

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Flow

Flow yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi merupakan keadaan seseorang yang sedang fokus dan tergabung dalam suatu aktivitas sehingga orang tersebut mendapatkan pengalaman yang menyenangkan¹¹. Penjelasan lain dari Csikszentmihalyi bahwa flow merupakan pengalaman autotelic. Autotelic berasal dari kata *auto(self)* dan *telos (goal)* yang berarti keadaan seseorang yang melakukan aktivitas tanpa mengharapkan imbalan, sebab aktivitas itu sendirilah imbalannya.¹² Dengan menciptakan kondisi *flow* siswa lebih fokus, antusias dan secara alami mengurangi minat pada aktivitas lain terutama pada bermain game *free fire*. Secara lebih lengkap dan mendalam termasuk sejarah, komponen inti serta relevansinya dalam pendidikan dan mengamati bahwa orang-orang cenderung merasa paling bahagia saat berada dan konsentrasi penuh pada latihan pembelajaran musik, flow merupakan kondisi mental dimana seseorang benar-benar tenggelam pada suatu kegiatan dengan perasaan fokus terlibat

¹¹ mirza Amir Sholichuddin, *hubungan antara motivasi berprestasi dengan flow experience pemain game profesional mobile legends: bang bang di kota malang skripsi disusun oleh: fakultas psikologi universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang*, n.d.

¹² Baumann, N., Kaschel, R., & Kuhl, J. (2005). Striving for unwanted goals: Stress-dependent discrepancies between explicit and implicit achievement motives reduce subjective well-being and increase psychosomatic symptoms. *Journal of Personality and Social Psychology*, 89(5), 781–799. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.89.5.781>

penuh, dalam kondisi ini, seseorang menyadari hal-hal di luar aktivitas tersebut, termasuk waktu atau diri sendiri.¹³

Ketika seseorang mengalami *flow* maka dalam diri orang tersebut akan muncul perasaan yang sama sehingga mereka akan mencari tugas yang lain yang lebih menantang, selain itu, *flow* berhubungan dengan hasil pembelajaran yang positif.

1. Aspek Aspek Flow

Chikzentmihalyi yang ditulis oleh Aini,N,Q. dkk dalam Aspek-aspek *flow* mengemukakan bahwa *flow* dibagi menjadi beberapa aspek antara lain.

- a. Keseimbangan Antara Kemampuan Dan Tantangan. Artinya bahwa *flow* dapat terjadi ketika tantangan dan keterampilan menjadi seimbang. Hal ini terjadi karena ketika tantangan dan keterampilan itu seimbang maka hal itu akan memotivasi seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.
- b. Penyatuan antara tindakan dengan kesadaran. Artinya bahwa ketika seseorang terfokus pada satu aktivitas maka aktivitas itu akan dikerjakan secara otomatis, sehingga individu yang melakukan kegiatan itu merasa menyatu dengan aktivitasnya.

¹³ Csikzentmihalyi Mihaly, *Flow The Psychology Of Optimal Experience*, (Harper & Row ,1990)

- c. Tujuan yang jelas. artinya ketika seseorang melakukan sebuah aktivitas dan mengetahui apa yang ingin dicapainya maka hal itulah yang mendorong individu tersebut untuk mencapai tujuannya.

Umpan balik yang memadai. ketika tujuannya telah dicapai maka umpan balik dibutuhkan untuk mengetahui apa saja yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan itu.

- d. Konsentrasi pada tugas yang dikerjakan. ketika pekerjaan yang dilakukan oleh suatu individu dirasa menyenangkan maka, individu tersebut akan fokus pada satu hal dan cenderung untuk mengabaikan aktivitas yang lain.
- e. Rasa control. *flow* menuntut individu untuk memiliki rasa control terhadap dirinya demi mengatur perasaan dalam menghadapi berbagai situasi.
- f. Hilangnya kesadaran akan diri. *flow* membuat suatu individu melupakan penilaian seseorang terhadap dirinya, sehingga pemikiran individu tersebut fokus mengerjakan tugas-tugas tanpa harus memikirkan rintangan yang akan datang dari orang lain.
- g. Transformasi akan waktu. artinya bahwa ketika individu terfokus pada suatu kegiatan maka ia akan merasa waktu berlalu begitu cepat tanpa ia sadari.

- h. Pengalaman yang *authotelic*. elemen kunci ini terletak pada tujuan yang ingin dicapai, dimana individu melakukan sesuatu dengan pikiran bahwa aktivitas yang dilakukan itu merupakan sebuah hadiah.¹⁴

B. Pembelajaran

1. Pengertian pembelajaran

Dalam bahasa Inggris, istilah "pembelajaran" diterjemahkan sebagai *learning*, yang berasal dari kata *to learn* yang berarti belajar. Proses pembelajaran merupakan kombinasi dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar, dimana belajar tertuju kepada siswa, sementara mengajar dilaksanakan oleh pengajar. Jadi bisa dikatakan bahwa pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar mengajar.¹⁵

Menurut Muh sain Hanafy, pembelajaran diartikan sebagai proses pendidik dalam berlangsungnya proses penerimaan ilmu, keahlian dan pembentukan sikap serta keyakinan pada peserta didik.¹⁶ Selain itu, Siti Nurzannah juga mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk mengkondisikan keadaan belajar yang sesuai dengan siswa

¹⁴ Nabila Qurrotu Aini and Ipah Saripah, "Aspek-Aspek Flow Akademik," *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research* 3, no. 2 (2019): 43–51, http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling.

¹⁵ *belajardanpembelajaran*. (n.d.).

¹⁶ . Muh. Sain Hanafy, Konsep Belajar Dan pembelajaran(lentera Pendidikan:Jurnal ilmu Tarbiyah dan keguruan 17(1),66-79,2014)

oleh guru agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.¹⁷

Jadi Kesimpulan dari pembelajaran merupakan tahapan yang dilaksanakan oleh pengajar agar para siswa dapat memperoleh pengetahuan dan penguasaan materi. Dalam pembelajaran, pendidik dan siswa harus berkordinasi dengan baik untuk mendapatkan hasil yang diinginkan melalui proses belajar.

2. Metode Pembelajaran

Fred Percival dan Henry Elington mengemukakan bahwa metode merupakan cara yang lasim digunakan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa atau mempraktikkan teori yang yang sudah dipelajari dalam rangkah mencapai tujuan belajar.¹⁸ Jadi metode pembelajaran merupakan suatu system yang dirancang dengan rapi dan terstruktur untuk mendukung pengajaran kepada siswa sesuai dengan kurikulum dan rancangan pembelajaran.¹⁹

¹⁷ . Nurzannah MIN, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In *ALACRITY : Journal Of Education* (Vol. 2, Issue 3). <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>

¹⁸ Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)

¹⁹ *ibid*,8.

3. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Dalam menyampaikan metode pembelajaran, pendidik dapat menggunakan beberapa jenis cara. Berikut beberapa metode pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam penelitian/penulisan ini:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan atau metode konvensional merupakan metode metode yang tertua dimana pengajar menyampaikan materi secara langsung oleh pengajar dan siswa mendengarkannya dengan baik. metode ini sangat mudah karena pendidik tidak memerlukan instrument lain untuk menyampaikan pembelajaran.²⁰ dalam penelitian ini metode ceramah berguna untuk menjelaskan Langkah-Langkah atau materi kepada peserta didik, misalnya pengenalan alat musik, notasi, dan pembahasan materi yang akan dipelajari. Dalam pengaplikasian metode ini terdapat kelebihan serta kekurangan sebagai berikut

Kelebihan: mudah dilaksanakan, dapat diikuti oleh peserta didik, pendidik menyampaikan materi secara luas. Sementara kekurangannya yaitu: peserta didik kurang mengambil bagian,

²⁰ Hapsari, Y. D., Rahmawati, S. A., Sani, F. A., Baskoro, A. P., Lestari, R., & Nadia, S. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek dan Ceramah pada Pembelajaran Seni Kelas III SD 6 BulungKulon. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 4(2), 137-145. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol4.no2.a15396>

merasa bosan belajar, evaluasi proses pembelajaran sulit dilakukan, adanya unsur pemaksaan dalam mendengar materi.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran dengan cara saling berargumen dalam suatu forum untuk mendapatkan pengertian yang sama, jelas, dan detail. Dalam penelitian ini metode ini dilakukan ketika peserta didik diberikan tugas dan mereka akan mengerjakan secara bersama-sama.²¹ Metode ini mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Kelebihan: merangsang kreativitas peserta didik, menumbuhkan sikap saling menghargai, memperluas wawasan, melatih supaya terbiasa bermusyawarah.

Kekurangan: memerlukan durasi yang lama, tidak efektif kelompok yang besar, hanya dikuasai oleh orang yang terbiasa mengungkapkan pendapat.

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab mampu membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran, merangsang daya pikir, dan melatih ingatan. Namun, metode ini dapat menyita waktu, tidak

²¹ Wulandari, D., Assalamiyah, S., & Banten, S. (n.d.). *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian METODE PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR.*

semua peserta didik mendapat kesempatan bertanya, dan beberapa peserta didik mungkin merasa takut untuk berpartisipasi.²²

d. Metode Demontrasi

Metode demonstrasi, disisi lain memberi peluang kepada siswa agar memahami Pelajaran dengan lebih baik melalui pertunjukan langsung. Metode ini dapat membuat proses belajar lebih menarik dan membantu peserta didik menghubungkan teori dengan praktik. Namun, metode ini memerlukan keterampilan khusus dari pendidik dan fasilitas yang memadai, serta dapat memakan waktu lebih lama.²³

C. Teori Musik

Teori musik adalah suatu pengetahuan tentang musik yang mestinya dikuasai sebelum memainkan alat musik atau menciptakan sebuah karya. Dalam teori musik terdapat sejumlah aspek penting yang perlu diperhatikan. Berikut ini adalah beberapa hal yang berkaitan dengan teori musik yang digunakan dalam tulisan ini:

²² Wulandari, D., Assalamiyah, S., & Banten, S. (n.d.). *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian METODE PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR*.

²³ Yovita Diva Hapsari et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktek Dan Ceramah Pada Pembelajaran Seni Kelas III SD 6 BulungKulon," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 4, no. 2 (August 2, 2023): 137–145.

1. Tangga nada

Tangga nada dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu tangga nada mayor dan tangga nada minor. Perbedaan antara keduanya terletak pada struktur jarak antara nada-nada yang membentuknya.

- a. Tangga nada mayor memiliki karakteristik tertentu yang diawali dengan interval mayor.



Gambar II. 1. Tangga nada mayor

- b. tangga nada minor memiliki karakteristik yang berbeda dengan interval minor pada awal susunannya.²⁴



Gambar II. 2. Tangga nada minor

2. Melodi

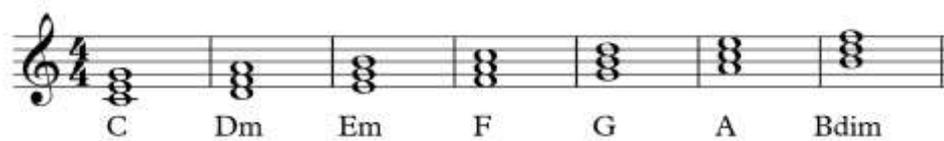
melodi serangkaian nada yang beragam dalam tingkatan dan durasi melodi mempunyai peran yang penting dalam membentuk suatu ide musikal yang lengkap.²⁵

²⁴ Pono Panoe, Kamus Musik, (Yogyakarta, kanasius, 2003) 406

²⁵ Hugh M Miller, Apresiasi Musik, (Yogyakarta, Thafa Media, 2017) 33

3. Akor

Akor adalah suatu kelompok nada yang dibunyikan secara bersama, baik itu tiga nada maupun lebih.²⁶ Pada permainan musik keyboard akord dimainkan menggunakan tangan kiri. Akord biasanya disusun dalam sebuah kelompok yang disebut dengan istilah *family chord*, yang merupakan kelompok akor yang berasal dari satu tangga nada yang sama (*scale*) tertentu dan saling berhubungan. Misalnya dalam tangga C mayor : C-Dm-Em-F-G-Am-Bdim.



Gambar II. 3. *Family chord*

4. Tanda Sukat (*Time Signature*)

Tanda sukat atau biasa juga dikenal dengan sebutan tanda birama merupakan bilangan yang menunjukkan jumlah not serta jenis not yang digunakan dalam satu bar.²⁷ Dalam musik ada beberapa tanda sukat yang sering digunakan antara lain

- 1) sukat 4/4 artinya bahwa dalam satu bar terdapat empat not seperempat.

²⁶ Hugh M Miller, Apresiasi Musik, (Yogyakarta, Thafa Media, 2017)39

²⁷ Vanya karunia mulia putri & seafica gischa, tanda-sukat-pengertian-dan-fungsinya <https://www.kompas.com/skola/read/2021/03/19/132827969>

- 2) sukat $\frac{3}{4}$ artinya dalam setiap terdiri dari bar terdiri dari tiga not seperempat.
- 3) sukat $\frac{2}{4}$ artinya bahwa dalam setiap terdiri dari bar dua not seperempat.
- 4) sukat $\frac{6}{8}$ artinya bahwa dalam setiap bar terdiri dari enam not seperdelapan.



Gambar II.4. Sukat/ birama

D. Musik Keyboard

Keyboard merupakan alat musik yang menyerupai piano, keyboard dirancang dengan menggunakan daya Listrik, yang kemudian berkembang menjadi organ elektronik yang sumber suaranya berupa modul elektronik yang memungkinkan pengguna memainkan berbagai jenis tiruan suara dalam satu alat. Keyboard di lengkapi berbagai jenis *rhythm box* atau *style* yang mendukung berbagai *genre* musik di antaranya, *pop rock, swing jazz, latin, ballad, R&B, World, dance, Movie & show* dan sebagainya. Keyboard juga disebut sebagai instrumen digital multisuara, sebab mampu meniru berbagai jenis alat musik.

Keyboard juga dilengkapi berbagai jenis suara yang sangat realistis , seperti piano, gitar, dawai, brass, woodwind, dan berbagai jenis suara lain.

voice, dapat dimainkan melalui ketiga bagian keyboard: left, Right 1 dan right 2, pemain dapat mengkombinasikan bagian-bagian ini dengan mengaktifkan tombol on/off untuk menghasilkan suara tekstur instrument yang menyenangkan.

Untuk memulai dan menghentikan permainan ada beberapa tombol yang dapat digunakan yaitu.

1. Tombol START / STOP, berfungsi untuk memulai playback bagian irama pada style saat ini dan untuk menghentikan playback cukup menekan tombol ini.
2. Tombol ACMP, tombol ini berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan pengiring otomatis. Bila tombol ini aktif, bagian irama dan pengiring otomatis dapat dimainkan Kembali saat memainkan chord di bagian chord selama playback style
3. Tombol SYNC START, tombol ini membuat playback style dalam keadaan "siaga". Style mulai dimainkan ketika pemain menekan suatu not pada keyboard atau memainkan chord pada tangan kiri.
4. Tombol SYNC STOP, pada saat tombol ACMP aktif, kemudian menekan tombol SYNC STOP lalu memainkan keyboard. maka pemain dapat memulai dan menghentikan style kapan saja diinginkan cukup dengan memainkan atau melepas kunci di bagian *chord* pada keyboard.
5. Tombol intro (I- III), instrumen menyediakan tiga macam bagian pendahuluan sebelum memulai playback style.

6. Tombol ending/rit (I_III), pada saat menekan salah satu ending/rit (I-III) saat style dimainkan, style secara otomatis berhenti setelah penutup dimainkan
7. Tombol Variaton (A-D), tombol ini berfungsi untuk memberikan beberapa jenis variasi dalam permainan.