangan jantung. Doug E Fresh (Doug E. Davis), juga pada tahun 1983 mulai debut solonya. Deug dikenal akan gayanya yyang dikenal dengan istilah *Click-Rolls*. Dia juga diakui sebagai salah satu *beatboxer* terbaik sepanjang masa. Di tahun 1985, Doug E. Fresh bersama meluncur album klasik hiphop yaitu '*The Show/La Di Da Di* '. Semua lagu dialbum tersebut dibuat secara vocal. Ini juga merupakan salah satu album pertama yang menampilkan layer studio *beatbox*, dan pada saat itu video *beatboxing* ditayangkan di televisi musik. Dan untuk pertama kalinya video musik menampilkan *track beatbox* secara utuh yang diputar berkali-kali di televisi.

Sejak tahun 2000, *beatbox* telah menjadi lebih *mainstream* terutama dikalangan seniman-seniman seperti di Amerika, yang juga mengangkat seni vocal perkusi ini. Sekitar tahun 2007, *beatbox* mulai berkembang di Indonesia. *Jakarta beatboxing community* atau yang sering disingkat dengan JBC, merupakan sebuah komunitas *beatbox* pertama didirikan oleh Billy 'Bdabx' dan Tito 'Titz' (yang merupakan salah satu

personil band *Bondan and Beatbox* juga ditampilkan pada upacara pembukaan olimpic Games ppada tahun 2004. Dan ditahun 2005, federasi *beatboxing* dunia *The World Beatboxing Federation (WBBF)* dibentuk dengan tujuan untuk menyattukan para *beatboxing* yang tersebar diseluruh Negara hingga saat ini.

Seniman seperti Justin Timberlake, Daniel Bnningfreild, Bjork, dan juga Elliot yang merilis album DVD pertamanya dengan komplilasi beatbox. Namun pada pertengahan tahun 2008, JBC berubah nama menjadi *Indonesia Beatboxing community* atau IBC, karna melihat respon yang cukup tinggi dari pada *beatboxer* dari luar daerah Jakarta untuk itu bergabung. Sejauh ini komunitas beatbox terbesar di Indonesia adalah *Indonesia Beatbox Cumminity (IBC)*.

Meskipun pada umumnya kegiatan IBC berada diseputar Jakarta, namun komunitas ini berafiliasi deengan komunitas *beatbox* lainnya diluar Jakarta yang tersebar diseluruh Indonesia. Pada 31 maret 2012 kejuaraan *beatbox* dunia ke-3 diselenggarakan di Berlin Jerman. Untuk pertama kalinya Indonesia berpartisipasi kejuuaraan *beatbox* dunia atau *World beatbox Battle* yang diikuti oleh Billy 'BdaBX' yang merupakan pendiri dari Indonesia *beatbox community (IBC)*. Lewat audisi online *Wildcard*, selain Billy 'BdaBX' ada juga *beatboxer* dari indonesiia lainnyya yang mencoba ikut audisi seperti lazuandi dari kejuaraan ini adalah langka awal yang sangat bagus untuk dikembangkan *beatbox* di Indonesia sudah tersebar luas, hal ini bias dilihat dari munculnya berbagai komunitas *beatbox* diberbagai daerah yang ada di Indonesia.