

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

1. Konsep Belajar

Pada hakekatnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku di dalam diri manusia, belajar merupakan kegiatan yang menghasilkan adanya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mampu menjadi mampu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai, interens, apresiasi, dan penyusaiaan perasaan social.

Menurut Djamarah dan Zain (2010) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Gestalt memandang belajar adalah proses yang didasarkan pada pemahaman, karena dasarnya setiap tingkah laku seseorang selalu didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal dan memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Pada situasi belajar, keterlibatan sesorang secara langsung akan menghasilkan pemahaman yang dapat membantu individu memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku baik dari aspek pengetahuan maupun ketrampilan yang dapat merubah individu menjadi lebih baik.

2. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang di rancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa hal yang dilakukan seperti mengajar, membimbing, melatih, mengatur serta memfasilitasi peserta didik agar bisa belajar dengan baik dan juga dapat tercapainya tujuan dari Pendidikan.

Sanjaya (2008: 102) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari sesuatu melalui berbagai macam media sehingga dapat mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.

Pembelajaran juga dipandang sebagai suatu sistem, berarti pembelajaran juga terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir dalam tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (misalnya layanan pembelajaran remedial bagi siswa-siwi yang mengalami kesulitan belajar) Sebaliknya bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka

membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semesteran dan penyusunan persiapan mengajar (lesson plan) menyiapkan perangkat kelengkapan antara lain alat peraga alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini pula mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya, mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.

3. Proses Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan Pendidikan yang dapat dimaknai sebagai bentuk edukasi yang menjalin interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang didalamnya terdapat perubahan tingkah laku yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik

a. Kognitif

Meliputi perilaku daya cipta, yakni berkaitan dengan intelektual manusia antara lain kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan menevaluasi.

b. Afektif

Berkaitan dengan perilaku daya rasa dan emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang membentuk sikap seseorang

c. Psikomotorik

Berkaitan dengan perilaku dalam membentuk ketrampilan-kertampilan motorik (Gerakan fisik)

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada hakikatnya pembelajaran suatu aktifitas yang mengatur, membimbing dan mengontrol lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat menumbuhkan semangat serta rasa ingin untuk melakukan proses belajar. Proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya interaksi edukatif antar guru dan siswa, sehingga pembelajaran tidak terjadi secara tiba-tiba. Dalam proses pembelajaran guru harus menjadi fasilitator yang baik, juga dapat mengkondisikan keadaan agar siswa dapat menerima pembelajaran yang baik. Dengan adanya interaksi tersebut, maka akan mempermudah jalan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif.

pembelajaran sebagai inti dari proses Pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran. Jadi belajar dan pembelajaran diarahkan dalam upaya membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi belajar, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar, tetapi dikonstruksikan dalam diri individu peserta didik.

4. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu: tingkah laku terminal.

Kondisi-kondisi tes, dan standar perilaku.

a. Tingkah laku terminal

Adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku setelah belajar. Tingkah laku ini merupakan bagian tujuan yang menunjuk pada hasil yang diharapkan dalam belajar.

b. Kondisi-kondisi Tes

komponen ini menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal. kondisi-kondisi tersebut perlu disiapkan oleh guru, karena sering terjadi ulangan/ ujian yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Ada tiga kondisi yang dapat mempengaruhi perilaku saat tes. pertama, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes, misalnya buku sumber. kedua, tantangan yang disediakan terhadap siswa, misalnya pembatasan waktu untuk mengerjakan tes. ketiga, cara menyajikan informasi, misalnya dengan tulisan atau dengan rekaman dan lain-lain.

c. Standar Prilaku

Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah mencapai tujuan, misalnya: siswa telah dapat memecah suatu masalah dalam waktu 10 menit. Ukuran-ukuran

perilaku tersebut dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang harus dikerjakan sebagai lambang tertentu, atau ketepatan tingkah laku, atau jumlah kesalahan, atau kedapatan melakukan tindakan, atau kesesuaiannya dengan teori tertentu.

Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

B. Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara kerja yang berguna untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna memperjelas suatu tujuan yang ditentukan. Dalam proses belajar tentunya terdapat metode pembelajaran, metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan. Disamping itu pengertian lain tentang metode pembelajaran adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencapai suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik.

1. Metode Imitasi

Metode imitasi atau metode meniru adalah salah satu tindakan yang dilakukan guru untuk memberi contoh dan siswa memperhatikannya, kemudian meniru apa yang sudah dicontohkan oleh guru tersebut. Menurut Ahmadi (2003:16), metode imitasi atau metode meniru memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Ahmadi (2003:14) faktor imitasi atau meniru merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Dalam proses pembelajaran metode imitasi berarti siswa terdorong untuk menirukan perkataan atau gerakan yang dilakukan guru atau pengajar.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode imitasi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan cara memberikan sebuah model dan kemudian diikuti oleh sekelompok orang yang terdorong untuk menirukan suatu model yang telah dilakukan atau dicontohkan.

a. Keuntungan Metode Imitasi

Mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan disegala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan

b. Kelemahan Metode Imitasi

Pengetahuan hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman, sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreatifitas rendah.

2. Metode Drill

Metode drill merupakan salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan latihan yang dilakukan berulang-ulang secara terus menerus, untuk menguasai kemampuan atau keterampilan tertentu. Berdasarkan pendapat Roestiyah NK (2001: 125), metode drill adalah teknik yang dapat diartikan sebagai suatu metode mendidik dimana peserta didik melakukan kegiatan latihan agar peserta didik mempunyai keterampilan lebih tinggi dari yang dipelajari. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing dan siswa-siswi berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Salah satu usaha yang tidak boleh ditinggalkan guru adalah bagaimana guru memahami kedudukan metode sebagai satu komponen yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar.

a. Keuntungan Metode Drill

- 1) Pengertian peserta didik lebih luas melalui Latihan berulang-ulang, kelebihan ini menggambarkan bahwa dengan penggunaan metode drill akan memiliki pengertian yang lebih luas karena Latihan yang dilakukan secara berulang-ulang.
- 2) Peserta didik siap menggunakan ketrampilan karena sudah dibiasakan
- 3) Anak didik dapat mempergunakan daya pikirannya dengan bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih teratur, teliti dan mendorong daya ingatnya.

- 4) Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru, memungkinkan murid untuk melakukan perbaikan kesalahan saat itu juga. Hal ini dapat menghemat waktu belajar disamping itu juga murid langsung mengetahui prestasinya.

b. Kelemahan Metode Drill

- 1) Peserta didik cenderung belajar secara mekanis, hal ini dikarenakan peserta didik hanyalah mengikuti pembelajaran sesuai dengan teori-teori yang ada.
- 2) Dapat menyebabkan kebosanan
- 3) Dapat mematikan kreasi peserta didik
- 4) Latihan yang terlampau berat dapat menimbulkan perasaan benci dalam diri murid, baik terhadap pembelajaran, maupun terhadap guru.
- 5) Latihan yang selalu diberikan dibawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun kreatifitas siswa

C. Definisi Seni Musik

1. Pengertian Seni Musik

seni musik adalah sebuah cabang seni yang lebih fokus mengutamakan penggunaan harmoni, melodi, irama, tempo, dan vokal sebagai sarana menyampaikan nilai-nilai seni itu sendiri dari seniman atau pembuat seni kepada orang lain atau penikmat seni.

2. Unsur-unsur Musik

Musik akan terdengar lebih indah, baik itu musik yang berupa lagu maupun musik instrumen terdapat berbagai unsur pembentuknya.

a. Melodi

Melodi berasal dari Bahasa Yunani *melodia* yang berarti bunyi atau berteriak. Dalam terminology musik, melodi diartikan sebagai urutan linear nada musik yang dianggap suatu kesatuan. Dalam arti yang harfiah, melodi adalah urutan nada yang tersusun dalam durasi tertentu. Ratner (1977 : 29) mengatakan bahwa melodi adalah garis dari nada-nada. Melodi dapat naik dan turun, serta melodi juga dapat tetap di tempatnya untuk waktu singkat dan lama dalam satu nada, serta melodi juga mempunyai wilayah nada yang luas dan sempit.

Melodi juga dapat digambarkan sebagai gerak nada dengan interval tertentu, dalam lagu melodi biasanya terdiri atas frase-frase yang membentuk motif yang sering diulang-ulang sehingga membentuk lagu secara utuh.

b. Ritme

Ritme dari Bahasa Yunani *rhythmos* yang berarti suatu ukuran gerak yang simetris. Ritme terbentuk dari suara dan diam. Suara dan diam tersebut digabungkan untuk membentuk pola suara yang berulang untuk membuat ritme. Ritme memiliki tempo yang teratur, tetapi dapat memiliki bermacam-macam jenis. Beberapa ketukan dapat lebih kuat, lebih lama, lebih pendek, atau lebih pelan dari lainnya.

c. Harmoni

Dalam filsafat Yunani klasik (abad 4 SM) harmoni dipakai dalam arti “indah secara estetis”, tidak hanya dalam bidang musik dan seni rupa, tetapi dalam ilmu pasti, ilmu bintang dan filsafat. Sesuatau dinilai indah bilah nampak teratur berdasarkan proporsi angka tertentu. Harmoni dalam musik berpangkal dalam interval dengan proporsi yang sederhana; prim, dan oktaf dalam abad pertengahan dilengkapi dengan tertis dan sekent sebagai interval tidak sempurna. Menurut Gitrif Yunus harmoni adalah beberapa nada tertentu yang dimainkan secara serempak pada saat yang sama. Harmoni adalah rangkaian beberapa nada yang dibunyikan secara serempak, terdengar pada waktu yang sama dalam kurun waktu tertentu dan notasinya bersifat linier vertikal, dalam sebuah garis lurus secara vertical.

d. Tempo

Tempo musik berkaitan erat dengan panjangnya hitungan dasar dalam musik biasanya terikat dengan not $\frac{1}{4}$ dan dengan not $\frac{1}{2}$ dalam musik alla breve. Dalam perkembangan not antara abad 13-16 tempo diungkapkan juga dalam bentuk not-not putih untuk tempo lambat, not hitam untuk tempo sedang, not dengan bendera untuk tempo cepat.

Adapun istilah-istilah umum yang digunakan untuk menunjukkan tempo diantaranya adalah:

- 1) *Larghissimo* - sangat sangat lamban (24 bpm)
- 2) *Adagissimo* - sangat lamban
- 3) *Grave* - sangat lamban (25-45 bpm)
- 4) *Largo* - 40-60 bpm-Lambat sekali
- 5) *Lento* - 65-60 bpm-Lebih lambat
- 6) *Larghetto* - 60-66 bpm
- 7) *Adagio* - lamban dan berekspresi (66-76 bpm)
- 8) *Adagietto* - lebih lamban dari *andante* (72-76 bpm) atau sedikit lebih cepat daripada *adagio* (70-80 bpm)
- 9) *Andante* - seperti kecepatan berjalan kaki (76-108 bpm)
- 10) *Andantino* - sedikit lebih cepat dari *andante* (80-108 bpm)
- 11) *Marcia moderato* - dengan tempo seperti baris-baris(83-85 bpm)
- 12) *Andante moderato* - diantara *andante* dan *moderato* (92-112 bpm)
- 13) *Moderato* - 108-120 bpm
- 14) *Allegretto* - 112-120 bpm

- 15) *Allegro moderato* - hampir, namun belum sepenuhnya *allegro* (116-120 bpm)
- 16) *Allegro* - 120-156 bpm
- 17) *Vivace* - 156-176 bpm
- 18) *Vivacissimo* - cepat dan bersemangat (172 - 176 bpm)
- 19) *Allegriissimo* or *Allegro Vivace* - sangat cepat (172-176 bpm)
- 20) *Presto* - sangat, sangat cepat (168-200 bpm)
- 21) *Prestissimo* - lebih cepat dari *presto* (lebih dari 200 bpm)

e. Dinamika

Dinamika dalam seni musik adalah tanda untuk memainkan nada dalam volume nyaring atau lembut. Dinamika di bagi menjadi tiga yaitu:

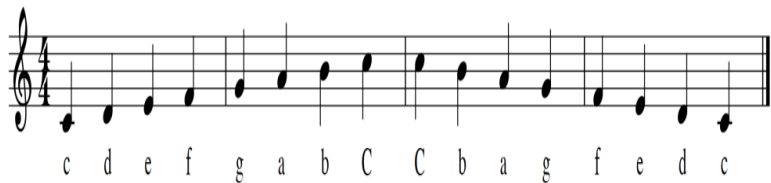
- 1) Dinamika lembut meliputi
 - a) Piano (p) = lembut
 - b) Pianissimo (pp) = sangat lembut
- 2) Dinamika sedang meliputi
 - a) Mezzopiano (mp) = setengah lembut
 - b) Mezzoforte (mf) = setengah keras
- 3) Dinamika keras meliputi
 - a) Forte (f) = keras
 - b) Fortissimo (ff) = sangat keras

f. Notasi Musik

Notasi musik adalah sistem penulisan karya musik, yang didalamnya terdapat nada yang dilambangkan dengan notasi. Sistem penulisan notasi musik dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu notasi balok dan notasi angka.

1) Notasi Balok

Merupakan suatu sistem penulisan nada dengan menggunakan simbol gambar. Penulisan notasi balok diletakkan pada tempat not yang disebut garis paranada.



2) Notasi Angka

Merupakan sistem penulisan nada menggunakan angka-angka. Angka yang dipakai adalah sebagai berikut:

1	2	3	4	5	6	7	1'
Do	re	mi	fa	sol	la	si	Do

D. Instrumen Keyboard

Keyboard adalah sejenis alat musik elektrofon yang membutuhkan tenaga listrik agar dapat dibunyikan. Bilah tuts pada keyboard pada dasarnya sama dengan bilah tuts piano, hal yang membedakannya adalah keberadaan renggang oktaf yang dimiliki keduanya. Bilah tuts yang terletak pada keyboard terdiri atas dua macam, yaitu bilah tuts hitam dan bilah tuts putih. Hal ini untuk menunjukkan perbedaan kenaikan nada yang dimainkan. Tuts berwarna hitam merupakan tuts untuk memainkan nada yang jaraknya setengah nada yang lebih tinggi dari tuts putih yang terletak sebelumnya atau sebelah kiri.

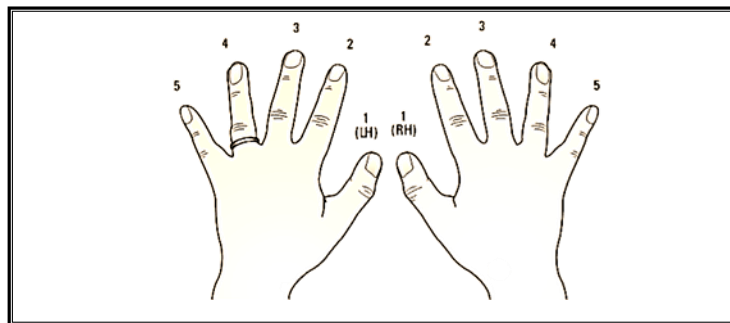
Keyboard memiliki kelebihan tersendiri yaitu jangkauan rentang nada yang luas, keragaman suara instrument musik dan kelengkapan Rhythm machine dapat mengeluarkan suara permainan drum set dan perkusi, (*Auto rhythm/style*). Oleh karenanya, alat musik ini dapat dipergunakan untuk menciptakan dan memainkan aneka jenis dan warna musik, dalam bentuk permainan musik. Misalnya musik pop, jazz, klasik, dangdut, melayu dan lain sebagainya



E. Teknik Dasar Penjarian Instrumen Keyboard

Dalam memainkan alat musik keyboard, hal pertama yang harus diperhatikan adalah teknik penjarian. Teknik penjarian adalah teknik dasar yang harus dipahami sebagai latihan untuk menetapkan posisi masing-masing jari dalam memainkan sebuah karya musik. Teknik penjarian meliputi penggunaan kelima jari kanan dan juga kelima jari kiri, Adapun penomoran jari dalam memainkan alat musik keyboard.

Di bawah ini adalah penomoran jari dalam permainan alat musik piano / keyboard untuk tangan kiri dan tangan kanan.

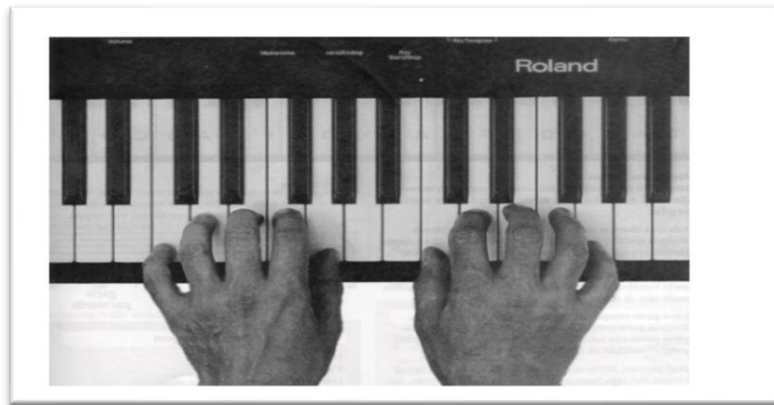


LH = Left Hand
RH = Right Hand

Keterangan

- 1) Ibu jari diberi nomor 1
- 2) Jari telunjuk diberi nomor 2
- 3) Jari tengah diberi nomor 3
- 4) Jari manis diberi nomor 4
- 5) Jari kelingking diberi nomor 5

Posisi jari yang baik dan benar di atas tuts keyboard



(Posisi tangan menekan tuts)

- 1) Ketika menempatkan tangan di atas papan penjarian, pastikan jari tertekuk, dan tidak terentang lurus. Dengan posisi seperti ini, jari akan terasa lebih fleksibel sehingga bisa memainkan nada dengan lebih baik (dan menghasilkan suara yang lebih indah).
- 2) Ketika memainkan tuts hitam, sebaiknya merentangkan jari dan mendorong jari ke arah depan. Dengan posisi ini, kita bisa memainkan lebih banyak not dengan dinamika yang tepat.

Pada penelitian ini, penulis membahas tentang teknik penjarian pada instrumen keyboard. Penulis juga memberikan contoh teknik penjarian Tangan kepada kelompok sekami minat keyboard santo kristoforus matani.

Berikut ini adalah pembahasan lebih lanjut mengenai teknik penjarian tersebut.

a) Teknik Penjarian Tangga Nada

Sesuai dengan namanya, teknik penjarian tangga nada ini dilakukan dengan memainkan nada-nada pada sebuah tangga nada. Latihan teknik ini bertujuan agar posisi jari dan tangan kita saat bermain piano atau keyboard ada dalam posisi yang benar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penjarian tangga nada searah, satu lawan satu, dan satu lawan dua .

Dalam buku “*HarmoniumSchool*” (Heinrich Bungart : 51) latihan dasar teknik penjarian tangga nada adalah sebagai berikut:

(1) Teknik Penjarian Tangga Nada Natural Searah

Musical notation for the Natural Searah technique. It consists of two staves in 4/4 time. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. The melody in the upper staff starts on middle C and ascends stepwise to G5, then descends stepwise back to middle C. The bass line in the lower staff starts on C2 and ascends stepwise to G4, then descends stepwise back to C2. Fingerings are indicated by numbers 1-5 above or below notes. Below the staves, the notes are labeled with letters: c d e f g a b c' d' e' f' g' a' b' c'' b' a' g' f' e' d' c' b a g f e d c.

(2) Teknik Penjarian Tangga Nada Natural 2 x 1 searah

Musical notation for the Natural 2 x 1 searah technique. It consists of two staves in 4/4 time. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. The melody in the upper staff starts on middle C and ascends stepwise to G5, then descends stepwise back to middle C. The bass line in the lower staff starts on C2 and ascends stepwise to G4, then descends stepwise back to C2. Fingerings are indicated by numbers 1-5 above or below notes.

(4) Teknik Penjarian Tangga Nada Natural 1 x 2 searah

Musical notation for the Natural 1 x 2 searah technique. It consists of two staves in 4/4 time. The upper staff is in treble clef and the lower staff is in bass clef. The melody in the upper staff starts on middle C and ascends stepwise to G5, then descends stepwise back to middle C. The bass line in the lower staff starts on C2 and ascends stepwise to G4, then descends stepwise back to C2. Fingerings are indicated by numbers 1-5 above or below notes.

b) Sikap tubuh dalam memainkan Alat Musik Keyboard

(1) Bermain dalam keadaan duduk, posisi duduk harus tepat ditengah keyboard. Usahakan tubuh rileks, tidak kaku, membungkuk atau tegang

(2) Sesuaikan jarak dan ketinggian keyboard dengan tubuh agar berada dalam jangkauan yang pas.



F. Trinada

Trinada atau Akord dalam musik adalah tiga buah not vertikal yang berjarak *terst* dan *kwint* dengan cara memainkannya secara serempak (bersamaan dalam satu hitungan). Dalam trinada memakai tiga buah interval yakni: nada ke-1 (prime), nada ke-3 (*terst*), dan nada ke-5 (*kwint*), misalnya trinada C atau akord C yang terdiri dari nada C-E-G maka nada C itu (*prime*), nada E (*terst*) dan nada G (*kwint*).

Trinada dibentuk dengan cara menentukan tonika, terst, dan kwint, maka diperoleh susunan nada berdasarkan pola interval pada masing-masing jenis akord. Pembentukan trinada dibagi dalam dua macam, yang pertama pembentukan akor yang berkaitan pada setiap tangga nada, baik tangga nada mayor maupun tangga nada minor.



Trinada dalam tangga nada C Mayor

Akord I terdiri dari nada C E G

Akord ii terdiri dari nada D F A

Akord iii terdiri dari nada E G B

Akord IV terdiri dari nada F A C

Akord V terdiri dari nada G B D

Akord Vi terdiri dari nada A C E

Urutan akord dalam disusun dalam berbagai tangga nada mayor yang lain misalnya kres dan mol. Cara penyusunan akord dalam tangga Mayor, berlaku juga dalam penyusunan tangga nada minor, karena pola atau peraturan dasar penyusunan akord dalam tangga nada mayor dan minor adalah sama yaitu dengan peraturan penggunaan kerangka interval. Dalam tangga nada minor sama halnya trinada dalam tangga nada Mayor pengambilan nada minor diambil dari nada minor asli yakni nada La.

Lagu Model

MB.349 BOLEHKAH YESUS

Lagu : Jerman abad 19

Syair : J. Schulz / Paul Widyawan

1=C, 4/4

$\overline{0\ 5}$ | $\overline{5}$ $\overline{3\ 5}$ $\overline{5}$ $\overline{3\ 5}$ | $\overline{4}$ $\overline{2\ 4}$ $\overline{3}$ $\overline{3\ 5}$ |
Ma-ri - lah ka - wan datang meng hadap - Nya Ye-

$\overline{5}$ $\overline{3\ 5}$ $\overline{5}$ $\overline{3\ 5}$ | $\overline{4}$ $\overline{2\ 4}$ $\overline{3}$ $\overline{3\ 3}$ | $\overline{2}$
sus pe-ne - bus yang ti - dur di-sa - na ba - wa-

$\overline{2\ 2}$ $\overline{4}$ $\overline{4\ 4}$ | $\overline{3}$ $\overline{3\ 3}$ $\overline{6}$ $\overline{6\ 6}$ | $\overline{5}$ $\overline{5\ 5}$
lah ser - ta yg da - pat kau be - ri se - mo - ga Ye-

$\overline{1}$ $\overline{5\ 3}$ | $\overline{4}$ $\overline{2\ 7}$ $\overline{1}$. ||
sus berke - nan di ha - ti.

Partitur Iringan

BOLEHKAH YESUS

(MB.349)

Lagu : Jerman abad 19
Syair : J. Schulz / Paul Widyawan

$\text{♩} = \text{♩} \text{ } \dagger \text{ } 65-70$

Intro

Lagu Pokok

Lagu model Bolehkah Yesus terdapat dalam buku mada bakti No 349, lagu ini biasanya dinyanyikan pada saat perayaan Natal. Alasan peneliti memilih lagu model Bolehkah Yesus

- Lagu ini sudah sering dinyanyikan oleh anak-anak sekami Stasi Santo Kristoforus Matani Penfui Kupang.

- Dilihat dari progresi akordnya sangat sederhana yang terdiri dari akord I, VI dan V.
- Jangkauan nada yang tertinggi ialah nada Do Oktaf (Interval $2 \frac{1}{2}$)
- Jarak antar nada dalam lagu ini tidak terlalu jauh sehingga tidak menyulitkan anak-anak sekami dalam perpindahan jari.