

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Teori Pembelajaran

A. Defenisi Belajar

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang berarti berusaha atau berlatih agar mendapatkan sesuatu kepandaian (Kamus Besar Bahasa Indonesia WJS. Poerwadarminta). Beberapa defenisi belajar menurut para ahli dari sudut pandangnya masing-masing sebagai berikut.

1. Menurut Gage, belajar adalah proses dimana suatu organisme berubah prilakunya akibat dari pengalaman.
2. Menurut Robert M. Gagne, belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar.

B. Konsep Pembelajaran

Makna yang terkandung dalam pembelajaran yaitu adanya kegiatan belajar mengajar yang terjadi antara guru dan siswa. Berdasarkan Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas mendefinisikan pembelajaran sebagai setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman.

Berikut defenisi pembelajaran menurut para ahli

- a. Menurut Salvin, pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.
- b. Menurut Corey, pembelajaran adalah proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dan kondisi-kondisi khusus.
- c. Menurut Woolfolk, pembelajaran berlaku apabila suatu pengalaman secara relatif menghasilkan suatu perubahan pengetahuan dan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka pembelajaran merupakan suatu hasil dari proses belajar dan interaksi manusia atau individu itu yang masih hidup yang mengakibatkan terjadinya perubahan baik tingkah laku maupun berpikir kearah yang lebih baik.

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran adalah mencapai perubahan perilaku yang positif peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti perubahan psikologi dan dapat diamati menggunakan alat indra oleh orang lain dalam bentuk tutur kata motorik dan juga gaya hidupnya.

Upaya untuk merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberi manfaat tertentu bagi pendidik maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 manfaat tujuan pembelajaran yaitu

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga dapat melakukan perbuatan belajarnya secara mandiri.
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- c. Membantu memudahkan menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran.
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian .

D. Metode Pembelajaran

Menurut Ahmadi (1997 :52) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dapat juga disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam penyampaian materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar.

Ada beberapa metode pembelajaran antara lain :

Metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode latihan (*drill*), metode pemberian tugas (*resitasi*), metode karyawisata, metode sistem regu (*team teaching*), metode simulasi, metode imitasi atau meniru.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 macam metode pembelajaran, yakni : Metode Meniru, dan Metode Latihan (*drill*).

- Metode Meniru atau Imitasi

Metode Meniru atau Imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan guru untuk memberikan contoh dan siswa memperhatikannya, kemudian mengikuti/meniru sesuai apa yang sudah dicontohkan oleh guru tersebut. Menurut Ahmadi (2003:16), metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun yang menjadi kelebihan metode tersebut adalah mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan dalam segala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan.

Sedangkan kekurangan dari metode imitasi adalah pengetahuan hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman, sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreativitas rendah. Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode imitasi adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan cara memberi contoh dan peserta didik bisa menirukannya.

- Metode Drill (Latihan)

Metode Drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Dalam buku Nana Sudjana, metode drill adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Ciri khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Dalam penelitian ini, penggunaan metode drill lebih efektif dibandingkan dengan metode lainnya. Beberapa hal yang sangat mendukung efektifnya penggunaan metode drill adalah keterampilan peneliti dalam menguasai materi dan juga teknik permainan gitar, kemampuan serta kesabaran

peneliti dalam mentransfer seluruh materi supaya dikuasai serta dapat diaplikasikan oleh peserta penelitian.

2.2 Musik

A. Pengertian Musik

Secara umum musik dipahami sebagai ungkapan perasaan manusia yang diwujudkan lewat bunyi - bunyian. Musik memberi jiwa kepada alam semesta, memberi sayap kepada pikiran dan imajinasi, memberi keceriaan kepada kesedihan, memberi kegembiraan dan kehidupan kepada segala hal.

Secara etimology kata “Musik“ berasal dari bahasa Yunani “Mousaiek“ (nama dewi seni dari Yunani). Musik memberi jiwa kepada semua makhluk hidup. Dalam buku *Matinya Efek Mozart* (2002: 1), musik dapat memberikan rasa sedih dengan tarian dan nyanyian, musik membuat jiwa kita bermain dan sukacita, musik dapat memberikan kehidupan, musik adalah esensi keteraturan dan membawa pada segala hal yang baik, adil dan indah.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan musik adalah suatu komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan atau bunyi yang indah, bermakna, dapat dinikmati, dimengerti yang dapat diperdengarkan dalam periode waktu tertentu karena memiliki keteraturan atau hukum tertentu.

B. Peran Musik Bagi kehidupan Manusia

- a. Musik dapat meningkatkan dan membantu perkembangan kemampuan pribadi seseorang.

Perkembangan pribadi dialami melalui aspek kemampuan kognitif, penalaran, intelegensi, kreativitas, membaca, bahasa, sosial, perilaku, dan interaksi sosial. Para ahli mengemukakan bahwa musik sangat penting untuk perkembangan intelektual dan dianjurkan untuk mengenal musik sejak usia

dini, karena sangat berpengaruh terhadap cara kerja sistem otak. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa stimuli melalui musik sejak dini sangat penting untuk perkembangan otak.

b. Musik memberikan suatu ketenangan

Musik dapat berpengaruh dalam kehidupan seorang anak. Peran seorang ibu dalam pengasuhan anak sangat penting dalam memberikan rasa aman kepada anak serta menumbuhkan perkembangan emosi yang sehat. Dengan bersenandung, seorang ibu dapat memberikan rasa aman pada anaknya hingga bisa tidur lelap. Belaian seorang ibu tak hanya memberikan ketenangan pada diri anak, orang dewasa pun seringkali merasa bahagia ketika mendengarkan musik-musik yang pernah mereka dengar ketika masih kecil terutama senandung ibu yang kerap didengarnya ketika menjelang tidur. Jenis-jenis musik tertentu yang disajikan dapat memberikan ketenangan pada manusia bila musik tersebut sesuai dengan pengalaman jiwa yang dialami pada waktu itu.

c. Musik memberikan hiburan

Musik dapat memberikan rasa senang pada hati manusia, sehingga ia bisa melupakan segala penderitaan yang ia alami dalam hidup.

d. Musik dapat membentuk watak manusia

Dengan mengetahui musik seseorang menjadi tangkas dan pintar serta mampu mengembangkan kepribadian yang integral.

Dari uraian diatas dapat dimengerti bahwa musik begitu berperan dalam derap hidup manusia sehingga dapat dikatakan bahwa musik sangat berpengaruh dalam sendi-sendi kehidupan manusia.

2.3 Alat Musik Gitar

A. Sejarah gitar

Gitar adalah salah satu alat musik petik yang paling terkenal saat ini karena menguasai hampir seluruh lapisan masyarakat diseluruh dunia. pada masa mesir kuno (3000 tahun sebelum masehi), diyakini bahwa permulaanya gitara adalah Lyra. Kemudian di wilayah Persia tahun 1500 tahun Sm dikenal dengan sebutan citar atau sehtar. Di Syria disebut Chtara, dalam bahasa ibrani disebut Kimura. Lyra berbentuk lingkaran dengan kayu penahan dikiri dan kanan dengan kayu pada ujungnya melintang, menghasilkan bunyi lebih besar dan dapat diberdirikan tanpa ditahan. Kira-kira seribu tahun sebelum yesus kristus lahir telah dituliskan dalam alkitab Lute dengan sepuluh senar. Mazmur 33:2 “bersukurlah kepada Tuhan dengan kecapi (harpa), Bermazmurlah baginya dengan Gembus (Lute) sepuluh tali”.

Gitar pada mulanya terdiri dari empat senar dengan nada A D G E, pada akhir abad ke-17 Joan Charles membuat senar dobel menjadi A A D D G G B B dan E. Kemudian tahun 1799 Fernando Ferandiere merubah tulisan yang sudah berumur 250 tahun menjadi not balok agar dapat dimainkan dengan alat musik lainnya dan merubah senar gitar dari lima menjadi enam dengan 17 fret atau papan pencet gitar. Sebelum tahun 1780 bentuk senar enam gitar tunggal muncul di Spanyol dan di prakarsai oleh Antonio Balesteria dan dilanjutkan oleh Federico Moretti. Selama akhir abad ke-18 sampai dengan abad ke-19 gitar sangat berkembang. Pada abad ke-11 di Eropa mulai bermunculan jenis-jenis instrumen petik mirip gitar, salah satunya Gittern. Memasuki abad ke-15 mulai berkembang instrumen yang bernama Lute, bentuknya mirip gitar, kendati demikian Gittern tidak sepenuhnya lenyap namun berubah nama menjadi Vihuela. Ada berita yang

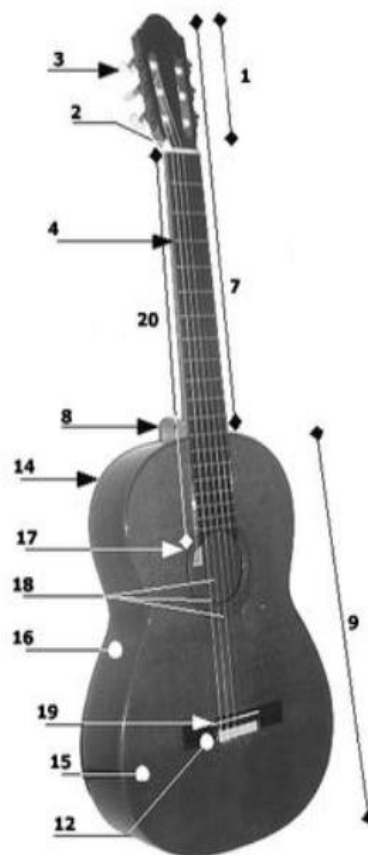
menyebutkan bahawa dialah pencipta lagu “Greensleeves” yang abadi itu. Pada abad ke-16 mulai munculah gitar barok, bentuknya sudah mirip dengan gitar modern dan pada masa inilah kejayaan gitar dimulai.

Menjelang abad ke-20 desain gitar di Eropa tidaklah seragam. Masing-masing gitaris bisa saja memainkan jenis gitar yang berbeda-beda. Orang yang bertanggung jawab mendesain gitar hingga bentuknya menjadi seperti sekarang yaitu Antonio Torres Jurado (1817-1892) pembuat gitar Spanyol ini menemukan standar anatomi gitar (dimensi, rangka, panjang dawai dan sebagainya) yang mampu menghasilkan kualitas suara secara maksimal, dan nyaman dimainkan. Gitar bertumbuh semakin pesat dan salah satu gitaris dan komposernya yaitu Francisco Tarrega (1852-1909), gitaris dan komposer kelahiran Spanyol. Tarrega adalah printis permainan gitar klasik menjadi sebuah ilmu dan seni tersendiri. Pada tahun 1920-an dimulai terobosan membuat gitar dengan senar logam, dengan gitar legendaris yaitu gitar Flat-top akustik-folk model Dreadnought, yang digunakan oleh para musisi dan penyanyi country, serta, blue-grass.

Penemuan listrik membawa revolusi pada dunia termasuk instrumen gitar. Adalah Leo Fender dari perusahaan pembuat gitar Gibson yang diketahui pertama kali bereksperimen dengan pick-up magnetik gitar. Persaingan semakin ketat dan melahirkan berbagai desain gitar yang semakin beragam.

B. Bagian-Bagian Gitar

1. "Headstock" (kepala) (1)
2. "Nut" (2)
3. Alat Pemutar (3)
4. Frets (4)
5. "Neck" (Leher) (7)
6. Heel (Penghubung) (8)
7. Badan Gitar (9)
8. "Bridge" (12)
9. Bagian Belakang (14)
10. "Soundboard" (Bagian Penghasil Suara / kotak resonansi) (15)
11. Bagian Sisi (Samping) (16)
12. Lubang suara (17)
13. Senar (18)
14. "Saddle" (19)
15. "Fretboard" (Fingerboard) (20)



Keterangan :

1. Kepala Gitar : bagian gitar yang memiliki fungsi menahan senar dan tuning machines.
2. Nut : berfungsi untuk menata senar agar tidak bergeser atau berhimpit antara senar yang satu dengan yang lainnya.
3. Tuner / Tuning : berfungsi sebagai penyetel nada pada string sehingga dihasilkan suara yang diinginkan.
4. Fret : logam penyekat yang berbahan kuningan atau stainless tahan karat yang berfungsi untuk membagi-bagi nada senar gitar.
5. Leher / Neck : Tempat untuk meletakkan fretboard, tuners (tuning matches) serta headstock.
6. Penghubung : bagian dari gitar yang berfungsi sebagai penghubung antara neck dan body gitar.
7. Badan / Body : badan dari gitar yang mana pada bagian ini terdapat komponen seperti bridge/jembatan dan lubang suara.
8. Bridge / Jembatan : tempat dudukan untuk mengikat senar gitar.
9. Soundboard : kotak resonansi suara pada gitar yang berbentuk seperti tabung yang di dalamnya terdapat ruangan yang berfungsi untuk meresonansikan suara dari senar gitar, sehingga suara dari senar akan lebih nyaring dan keras.
10. Lubang Suara : bagian yang digunakan sebagai akses dari soundboard. Getaran dari senar gitar yang muncul akan melewati lubang ini sebelum bunyi diresonansikan oleh soundboard gitar.
11. Senar / String : Jenis senar gitar sangat beragam karna setiap senar mempunyai karakteristik suara yang berbeda-beda. Jumlah senar gitar

klasik ada 6 buah dan masing-masing senar juga memiliki nada yang berbeda-beda yaitu senar 1 yang paling bawah adalah nada E, senar 2 nada B, senar 3 nada G, senar 4 nada D, senar 5 nada A, senar 6 nada E.

12. Saddle : Bantalan yang terdapat pada bridge gitar. Fungsi saddle sama dengan fungsi nut yaitu menata senar agar tidak bergeser atau berhimpit antara senar yang satu dengan yang lainnya.

13. Fretboard / Fingerboard : bagian dimana kita menempatkan jari-jari kita untuk menekan senar pada fret tertentu. Fingerboard terdapat pada bagian depan dari leher gitar (neck).

C. Teknik Memainkan Gitar

Jika dilihat dari posisi jari kanan, senar ke – 4 sepertinya tidak dipetik. Namun, biasanya pemain gitar dapat memetik senar ke – 4 dengan jari telunjuk atau pun jempol tergantung dari kondisi dan posisi dari jari kanan yang sedang memainkan atau mengiringi sebuah lagu.

Petikan atau fingerpicking adalah cara memainkan kunci gitar dengan cara memetik senar gitar secara bergantian atau bersamaan tergantung dari karakteristik dari sebuah lagu. Biasanya petikan dilakukan untuk mendapatkan suasana dimana orang yang diiringi dapat menghayati lagu lebih baik serta sepertinya memperlambat tempo lagu. Petikan lagu dapat diubah menurut kebutuhan lagu.

Pola petikan atau cara memetik gitar merupakan factor penting yang ada dalam petikan gitar. Petikan gitar melatih tangan kanan untuk dapat bekerja sama dengan tangan kanan. Biasanya perpindahan kunci dalam petikan dilakukan pada saat petikan mencapai bass. Biasanya tangan kiri ditandai dari jari telunjuk ke jari kelingking dengan nomor 1 sampai 4, namun tangan kanan

ditandai dari jempol ke jari kelingking ditandai dengan huruf depan dari setiap jari, p atau t (thumb/jempol), i (index/telunjuk), m (middle/tengah), dan d (kelingking). Kelingking biasanya tidak digunakan dalam memainkan gitar karena penempatan tangan kanan pada senar tidak memerlukan jari kelingking.

Posisi jari kanan pada senar yaitu :

- Jempol : Senar ke – 6 atau ke – 5
- Manis : Senar ke – 1
- Telunjuk : Senar ke – 3
- Tengah : Senar ke – 2



1. Sikap badan saat Bermain Gitar

a. Sikap formal

Biasanya sikap formal di praktekan pada saat permainan solo gitar klasik atau pop klasik dalam suatu konser. Dengan posisi sebagai berikut: Posisi gitardi paha kiri, kemiringannya sekitar 45 drajat, kaki kiri sebaiknya diletakan diatas bangku kecil tempat meletakan kaki, tangan kiri memegang leher gitar, posisi ibu jari kiri tidak boleh terlihat dari depan, posisi siku tangan kanan diletakan

dibagian atas gitar pada side board, selanjutnya jari-jari tangan kanan diatur di pinggir lubang suara.

b. Sikap bebas (santai)

Sikap bebas ini di praktekan sesuka hati, biasanya pada saat bersantai tetapi perlu di perhatikan adalah posisi gitar tetap berada dalam kemiringan sekitar 45 derajat

2. Teknik Memetik Gitar

Biasanya seorang gitaris menggunakan teknik petikan yang berbeda, hal tersebut yang menyebabkan timbulnya berbagai variasi dalam teknik memetik gitar.

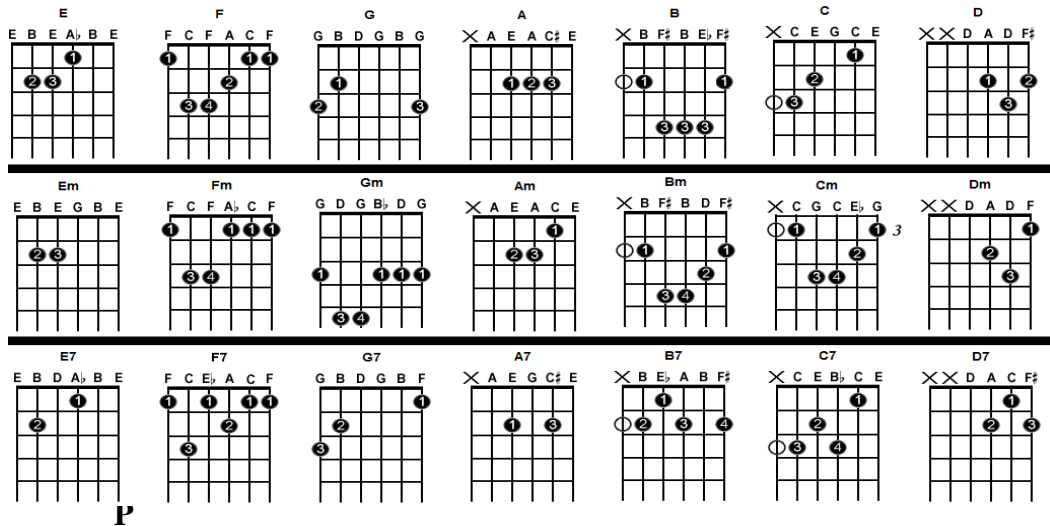
a. Petikan Appoyando (petikan bersandar)

Petikan ini di mainkan dengan memetik senar gitar kearah dalam sampai senar tersebut berbunyi, petikan ini biasa digunakan untuk memainkan nada-nada tunggal pada melodi lagu classic.



b. Petikan Tirando (petikan biasa dan tidak bersandar)

Petikan ini dimainkan dengan memetik senar gitar kearah luar sampai senar berbunyi dan jari memetik tidak boleh menyentuh senar yang lain. biasanya petikan ini dimainkan untuk mengiringi lagu dalam solo gitar klasik khususnya untuk lagu yang tenang.



ada Gitar

Akor merupakan kumpulan nada yang di bunyikan dan menimbulkan suara yang harmonis yang terdiri dari dua nada ataupun lebih.

Perhatikan gambar akor pada gitar berikut ini

2.4. Dinamika.

Dinamika adalah tanda untuk memainkan volume nada secara nyaring atau lembut. Dinamika digunakan oleh komposer untuk menunjukkan bagaimana perasaan yang terkandung di dalam sebuah komposisi, baik riang, sedih, datar, ataupun agresif. Tanda dinamika pada umumnya ditulis menggunakan kata-kata dalam bahasa Italia. Ada dua kata dasar dalam dinamika yaitu piano (lembut) dan forte (nyaring) selebihnya merupakan variasi dari dua kata tersebut.

No	Dynamic	Voice
1	Ppp	Seperti berbisik
2	Pp	Hampir seperti berbisik
3	P	Lebih lembut dari berbicara
4	Mp	Seperti berbicara
5	Mf	Seperti berbicara
6	F	Lebih keras dari berbicara
7	Ff	Berbicara dengan keras
8	Fff	Berteriak

Ada beberapa tanda dinamika yang umum digunakan dalam karya musik yaitu:

- Pianissimo (*pp*) : Suara yang dihasilkan sangat lembut dengan volume suara 32.
- Piano (*p*) : Suara yang dihasilkan lembut, dengan volume suara 48
- Mezzo-piano (*mp*) :Suara yang dihasilkan agak lembut dengan volume 64
- Mezzo-forte (*mf*) : Suara yang dihasilkan agak nyaring dengan volume suara 80
- Forte (*f*) : Suara yang dihasilkan nyaring, dengan volume suara 96
- Fortissimo (*ff*) :Suara yang dihasilkan sangat nyaring dengan volume suara 122.

Tanda dinamika dapat diletakan diawal, tengah, akhir, atau dimana saja dalam sebuah komposisi musik dan dimainkan hanya pada nada-nada yang diberi tanda saja.