

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Konsep Belajar

Belajar merupakan sebuah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang sulit dihilangkan dan menetap yang disebabkan oleh adanya interaksi setiap orang dengan lingkungan belajarnya. Dengan kata lain belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau cara yang dilakukan setiap orang untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau suatu pengalaman yang baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Belajar sebagai proses dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupannya. Proses belajar dilaksanakan oleh peserta didik dan dibantu oleh pendidik untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan tersebut dalam proses pembelajaran diusahakan sedemikian rupa oleh guru dengan cara diorganisasikan dalam bentuk metode dan model pembelajaran agar mudah dipahami dan dicapai oleh siswa. Beberapa komponen atau unsur-unsur dasar aktivitas belajar. Menurut

Suyono dan Hariyanto (2011:126-127), komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut :

a. Tujuan Belajar

Proses belajar selalu dimulai karena adanya tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu akan lebih efektif apabila siswa mengerti tujuan dan manfaat dari materi pelajaran yang akan dipelajari bersama.

b. Materi Pelajaran

Tujuan belajar yang hendak dicapai akan mudah dicapai siswa apabila ada sumber – sumbermateri pelajaran. Artinya, ada bahan materi yang dipelajari yang sudah tersusun dan siap dikembangkan.

c. Kondisi Siswa

Kondisi siswa, meliputi:

- 1) Kesiapan Siswa, yaitu kesiapan fisik maupun psikis serta kematangan untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar.
- 2) Kesiapan Interpretasi Siswa, artinya siswa mampu membuat hubungan-hubungan di antara beberapa kondisi belajar, materi belajar dengan pengetahuan siswa, serta kemungkinan-kemungkinan tujuan yang akan dicapai dari sebuah materi pelajaran.
- 3) Kemampuan Respons Siswa, artinya siswa secara aktif melakukan aktivitas belajar sesuai dengan instruksi yang diberikan, baik dalam pengerjaan tugas-tugas, kerja kelompok maupun aktivitas belajar lainnya.

- 4) Situasi Proses Belajar, artinya keberhasilan belajar siswa juga ditentukan oleh situasi dan kondisi ketika proses belajar dilaksanakan. Kondisi itu ialah kondisi fisik dan psikis siswa serta kondisi kelas yang digunakan, proses penyampaian materi oleh guru, peralatan dan media yang digunakan, dan sebagainya. Apakah dalam situasi itu menyenangkan siswa atau menegangkan siswa.
- 5) Hasil belajar sebagai konsekuensi, artinya hasil belajar siswa dalam bentuk nilai baik atau buruk. Hal ini merupakan konsekuensi belajar karena hasil belajar sangat tergantung dengan proses belajar itu sendiri, kesiapan siswa, materi, bahan atau media, dan sebagainya. Dengan demikian selalu ada hasil belajar yang positif dan negatif sebagai sebuah konsekuensi dalam pelaksanaan belajar apakah sungguh-sungguh atau asal-asalan.
- 6) Reaksi terhadap kegagalan, artinya akan selalu ada reaksi yang muncul terhadap hasil belajar yang telah diperoleh. Misalnya, kegagalan dapat menurunkan semangat dan motivasi sedangkan keberhasilan dapat meningkatkan semangat dan motivasi.

Dari uraian di atas, tampak jelas bahwa kehadiran pendidik dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan. Fungsi pembelajaran merupakan upaya mendorong, mengajak, membimbing, dan melatih yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kebutuhan pendidikan dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidup.

2. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk melakukan proses penyampaian materi kepada siswa melalui proses pengorganisasian materi, siswa, dan lingkungan yang umumnya terjadi didalam kelas. Pembelajaran sangatlah penting untuk diketahui oleh guru dan calon guru agar proses mengajar yang dilakukan dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran yang baik dan berhasil akan dilihat dari prestasi belajar siswa yang tinggi dan adanya perubahan pada rana kognitif yaitu penguasaan intelektual/cara berpikir siswa, rana afektif yaitu perubahan sikap, dan rana psikomotorik yaitu keterampilan siswa sesuai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Sugiyono dan Hariyanto (2011:183) mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah kegiatan guru dalam mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. Pengertian tersebut menekankan pada proses mendewasakan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta hanya menyampaikan materi saja (*transfer of knowledge*), tetapi lebih pada bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer of value*) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa. Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dapat merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, (**Abdul Majid, 2013:4**).

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah batas akhir yang dicita – citakan setiap orang dan dijadikan pusat perhatiannya untuk dicapai melalui usaha. Pembelajaran adalah suatu proses, cara dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jadi tujuan pembelajaran merupakan perilaku hasil belajar yang kita harapkan dimiliki oleh siswa-siswi setelah menempuh proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

B. Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran praktek alat musik cajon pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Drill* yang merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan secara berulang-ulang atau secara terus-menerus terhadap hal-hal yang telah dipelajari sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu.

1. Metode *Drill* (latihan)

a. Metode *Drill*

Metode dari segi etimologis (bahasa), berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui dan melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara yang dilalui untuk mencapai tujuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang

bersistem untuk memudahkan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang telah ditentukan.

b. Pengertian Metode *Drill*

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Sebagai sebuah metode, *drill* adalah cara membelajarkan peserta didik untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan. Latihan atau berlatih merupakan proses belajar dan membiasakan diri agar mampu melakukan sesuatu.

c. Tujuan Metode *Drill*

Tujuan Dari metode *drill* adalah agar peserta didik :

- a) Memiliki kemampuan motoris/gerak, seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat.
- b) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan.
- c) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan yang lain.

d. Kelebihan Metode *Drill*

- 1) Peserta didik akan memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
- 2) Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para peserta didik yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.
- 3) Guru lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan yang kurang dengan memperlihatkan tindakan dan perbuatan peserta didik disaat berlangsungnya pengajaran.

e. Kelemahan Metode *Drill* antara lain :

- 1) Dalam kondisi belajar peserta didik bersikap statis (tidak aktif) karena inisiatif peserta didik tidak diberikan kebebasan. Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.
- 2) Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu sesuai yang diperintahkan oleh guru.

f. Langkah-langkah penerapan metode *drill*

- 1) Asosiasi, guru memberikan gambaran antara materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik tersebut.

- 2) Menyampaikan tujuan yang hendak dicapai
- 3) Memotivasi peserta didik, hal ini menjadi bagian terpenting dalam proses pembelajaran, karena darisinitah awal pembelajaran dapat diikuti oleh peserta didik yang kemudian nantinya berdampak pada penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.
- 4) Melakukan latihan dengan pengulangan secara bertahap, latihan hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang sederhana kemudian ke taraf yang lebih kompleks atau sulit.
- 5) Aplikasi, setelah peserta didik mampu memahami bahan pembelajaran dengan baik melalui proses pengulangan dalam latihan tersebut, maka tahap selanjutnya adalah mereka mampu mengaplikasikannya dalam realitas.
- 6) Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada materi.
- 7) Tindak lanjut dalam penggunaan metode *drill* sangat penting, karena metode ini menekankan pada keterampilan.

g. Data Collection (Pengumpulan Data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Dengan demikian siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

1) Data Processing (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (**Djamarah, 2002:22**). Data processing disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai

pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

2) Verification (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

3) Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip

umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

2. Konsep Psikomotorik

Dalam kaitannya dengan klasifikasi hasil belajar, menurut Bloom, dkk (1999:26) yang dikutip dalam Modul *Belajar dan Pembelajaran* oleh Yohanes Demon, Edisi III Universitas Katolik Widya Mandira Kupang mengkategorikan jenis perilaku hasil belajar dalam 3 ranah, yakni : Ranah Kognitif (berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi), Ranah Afektif (penerimaan, penanggapan, penilaian dan penentuan sikap, pengorganisasian, pembentukan pola hidup dan jati diri) serta Ranah Psikomotorik (berhubungan dengan persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, kreativitas).

Sesuai dengan penjelasan di atas, dalam hubungan dengan penilaian keterampilan, klasifikasi penilaian hasil belajar yang tepat adalah Ranah Psikomotorik. Ranah ini berhubungan dengan perilaku hasil belajar yang dinyatakan dalam kemampuan siswa melakukan serangkaian gerakan otot (kemampuan mental dan fisik) secara terkoordinir.

Menurut Simpson (1966) yang dikutip dalam Modul *Belajar dan Pembelajaran* oleh Yohanes Demon, Edisi III Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, mendeskripsikan ranah psikomotorik kedalam 7 jenis perilaku hasil belajar, yaitu :

a. Persepsi

Dalam persepsi, siswa dinilai untuk mampu mendeskripsikan dua hal / objek atau lebih berdasarkan ciri khas masing – masing objek.

b. Kesiapan

Kesiapan yang dimaksud adalah siswa mampu menempatkan diri dalam keadaan siap untuk melakukan suatu gerakan atau serangkaian gerakan.

c. Gerakan Terbimbing

Dalam tahap ini, siswa diharapkan mampu melakukan gerakan atau serangkaian gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan.

d. Gerakan Terbiasa

Dalam tahap ini, siswa diharapkan dapat melakukan gerakan atau serangkaian gerakan tanpa contoh karena ia telah belajar dengan baik.

e. Gerakan Kompleks

Setelah melalui proses – proses latihan, siswa diharapkan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak gerakan secara lancar, efisien dan tepat; seperti bongkar pasang alat.

f. Penyesuaian Pola Gerakan

Setelah mempelajari serangkaian tahap dan proses latihan, siswa diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan pola gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya keterampilan untuk memainkan lagu – lagu yang notasinya berbeda.

g. Kreativitas

Dalam hal kreativitas, siswa diharapkan mampu membuat pola gerak gerak baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya mampu menciptakan variasi pukulan dan ciri khas permainan tersendiri dalam memainkan cajon atau alat musik perkusi lainnya.

C. Pola Ritme

1. Pengertian Pola Ritme

Dalam Kamus Musik (Karl - Edmund Prier SJ, 2009 : 60) kata “Ritme”(Lat,;Yun. *rhythmos*:)= Prinsip yang mengatur gerak

lambat / cepat, waktu panjang / pendek. Ritme termasuk istilah dasar musik disamping melodi dan harmoni. Ritme adalah suatu istilah normativ atau dinamis. Sejak abad 5 SM istilah ritme dikaitkan dengan gerak badan manusia yang teratur dalam tarian serta dalam music instrumental.

Platon mendefenisikan ritme sebagai “prinsip ukuran gerak”, khususnya gerakan badaniah. Artinya istilah ini tidak menyatakan apa ada (misalnya panjang / pendeknya suatu bunyi) tetapi apa yang hendaknya ada (variasi dalam bunyi panjang dan pendek).

Pada zaman klasik antik Yunani, terdapat sejumlah pola ritme yang menjadi dasar untuk sastra / musik / tarian. Pada abad 16-17, musik menemukan kembali irama bahasa dan metrik. Maka berkembanglah ruang birama sebagai kesatuan musik dengan isi jumlah hitungan tertentu, dengan aksen berat dan ringan. Sekaligus berkembanglah gaya ritmis baru : irama bebas atau resitatif, pergantian irama cepat dan lambat yang berasal dari instrumental. Hasilnya ialah jenis-jenis birama serta perbedaan tempo (Largo... Vivace) sebagaimana yang kita kenal sampai sekarang.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ritme ialah pengulangan secara terus menerus dan teratur darai suatu unsur atau beberapa unsur.

Terdapat beberapa unsur lain yang sangat erat kaitannya dengan ritme antara lain : nada, melodi, harmoni, tempo, dinamika, tanda kunci dan sebagainya.

2. Pengertian Funk

Funk adalah sebuah aliran musik yang mengandung unsur musik tarian Afrika-Amerika. Umumnya musik funk dapat dikenali lewat ritme yang sering terpotong singkat, bunyi gitar ritme yang tajam, perkusi yang dominan, pengaruh jazz yang kuat, irama-irama yang dipengaruhi musik Afrika, serta kesan gembira yang didapati saat mendengarnya. Kata funk pada dasarnya berarti sesuatu yang kuat.

Berikut ini terdapat beberapa gambaran mengenai pola ritme notasi balok beserta dengan nilai notasinya :

Bentuk not	Nama Not	Ciri-ciri	Nilai Not
	Not Penuh atau Not Satu atau <i>Whole Note</i>	Bulatan elips berrongga	4 ketukan atau 4 <i>beat</i>
	Not Setengah (1/2) atau <i>Half Note</i>	Bulatan elips berrongga dengan tangkai	2 ketukan atau 2 <i>beat</i>
	Not Seperempat (1/4) atau <i>Quarter Note</i>	Bulatan penuh dengan tangkai	1 ketukan atau 1 <i>beat</i>
	Not Seperdelapan (1/8) atau <i>Eight Note (quaver)</i>	Bulatan penuh dengan tangkai, 1 (satu) bendera	1/2 ketukan atau 1/2 <i>beat</i> atau 1 <i>beat</i> terdiri dari 2 not
	Not Seperenambelas (1/16) atau <i>Sixteenth Note (semiquaver)</i>	Bulatan penuh dengan tangkai, 2 (dua) bendera	1/4 ketukan atau 1/4 <i>beat</i> atau 1 <i>beat</i> terdiri dari 4 not

Sumber gambar: Internet

3. Materi Lagu Pola Ritme Funk

This I Promise You

Ronan Keating

Arr. Edison Rany

The musical score is arranged in a system of five staves: Vocal, Keyboard, Gitar, Gitar Bass, and Cajon. The time signature is 4/4. The score is divided into three systems of four measures each, numbered 1-4, 5-8, and 9-12.

System 1 (Measures 1-4):
Vocal: My lo - ve, here I stand before
Keyboard: C^{Sus} 2 (repeated)
Gitar: -
Gitar Bass: -
Cajon: -

System 2 (Measures 5-8):
Voc.: am yo - urs now from this moment on...
Key.: F^{Sus} 2, C^{Sus} 2
Gitar: -
G. Bass: -
Cjn.: -

System 3 (Measures 9-12):
Voc.: take My lu - rd, only you can stop me sha
Key.: C^{Sus} 2, G, C^{Sus} 2, C
Gitar: -
G. Bass: C, G, C, E
Cjn.: -

13 14 15

Voc. king we'll share for - ever,

Key. FSus 2 GSus 2

Git. F C F G A

G. Bass

Cjn.

16 17 18 19

Voc. this I pro-mise you... And when I look in your eyes,

Key. C C7 F

Git. G B C G C E F C F C F

G. Bass

Cjn.

20 21 22

Voc. all of my life is be - fore - me and I'm Not

Key. G C Am

Git. G A G C G C G C B Am E A C

G. Bass

Cjn.

23 24 25

Voc. nu-ning any more cause I al-ready know I'm ho-me

Key. Dm G C

Git. Dm G C

G. Bass Dm Am Dm G D G A B C B

Cjn.

26 27

Voc. with eve-ry Beat of my heart

Key. C7 F

Git. C7 F

G. Bass B C Em F C F C F

Cjn.

28 29 30

Voc. I'll give you my love com-ple-te-ly My dar-

Key. G Am D

Git. G Am D

G. Bass G D G D G Am Em Am Em Am D

Cjn.

31 32 33 34

Voc. *ing, this I pro-mise- you... Don't let go.*

Key. *Dm G C CSus*

Git. *Dm Am Dm F G A B C G B G*

G. Bass

Cjn.

34 35 36

Voc. *cause I could almost cry- now*

Key. *CSus*

Git. *C B G C G C E*

G. Bass

Cjn.

37 38

Voc. *This is for - ever...*

Key. *FSus 2 F*

Git. *F C F F*

G. Bass

Cjn.

39 40

Voc. I make this vow to

Key. GSus 2

Git. G D G Bm

G. Bass

Cjn.

41 42 43

Voc. you And when I look in your eyes

Key. C C7 F

Git. C C7 F

G. Bass. C G C Em F C F E F

Cjn.

44 45 46

Voc. all of my life is be-fore-me and I'm Not

Key. G C Am

Git. G C Am

G. Bass. F G D G D G C G C B Am Em Am C

Cjn.

47 48 49

Voc. *run-ning any more cause I al-ready know I'm bo - n...-ing...*

Key. *Dm G C*

Git. *Dm G F*

G. Bass *Dm A Dm G Dm G A B C B*

Cjn.

50 51

Voc. *with eve - ry Beat of my heart*

Key. *C7 F*

Git. *C7 F*

G. Bass *B C Em F C F E F*

Cjn.

52 53 54

Voc. I'll give you my love com- ple- te - ly My dar-

Key. G Am D

Git. G Am E G A E A D

G. Bass

Cjn.

55 56 57 58

Voc. ling. this I pro- mise- you..

Key. Dm G C C

Git. Dm A Dm F G A B C

G. Bass

Cjn.

- Berikut ialah gambar cajon dan pemainnya :



Sumber gambar : Internet

- Dibawah ini adalah keterangan tanda tempo beserta hitungan angka kecepatan :

Kategori	Istilah	Keterangan	Kecepatan (M.M.)
Lambat	<i>Largo</i>	Sangat lambat dan khidmat	40-48
	<i>Lento</i>	Lambat	48 – 52
	<i>Grave</i>	Lambat dan agung	52 – 56
	<i>Adagio</i>	Sedikit lebih cepat dari <i>Largo</i>	56 – 68
Sedang	<i>Andante</i>	Secepat orang berjalan	68 -76
	<i>Andantino</i>	Lebih cepat dari <i>Andante</i>	76 -82
	<i>Maestoso</i>	Agung dan mulia	82 -92
	<i>Moderato</i>	Sedang	92 -96
Cepat	<i>Allegretto</i>	Agak cepat dan riang	96 -104
	<i>Allegro</i>	Cepat, hidup dan riang	120 -132
	<i>Vivace</i>	Hidup dan riang	156 -172
	<i>Presto</i>	Agak cepat	188 – 204
	<i>Prestissimo</i>	Sangat cepat	220 -240

Dari keterangan tanda tempo di atas kita dapat mengetahui seberapa cepat sebuah lagu dibawakan. Namun demikian, perlu dicatat bahwa angka – angka dan istilah musik di atas relatif artinya tetap tergantung pada situasi dan kondisi. Maka angka – angka ini bukan merupakan perintah yang mutlak karena semua angka – angka ini hanya saran saja. Oleh karena itu, butuh penafsiran dan penghayatan lebih mendalam untuk menentukan tempo yang sesuai dalam membawakan sebuah karya musik.

Selain tanda tempo yang kecepataannya sudah ditentukan, ada juga tempo yang bergerak, seperti :

Istilah	Simbol / Lambang	Keterangan
Ritardando	ritt...	Semakin melambat secara bertahap
Rallentando	rall...	Semakin melambat secara bertahap
Accelerando	acc...	Semakin cepat secara bertahap
Stringendo	String	Mendesak, dipercepat

d) Dinamika

Secara umum dinamika dibagi menjadi dua kategori yakni keras dan lembut. Dalam “*Kamus Musik*” (Karl – Edmund Prier, 2009 : 33) dikatakan biasanya digunakan istilah Itali (atau singkatannya) untuk menyebut gradasi dinamika. Istilah – istilah untuk tanda dinamika adalah sebagai berikut :

1) Piano

Dalam kaitannya dengan dinamika, kata dinamika diartikan sebagai lembut dalam membawakan karya musik. Sebagai tanda dinamika yang berarti lembut, istilah piano dibagi lagi menjadi beberapa tingkat, diantaranya :

a) Pianissimo (lambangnya “*pp*”)

Tanda dinamika ini berarti lagu atau alat musik yang dinyanyikan atau dimainkan harus lebih lembut dari piano.

b) Mezzopiano (lambangnya “*mp*”)

Tanda dinamika ini berarti lagu atau alat musik yang dinyanyikan atau dimainkan dengan setengah lembut.

c) Pianississimo (lambangnya “*ppp*”)

Tanda dinamika ini berarti lagu yang dinyanyikan sangat lembut, lebih lembut dari pianissimo.

2) Forte

Forte merupakan tanda dinamika yang berarti keras / kuat dalam membawakan karya musik. Forte biasanya ditulis dengan lambang “*f*”. Sebagai tanda dinamika yang berarti keras / kuat, istilah forte dibagi lagi menjadi beberapa tingkat, diantaranya :

a) Fortissimo (lambangnya “*ff*”)

Istilah dinamika ini berarti lagu atau alat musik harus dinyanyikan atau dimainkan dengan keras sekali.

b) Mezzoforte (lambangnya “*mf*”)

Tanda dinamika ini berarti lagu atau alat musik yang dinyanyikan atau dimainkan setengah keras / kuat.

c) Fortississimo(lambangnya “*fff*”)

Tanda dinamika ini berarti lagu atau alat musik harus dinyanyikan atau dimainkan paling keras, lebih keras dari fortissimo.

Tanda – tanda dinamika di atas merupakan tanda dinamika yang perubahannya secara drastis dan dinyanyikan dalam waktu yang relatif lama (kadang suatu tanda dinamika dinyanyikan dalam

dua birama atau lebih. Selain itu, ada tanda dinamika yang perubahan tingkat volumenya berubah secara bertahap / gradasi.

Tanda dinamika yang dimaksud diantaranya adalah :

a) Crescendo

Tanda dinamika ini berarti makin lama makin keras. Biasanya ditulis dengan singkatan “*cresc*”, dan dinyatakan dengan lambang \lessgtr

b) Decrescendo

Tanda dinamika ini berarti makin lama makin lembut. Biasanya ditulis dengan singkatan “*decresc*”, dan dinyatakan dengan lambang \gtrless

c) Mezzo Voce

Tanda dinamika adalah tanda dinamika kurve pada sebuah nada. Mezzo Voce berarti nada tersebut dinyanyikan dengan crescendo kemudian decrescendo. Tanda dinamika ini ditulis dengan lambang \lessgtr .

d) Sforzato

Tanda dinamika ini berarti dipaksakan, diperkuat. Maksudnya ketika menemukan tanda dinamika ini dalam lagu, bagian lagu tersebut secara mendadak diperkuat atau ditonjolkan.

Tanda – tanda dinamika di atas merupakan tanda dinamika yang perubahannya secara bertahap / gradasi dan dinyanyikan dalam waktu

yang relatif singkat (biasanya dalam satu nada / birama), artinya terdapat dua atau lebih tanda dinamika yang berlawanan yang terdapat pada satu nada yang pendek maupun yang panjang.