

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Alat Musik Sato



**Gambar II-1**Alat Musik Sato

Alat musik sato merupakan alat musik tradisional yang dimainkan dengan cara digesek tanpa menggunakan kunci. Alat musik ini berasal dari Provinsi Nusa Tenggara Timur tepatnya di Desa Waturaka, Kecamatan Kelimutu, Kabupaten Ende.

Sato dibuat tidak menggunakan sembarang labu, tetapi labu hutan yang banyak ditemukan di hutan sekitar Waturaka. Labu hutan ini pun sering digunakan untuk tempat menyimpan air ataupun siri pinang. Biasanya dipakai labu yang sudah tua, dibelah dan dibuang isinya lalu dikeringkan sampai benar-benar kering dan berwarna kecoklatan. Keunikan sato adalah alat musik ini terbuat dari bila atau labu hutan, selain buah tersebut, bisa juga menggunakan tempurung kelapa. Untuk gagangnya bisa menggunakan kayu apa saja, jika menggunakan bambu sebaiknya menggunakan bambu yang lebih keras dan tebal.

Untuk dawainya, menggunakan senar gitar tali 4 sedangkan alat untuk geseknya menggunakan busur kecil yang talinya terbuat dari ijuk. Dulu sato dimainkan sendirian untuk mengusir kesepian ditengah kebun atau di rumah, seiring berkembangnya zaman alat musik ini dijadikan sebagai alat musik tradisional untuk dipentaskan kepada tamu-tamu lokal maupun wisatawan asing. Cara memainkan alat musik sato dengan mengangkat sato sedikit kesamping kiri atau kanan, lalu busur dioleskan dengan getah kenari (nana koja) agar lebih lengket dan bunyinya lebih nyaring kemudian digesek disenar. Nada-nada yang dihasilkan alat musik sato yaitu do, re, mi, fa, sol, dan la.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kondisi membantu seseorang melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Ibrahim et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk membantu kegiatan pembelajaran agar pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Moto, 2019). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting

menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga lebih mudah dipahami (Supriyono, 2018).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Deyton (Samura, 2015), manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dan lingkungannya, dan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang, dan waktu.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan peserta didik seperti dalam pembelajaran materi geometri.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapat peserta didik melalui belajar atau yang diperoleh dari latihan-latihan yang ditunjukkan oleh perubahan baik sikap maupun tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksudkan yaitu tingkat pemahaman dan penguasaan yang diperoleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan (Wicaksono & Iswan, 2019). Sedangkan menurut Susanto hasil belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bersangkutan dengan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik yang berubah (Arukah et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan hasil belajar merupakan sesuatu yang berkaitan dengan perubahan maupun tingkat keberhasilan yang didapat peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat mencakup pengetahuan, keterampilan, maupun sikap peserta didik.

#### b. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Suparlan, (2021) hasil belajar mempunyai beberapa tujuan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan kecakapan belajar peserta didik sehingga bisa diketahui kelebihan dan kekurangan dalam berbagai bidang, dengan mendeskripsikan kecakapan tersebut dapat diketahui kemampuan setiap peserta didik.
2. Mengetahu keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku peserta didik kearah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan dalam setiap program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.

#### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hamalik (Sulastri, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain: faktor kematangan, latar belakang peserta didik, dan bakat peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar peserta didik seperti yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor, yakni:

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik yang terdiri dari kecerdasan, motivasi belajar, perhatian, minat, sikap, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## 4. Geometri

Menurut Susilo & Sutarto, (2023) geometri merupakan salah satu cabang ilmu tertua dalam matematika. Ilmu geometri bermakna pengukuran tentang bumi dan mempelajari hubungan di dalam ruang. Menurut Suhito, kata “geometri” berasal dari bahasa Yunani (*Greek*; *geo* = bumi, *metria* = ukuran), yang berarti “ukuran bumi” dan mencakup segala sesuatu yang ada di bumi. Menurut Jackman (Yulianti et al., 2020) geometri adalah matematika yang melibatkan bentuk, ukuran, ruang, posisi, arah, dan gerakan yang menggambarkan dan mengklasifikasikan benda-benda yang ada di sekitar kita. Geometri menurut Susanto (Citrowati, 2019) ialah cabang ilmu matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran, dan sifat ruang. Dari pengertian para ahli di atas geometri dapat didefinisikan sebagai suatu cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang bentuk, ukuran, dan ruang. Geometri terdiri atas 2 yakni geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Geometri bangun datar merupakan bentuk geometris berbagai bangun-bangun 2 dimensi yang dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung serta memiliki keliling dan luas. Sedangkan geometri bangun ruang ialah bangun 3 dimensi yang memiliki volume atau ruang serta sisi yang membatasinya.

5. Hubungan Alat Musik Sato Dengan Geometri Datar

**Tabel 2.II-1 Hubungan Alat Musik Sato Dengan Geometri Datar**

No	Alat Musik	Hubungannya
1	<p>Lingkaran</p> 	<p>Lingkaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengertian Lingkaran Yaitu bangun datar yang terbentuk dari himpunan semua titik persekitaran yang mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasanya dinamakan <math>r</math> (radius atau jari-jari).</li> <li>2) Ciri-ciri dan sifat-sifat lingkaran             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki jarak pada tepi garis ketitik pusat yang biasa disebut dengan jari-jari atau dilambangkan <math>r</math>.</li> <li>b. Memiliki simetri lipat dan putar yang jumlahnya tidak terhingga.</li> <li>c. Memiliki jumlah derajat lingkaran sebesar 360 derajat.</li> <li>d. Memiliki satu titik pusat.</li> <li>e. Memiliki diameter yang membagi lingkaran menjadi dua sisi yang seimbang.</li> <li>f. Memiliki jari-jari yang menghubungkan ke titik pusat dengan titik busur lingkaran memiliki diameter yang konstan.</li> </ol> </li> <li>3) Unsur-Unsur Lingkaran             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. pusat lingkaran</li> <li>b. jari-jari atau radius</li> <li>c. garis tengah atau diameter</li> <li>d. tali busur</li> <li>e. Busur</li> <li>f. juring atau sector</li> <li>g. tembereng</li> </ol> </li> </ol>

		<p>4) Rumus lingkaran</p> <p>a. Rumus Keliling Lingkaran  <math display="block">K = 2\pi r</math></p> <p>b. Rumus Luas Lingkaran  <math display="block">L = \pi r^2</math></p> <p>Keterangan:  <math display="block">\pi = \text{phi } \frac{22}{7} \text{ atau } 3,14</math></p>
2	<p>Persegi panjang</p> 	<p>Persegi Panjang</p> <p>1) Pengertian Persegi panjang  Persegi panjang merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang sisi yang berhadapan sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku (<math>90^0</math>).</p> <p>2) Sifat-sifat persegi panjang  Sifat-sifat persegi panjang, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 buah sisi, yaitu <b>AB, BC, CD, dan AD</b>.</li> <li>Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama Panjang, yaitu <b>AB // CD</b> dan <b>BC // AD</b>.</li> <li>Memiliki 4 buah sudut yang berbentuk siku-siku atau besarnya <b><math>90^0</math></b>.</li> <li>Memiliki dua buah diagonal yang sama panjang dan berpotongan, yaitu <b>AB dan BD</b>.</li> <li>Memiliki 2 simetri lipat dan simetri putar</li> </ol> <p>3) Rumus Persegi panjan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Rumus keliling persegi panjang yaitu:  <math display="block">K = 2 x (p + l)</math></li> <li>Rumus untuk menghitung luas persegi Panjang, yaitu:  <math display="block">L = p x l</math></li> </ol>

3	<p>Segitiga</p> 	<p>Segitiga</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengertian segitiga Segitiga yaitu bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris.</li> <li>2) Sifat-sifat segitiga Jumlah sudut segitiga besarnya <math>180^0</math></li> <li>3) Rumus segitiga       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rumus keliling segitiga <math>k = (a + b + c)</math></li> <li>b. Rumus luas segitiga <math>l = \frac{1}{2} (a \times t)</math></li> </ol> </li> </ol>
4	<p>Persegi</p> 	<p>Persegi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengertian persegi: Yaitu bangun datar dua dimensi yang memiliki bentuk pada keempat rusuk yang sisinya sama panjang dan memiliki sudut siku-siku.</li> <li>2) Sifat-sifat persegi Sifat-sifat bangun datar persegi:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Keempat sisinya sama panjang</li> <li>b. Keempat sudutnya siku-siku, besarnya <math>90^0</math></li> <li>c. Memiliki 4 sumbu simetri</li> <li>d. Diagonalnya berpotongan tegak lurus dan saling membagi 2 sama panjang.</li> </ol> </li> <li>3) Rumus luas dan keliling persegi       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Keliling persegi Yaitu jumlah dari keempat sisi persegi</li> </ol> </li> </ol>

		<p>Rumus keliling persegi = sisi + sisi + sisi + sisi  = 4 x sisi</p> <p>b. Luas persegi  Yaitu luas daerah persegi. Misalkan, panjang sisi persegi adalah s, maka:  AB = BC = CD = AD  = sisi = s  Rumus luas persegi = sisi x sisi = <math>s^2</math></p>
--	--	---

## B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini penelitian yang relevan yang sesuai dengan penelitian:

### 1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdur Rofiq, Ratna Damayanti, Tuhfatul Janan, Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi dan Nuryami (2022) tentang “Eksplorasi Etnomatematika Pada Masjid Agung Kota Probolinggo”

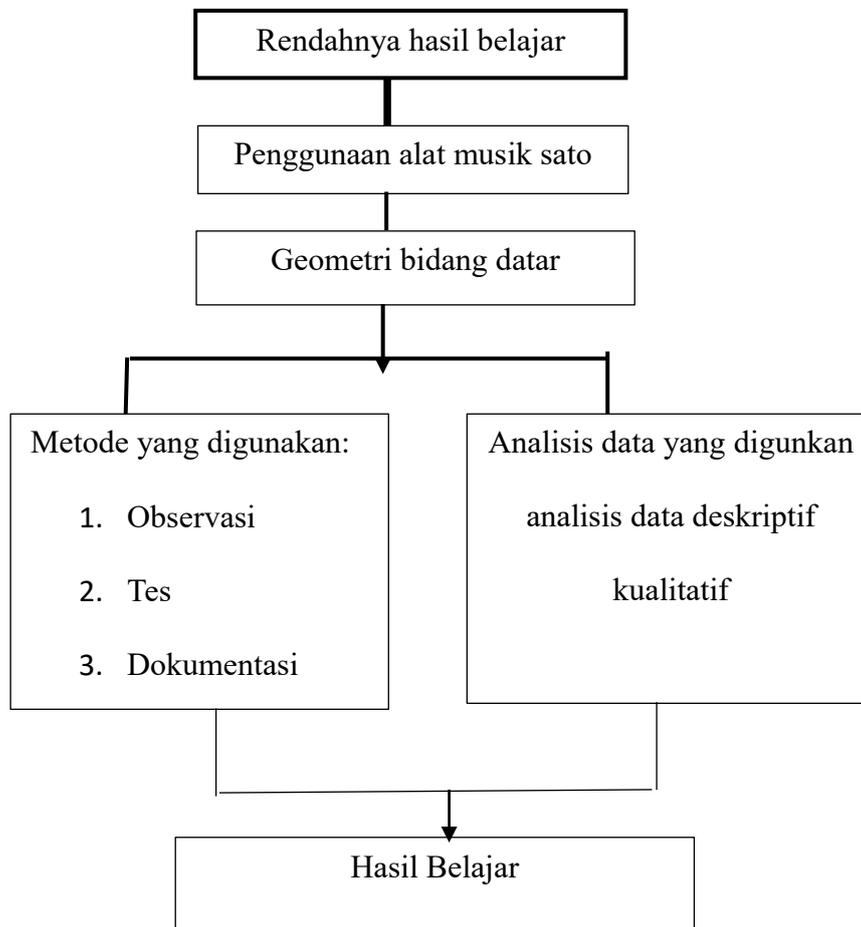
Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dalam penelitian yakni ingin menggali informasi terkait konsep matematika dalam pembelajaran matematika berbasis budaya. Sedangkan perbedaan penelitiannya dapat dilihat pada fokus penelitiannya dimana peneliti fokus pada penggunaan bentuk alat musik sato terkait konsep geometri yakni pada bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran), sedangkan pada penelitian sebelumnya tentang konsep geometri matematika meliputi segitiga, segienam, persegi, persegi panjang, lingkaran, balok, dan tabung.

**2. Penelitian yang dilakukan oleh Bernadeti Sartika Yasni Litik dan Dian Fitri Argarini (2023) tentang “Eksplorasi Etnomatematika Pada Artefak Peninggalan Sejarah Di Kota NTT”**

Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dalam penelitian yakni ingin menggali informasi terkait konsep matematika geometri dalam pembelajaran matematika berbasis budaya. Sedangkan perbedaan penelitiannya dapat dilihat pada fokus penelitiannya dimana peneliti fokus pada penggunaan bentuk alat musik sato terkait konsep geometri yakni pada bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) sedangkan pada penelitian sebelumnya tentang konsep geometri matematika bangun datar dan bangun ruang.

### C. Kerangka Berpikir

Gambar II-2 Kerangka Berpikir



Rendahnya hasil belajar peserta didik di SMPK Swasta Christo Regi Ende yang peneliti temukan ketika melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, yaitu: (1) sebagian peserta didik beranggapan matematika merupakan pelajaran yang tidak menarik, sulit, dan membosankan, (2) masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, (3) peserta didik kurang aktif bertanya sehingga guru tidak mengetahui apakah peserta didik sudah memahami penjelasan guru atau belum, (4) peserta didik belum mempunyai keberanian untuk

mengemukakan pendapat, misalnya ada pertanyaan dari guru, peserta didik tidak menjawab kalau tidak ditunjuk oleh guru, (5) pada saat mengerjakan soal peserta didik justru mengerjakan pekerjaan lain, misalnya mengerjakan tugas dari pelajaran lain, (6) peserta didik mengantuk pada saat pelajaran matematika, dan (7) kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran alat musik sato agar dapat menciptakan kondisi atau suasana pembelajaran yang menarik yang meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dikemukakan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Dalam penggunaan alat musik sato sebagai media pembelajaran pada materi geometri bangun datar di SMPK Swasta Christo Regi berpengaruh pada aktivitas peserta didik pada materi geometri bangun datar di SMPK Swasta Christo Regi.
2. Dalam penggunaan alat musik sato sebagai media pembelajaran pada materi geometri bangun datar di SMPK Swasta Christo Regi berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada materi geometri bangun datar di SMPK Swasta Christo Regi.