

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Musik

1. Pengertian Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah (1) ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan; (2) nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). Istilah musik secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Muse*, sebutan untuk dewi Yunani yang bertanggung jawab untuk melindungi seni dan ilmu pengetahuan.

Menurut Mohamad Muhtar (1996:4) seni merupakan pengalaman estetik yang diwujudkan melalui kegiatan kreatif yang menghasilkan karya pesona. Seni juga ungkapan ekspresi perasaan batin dari manusia yang mengandung keindahan yang dapat dirasakan oleh panca indra manusia. Sifat dasar dari seni antara lain individualis, kreatif, ekspresif, abadi, dan semesta (*universal*). Kita semua tahu bahwa seni merupakan kebutuhan dari manusia yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan.

2. Unsur – Unsur Musik

a). Nada

Nada adalah bunyi yang beraturan, dan memiliki frekuensi tertentu. Dalam teori musik, setiap nada memiliki tinggi rendahnya menurut frekuensinya ataupun menurut jarak relatif tinggi nada tersebut terhadap tinggi nada patokan.

b) Irama (Ritme)

Irama (ritme) bisa diartikan sebagai penentu ketukan dalam musik. Ketukan tersebut merupakan rangkaian gerak yang beraturan dan menjadi unsur dasar dari musik. Ritme terbentuk dari pengulangan bunyi, panjang pendek kata dalam sebuah lagu, atau karena pergantian tekanan kata-kata dalam syair sebuah lagu.

c) Melodi

Melodi adalah rangkaian nada – nada yang teratur dengan jarak, interval, dan tinggi rendah yang sesuai. Melodi juga membentuk suatu frase pada sebuah lagu.

d) Harmoni

Harmoni adalah rangkaian beberapa nada yang memiliki jarak interval tertentu pada setiap nadanya dan dibunyikan secara bersamaan. Harmoni yang disusun selaras dan dimainkan sebagai iringan musik.

e) Birama

Birama adalah suatu tanda untuk menunjukkan jumlah ketukan dalam satu ruas birama. Satu ruas birama ditunjukkan oleh batas-batas garis vertikal yang disebut garis birama.

f) Tempo

Tempo adalah kecepatan ketukan yang terdapat dalam sebuah lagu atau musik. Tanda tempo dibagi menjadi 5 yaitu, tempo lambat, sedang, cepat, perubahan memperlambat dan perubahan memperlambat dan perubahan mempercepat. Tempo detailnya ditulis diawal sebuah karya musik. Unsur tempo digolongkan menjadi 8 yakni :

- *Largo* (lambat sekali)
- *Moderato* (sedang/agak cepat)

- *Andigio* (lambat)
- *Andante* (sedang)
- *Lento* (lebih lambat)
- *Allegro* (cepat)
- *Vivace* (lebih cepat)
- *Da* (cepat sekali)

Tempo menjadi unsur penting dalam sebuah permainan musik yang mana setiap instrument yang memainkan bagiannya harus sinkron pada tempo yang ada.

g) Dinamika

Dinamika adalah keras lembutnya suatu permainan musik. Dalam dinamika terdapat istilah yang menentukan tanda sebuah permainan musik dan menggunakan bahasa Italia antara lain :

- *pianissimo (pp)* : sangat lembut
- *piano (p)* : lembut
- *mezzopiano (mp)* : agak lembut
- *crescendo (cresc.)* : makin lama makin keras
- *decrescendo (decresc.)* : makin lembut makin lembut
- *mezzoforte (mf)* : agak keras
- *forte (f)* : keras
- *fortissimo ((ff)* : sangat keras

Adapun istilah yang digunakan untuk mengatur perubahan bagaimana lagu tersebut dimainkan :

- *Dolce* (manis)

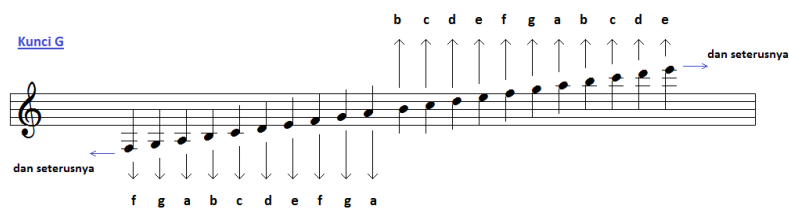
- *Con brio* (dengan berapi – api)
- *Grazioso* (manis penuh keindahan)
- *Con grazia* (anggun)
- *Ekspresifo* : Ekspresif
- *Spiritoso* : dengan bersemangat
- *Stacato* : dimainkan pendek dengan tersentak

h) Notasi Musik

Notasi merupakan tanda yang menentukan tinggi rendahnya suatu nada. Fungsi dari notasi agar dapat dimainkan dan dibaca sesuai dengan aturan notasi yang ditetapkan.

Notasi dibagi menjadi yaitu :

- Notasi Balok



Notasi balok merupakan suatu sistem penulisan yang berlaku secara internasional dan menggunakan sistem gambar. Dalam notasi balok terdapat garis paranada, *key* (kunci), tanda mula. Penulisan notasi balok diletakan pada tempat not yang disebut garis paranada. Garis paranada terdapat 5 buah garis yang sejajar yang sama panjangnya.

- Notasi angka

Notasi angka merupakan sistem penulisan nada yang menggunakan sistem angka-angka. Angka yang digunakan sebagai berikut :

1	2	3	4	5	6	7
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si

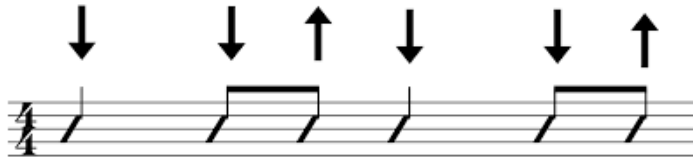
3. Swing

Swing adalah satu aliran jazz yang berkembang pada awal 1930-an dan kemudian menjadi aliran tersendiri pada 1935. Munculnya swing bisa ditarik kembali ke era 1920-an dan awal 1930-an. Saat itu, jazz dengan format melodi romantis dengan alat musik gesek untuk mengiringi lagu-lagu bernada manis tengah sangat populer. *Swing*, menghilangkan penggunaan alat musik gesek dan memakai aransemen yang lebih sederhana dengan mengutamakan alat musik tiup dan improvisasi melodi.

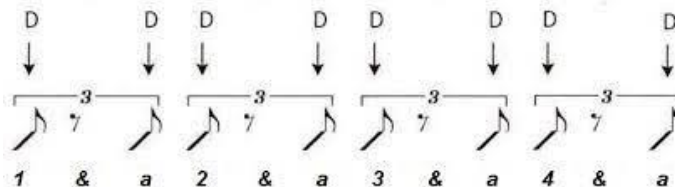
Sebenarnya, *Swing* adalah musik yang sedikit lebih rumit ketimbang gaya tahun 1920-an, namun memiliki irama dan hentakan-hentakan yang bisa mendorong penikmatnya untuk bergoyang. Pada awal 1930-an banyak kelompok musik *jazz* mulai mengadopsi gaya *Swing* ini. Namun *Swing* baru benar-benar diterima kalangan penikmat jazz pada tahun 1935. Meski demikian, *swing* saat itu hanya populer untuk kalangan terbatas, terutama komunitas Afrika Amerika.

Dengan banyaknya gaya musik baru, *swing* sempat kesulitan memperoleh penggemar. Penyebabnya adalah *swing* dianggap menciptakan terlalu banyak improvisasi, tempo yang cepat, terlalu sederhananya melodi, lirik yang terdengar asing dan berbagai hal lainnya. Namun dalam perkembangannya, di Amerika Serikat, pada akhir 1930-an dan awal 1940-an, *swing* menjadi musik paling populer hingga akhir 1940-an. Majalah jazz *horizon-line.com* dengan seizing foundernya Mr.Yollis Michdon Netti.

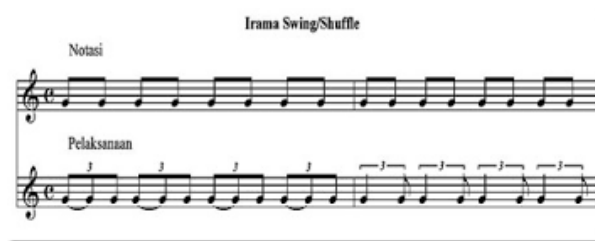
a. Pola ritme swing I



b. Pola ritme swing II



c. Pola ritme swing III



Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan pola ritme swing II.

B. Gitar

1. Pengertian

Gitar merupakan alat musik petik yang populer hingga saat ini. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya orang yang mampu memainkan alat musik tersebut. Gitar bisa dikatakan mempunyai peminat yang cukup banyak didunia baik dari kalangan atas hingga kalangan bawah tanpa terkecuali. Gitar sendiri terdiri dari beberapa jenis diantaranya adalah gitar klasik, gitar akustik, dan gitar elektrik.

2. Sejarah Gitar

Kata gitar atau *guitar* dalam bahasa Inggris, pada mulanya di ambil dari nama alat musik petik kuno di wilayah Persia pada tahun 1500 SM yang di kenal citar atau sehtar. Alat musik ini kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang di kenal

dengan istilah umum tanbur. Pada tahun 300 SM tanbur Persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan 6 abad kemudian oleh bangsa Romawi (Bellow, 1970:54-55).

Pada tahun 476M alat musik ini di bawah oleh bangsa romawi ke spanyol dan bertransformasi menjadi (1) gitar Morisca yang berfungsi sebagai pembawa melodi, dan (2) gitar Latina untuk memainkan akord. Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa semacam gitar Gambus dengan sebutan Al Ud ke Spanyol (semmerfield,1982:12). Berdasarkan konstruksi Al Ud Arab dan kedua model gitar dari Romawi tersebut, bangsa Spanyol kemudian membuat alat musiknya sendiri yang di sebut Vihuela. Sebagai hasilnya Vihuela menjadi populer di Spanyol sementara alat musik pendahulunya sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan. Walaupun demikian Al Ud di bawah orang ke Negara Eropa Barat dan menyaingi popularitas Vihuela di Spanyol. Di Eropa Al Ud berkembang menjadi berbagai model Lute Eropa kira-kira akhir abad ke-17. Sementara itu Vihuela berkembang terus menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad hingga akhirnya menjadi gitar klasik yang digunakan saat ini.

3. Jenis-jenis Gitar

Berbicara tentang gitar : ada jenis-jenis gitar yang akan dibahas berikut ini.

1) Gitar akustik



Gambar; 2.1 gitar akustik
Sumber ; Internet (5 Oktober 2022)

Jenis gitar ini ada dua yaitu mempunyai *steel base* string dan klasik. Perbedaan diantara kedua jenis alat musik itu sendiri merupakan badan dari gitar klasik yang cenderung lebih lebar dengan ukuran yang relatif sama, namun gitar akustik bisa dibuat dengan berbagai macam ukuran. Untuk suaranya, gitar akustik bisa digunakan untuk berbagai jenis genre musik seperti jazz, pop, rock, dll, sedangkan gitar klasik terbatas hanya bisa dimainkan dengan jenis musik klasik.

2) Gitar klasik



Gambar ; 2.2 gitar klasik
Sumber ; internet (5 Oktober 2022)

Asal mula gitar ini pertama kali ditemukan di negara spanyol dan dulunya gitar ini digunakan untuk memainkan musik konvensional dengan latar belakang klasik.

4. Ukuran Gitar

Perbedaan gitar klasik dan gitar akustik dapat dilihat dari senar gitar. Ukuran gitar yang biasa digunakan dalam permainan gitar klasik/ berukuran standar. Gitar yang terlalu besar akan terasa kurang nyaman dimainkan sedangkan gitar yang terlalu kecil akan membuat anak tidak dapat belajar bermain dengan benar sehingga akan kesulitan bermain

gitar berukuran standar. umumnya anak berusia 4-6 tahun dengan tinggi badan 100 cm hingga 115 cm membutuhkan gitar dengan ukuran 1/4 dari ukuran standar. Anak berusia 5-8 tahun dengan tinggi badan antara 120 cm hingga 135 cm membutuhkan gitar dengan ukuran 1/2 dari ukuran standar, anak berusia 8-11 tahun dengan tinggi badan antara 140 cm hingga 150 cm membutuhkan gitar dengan ukuran 3/4 dari ukuran standar, Anak berusia 11 tahun keatas dengan tinggi badan minimal 152 cm dapat memainkan gitar dengan ukuran standar.



Gambar ; 2.3 ukuran gitar

Sumber ; internet (5 oktober 2022)

5. Anatomi Gitar



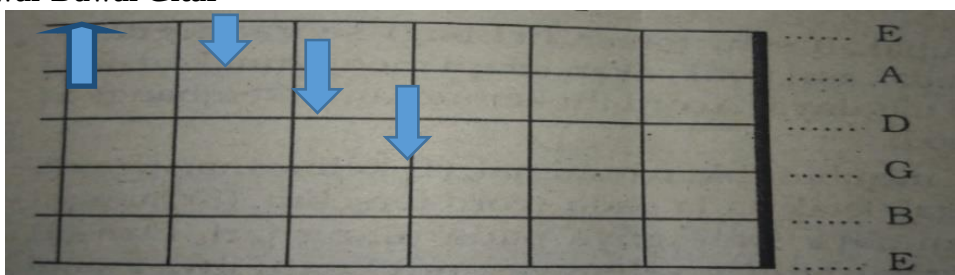
Gambar ; 2.4 Anatomi gitar

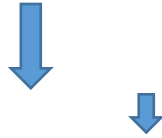
Sumber ; internet (5 oktober 2022)

1. Headstock/kepala gitar merupakan penahan senar gitarr dan tuning juga terdapat merek dari gitar itu sendiri.

2. Nut atau bantalan kecil yang digunakan untuk menyangga atau tempat tumpuan senar agar bunyi yang dihasilkan terdengar nyaring.
3. Tuning/tunner/peg adalah yang digunakan untuk menyetem senar.
4. Fret adalah besi melintang pada fingerboard. Pada gitar akustik fret berjumlah 19 yang fungsinya untuk menentukan nada pada setiap senar.
5. Neck merupakan leher gitar dan umumnya menjadi tempat tangan kiri untuk memegang gitar (untuk pemain gitar non kidal)
6. Penghubung atau heel, kayu solid yang digunakan untuk menghubungkan antar leher dan badan gitar.
7. Body/ badan gitar adalah bagian yang paling menonjol pada gitar
8. Bridge atau jembatan mempunyai fungsi untuk mengaitkan senar pada bodi gitar.
9. Top/sound board adalah kotak resonansi suara pada gitar. Soundboard berfungsi untuk meresonansikan bunyi yang dihasilkan dari senar gitar, sehingga suara dari senar tersengar lebih nyaring dan keras.
10. Sound hole/lubang suara berfungsi sebagai resonansi nada yang dihasilkan.
11. String/senar untuk gitar akustik senarnya nilon dan berjumlah enam senar..
Penomoran senar diulai dari senar bas yakni 1, 2, 3, 4, 5,dan 6 dan masing-masing mempunyai nada yakni E, A, D, G, B dan E.
12. Saddle adalah bantalan yang terdapat pada bridge fungsinya sama seperti nut yaitu agar semua snar terdengar lebih nyaring.
13. Fingerboard/fretboard adalah tempat menempatkan jari-jari untuk menekan senar pada fret tertentu.

6. Dawai-Dawai Gitar





Gambar ; 2.5 dawai gitar

Sumber ; internet(5 oktober 2022)

Gitar memiliki enam dawai dimana terdapat 3 senar untuk nada bas dan 3 senar untuk nada melodi atau nada yang lebih tinggi. Dapat dilihat pada gambar diatas untuk susunan senar menghadap kearah depan. Susunan abjad pada bagian kanan menjelaskan untuk nada-nada yang dihasilkan oleh masing-masing senar dalam posisi kosong (tanpa ditekan) senar 1 menghasilkan nada E (tinggi), senar 2 menghasilkan nada B, senar 3 menghasilkan nada G, senar 4 menghasilkan nada D, senar 5 menghasilkan nada A, dan senar 6 menghasilkan nada E (renda/bas). Untuk senar 1, 2, dan 3 menghasilkan nada-nada tinggi, sedangkan senar 4, 5, dan 6 menghasilkan nada-nada rendah (bass).

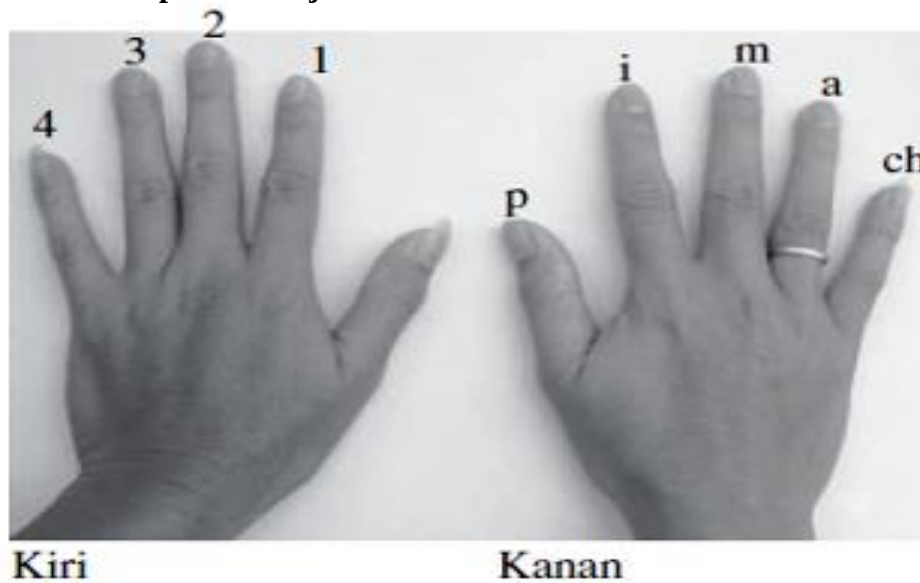
7. Cara Menala Gitar

Permainan gitar akan kedengaran lebih bagus apabila setiap senar gitar diset\ditala sesuai dengan alat musik lainnya seperti pianika, keyboard, garputala, pitch pipe. Adapun cara menyetem secara umum mengandalkan ketajaman *feeling* (daya dengar) agar bisa membedakan suara nada yang tepat. Ketajaman *feeling* tidak muncul begitu saja terkecuali melalui latihan-latihan bermain gitar, selalu mendengarkan suara gitar, sampai ketajaman itu muncul dengan sendirinya.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat bantu keyboard untuk menyetem senar gitar, apabila senar gitar 1 bernada E maka tuts keyboard nada E, lalu gitar diselaraskan dengan suara nada dari keyboard tersebut untuk mencari nada B pada senar 2, maka harus menekan senar 2 pada kolom ke 5, selaraskan pada senar kedua dengan senar satu yang tanpa ditekan(nada E) otomatis senar ke 2 akan bernada B tanpa ditekan, senar ke-3 ditekan ada kolom ke IV lalu nadanya disamakan dengan nada B, jika sudah sama otomatis senar ke-3 tersebut bernada G tanpa ditekan, senar IV ditekan pada kolom

ke-5 lalu nadanya disamakan dengan nada G, kalau nadanya sudah selaras maka secara otomatis senar tersebut akan menghasilkan nada D tanpa ditekan. senar ke-5 ditekan pada kolom ke V lalu nadanya disamakan dengan nada D yang sudah distel maka secara otomatis senar tersebut akan menghasilkan nada A tanpa ditekan, senar ke -6 ditekan pada kolom ke V lalu nadanya disamakan dengan nada A yang sudah distel, kalau sudah sama otomatis senar nomor 6 bernada E tanpa ditekan.

8. Penomoran dan penamaan jari



*Gambar ; 2.6 penomoran dan penamaan jari
Sumber ; (Epol Oktober 2022)*

1) Keterangan tangan kiri

Untuk penomoran jari tangan kiri yakni

0 : jempol (oen string)

1 : jari telunjuk

2 : jari tengah

3 : jari manis

4 : jari kelingking

2) Keterangan tangan kanan

Kode jari kanan yang dipakai untuk membunyikan senar ditunjuk dengan huruf j,u,t,m. J : jempol, u : jari unjuk, t : jari tengah, m : jari manis. Secara tradisional kode yang berasal dari Bahasa Spanyol untuk j, u, t, m adalah *Ch* : chico *a* : anular *m* : medio *i* : indice *p*: pulgar.

Fungsi jari tangan kiri 0 digunakan untuk menyangga atau menahan belakang leher gitar. sedangkan untuk jari 1,2,3 dan 4 digunakan untuk menekan senar gitar pada fret gitar sesuai dengan kemampuan setiap jari, Fungsi jari tangan kanan yakni *p* digunakan untuk memetik senar nomor 6, 5, dan 4, *i* digunakan untuk memetik dawai nomor 3, *m* digunakan untuk memetic dawai nomor 2, dan jari *a* digunakan untuk memetik dawai nomor 1. Sedangkan *ch* hanya digunakan dalam permainan gitar Spanyol.

9. Sikap duduk Bermain Gitar



*Gambar 2;7 sikap duduk dalam bermain gitar klasik
Sumber ; (Epol 5 oktober 2022)*

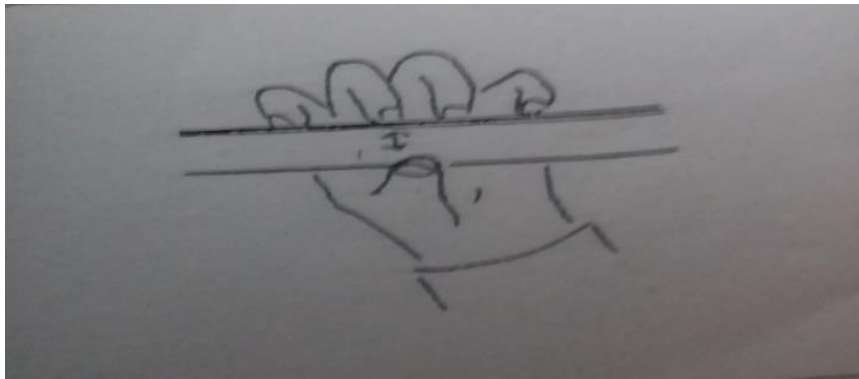
Dalam permainan gitar klasik berbeda dengan permainan gitar lainnya, permainan gitar klasik lebih cenderung menggunakan teknik. Dalam tekninya seperti sikap badan, posisi duduk dan cara memetikanya. Permainan gitar ada sebagian yang memainkannya dengan posisi berdiri. Namun dalam permainan gitar klasik posisi yang baik saat bermain yaitu dengan cara duduk. Berikut posisi duduk yang baik dalam permainan gitar klasik.

- a. Posisi duduk tegak, kepala sedikit ditundukan untuk melihat jari yang bermain.
- b. Tinggi tempat duduk setinggi lutut, biasanya antara 38-43cm
- c. Kaki kiri berpijak tegak pada tumuan kaki yang kurang lebih sepertiga tinggi kursi
- d. Lutut kiri agak lebih tinggi dari paha
- e. Pinggang gitar dipangku dengan paha kiri
- f. Gitar melintang miring ke atas untuk tangan kiri, dan muka gitar menghadap ke depan.
- g. Belakang badan gitar agak rapat keperut
- h. Pangkal hasta kanan bersandar ke pinggul gitar
- i. Siku tangan kanan jangan menyentuh pinggul gitar
- j. Titik tengah kepala gitar kurang lebih setinggi bahu
- k. Lutut kanan menjauhi lutut kiri sehingga ada cukup tempat untuk gitar.

10. Posisi Tangan Saat Memegang Gitar

1. Tangan kiri

Posisi tangan saat memegang gitar harus benar-benar relaks dan jangan terlihat kaku. Saat menekan senar jari tangan harus seefektif dan efisien. gunakan ibu jari sebagai penopang dari jari-jari tangan, dan setiap jari-jari harus menekan senar dengan tegak lurus padaa papan jari. Pada lingkup dasar jari 1 menekan pada petak 1, jari 2 menekan pada petak 2, jari 3 menekan pada petak 3 dan jari 4 menekan pada petak 4. sebelum melakukan permainan semua kuku tangan kiri harus dipotong pendek sehingga tidak mengganggu waktu menekan senar. Untuk menghindari rasa pegal atau akit/sakit pada bagian pangkal ibu jari, maka jangan menekan terlalu kuat. Dengan latihan terus menerus maka kesulitan dapat teratasi.

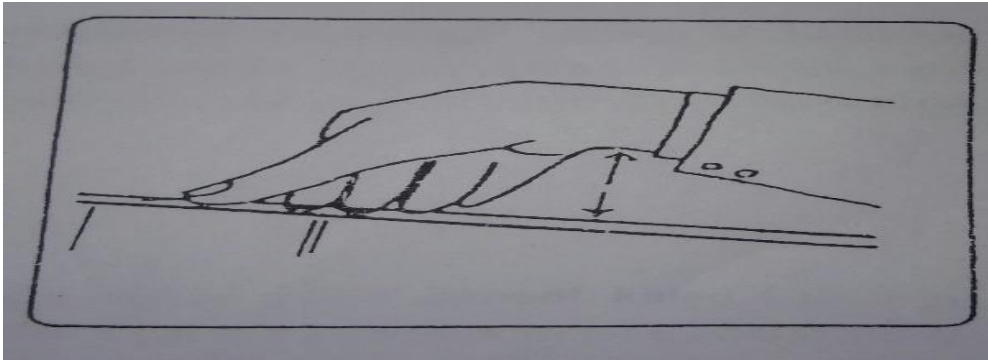


*Gambar ; 2.8 posisi tangan kiri
Sumber ; (internet 5 oktober 2022)*

a) Tangan kanan

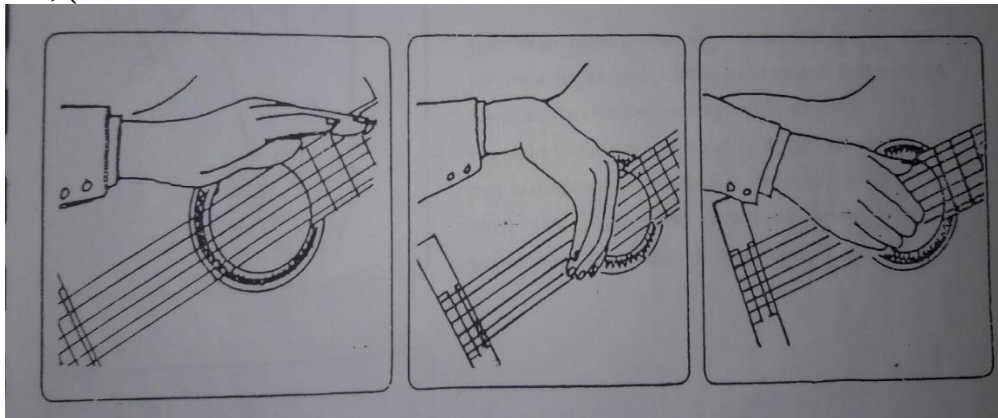
Tugas utama tangan kanan adalah melakukan jreng atau petikan pada senar. Setiap kali melakukan jreng atau petikan harus bersikap relaks atau jangan kaku dalam melakukan petikan atau jreng harus memperhatikan langkah-langkah berikut :

- 1) Pangkulah gitar dengan sikap duduk klasik
- 2) Seluruh badan harus santai, bernafaslah secara normal,
- 3) Pangkal hasta kanan disandarkan diatas inggul gitar sehingga siku tidak sepenuhnya menyentuh gitar,.
- 4) Jari-jari tangan leluasa bergerak ,pergelangan tangan kanan tidak boleh menyentuh gitar, tetapi harus menjauhi senar senar lebih kurang 8 cm
- 5) Telapak tangan dan jari kanan dibiarkan bergantung pada pergelangan
- 6) Jari jempol jangan ditekuk kedalam telapak jari,juga jangan ditekuk kedalam telapak tangan.
- 7) Jari bersik mengepal , seolah-olah sedang memegang telur ayam
- 8) Jari jempol dan jari telunjuk(telunjuk dan manis) harus bersikap kangkang dan membentuk huruf V



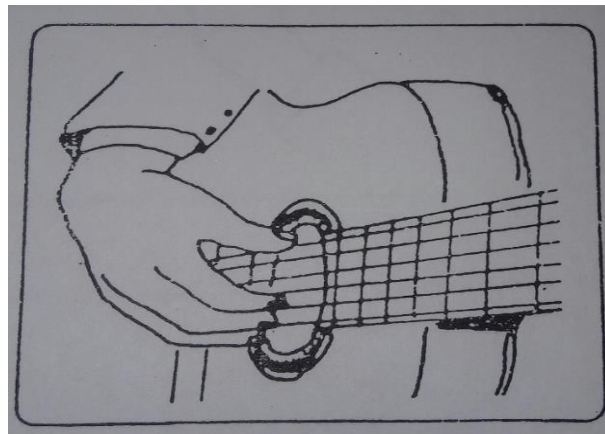
Gambar ; 2.9 posisi tangan kanan saat bermain gitar

Sumber ; (internet 5 Oktober 2022



Gambar ; 2.10Posisi tangan kanan saat memetik gitar

Sumber ; (internet 5 Oktober 2022)



Gambar ; 2.11Posisi tangan kanan saat memetik gitar

Sumber ; (internet 5 oktober 2022)

C. Konsep Belajar

Berkaitan dengan belajar, akan dijelaskan beberapa bagian, yaitu pengertian belajar, prinsip-prinsip belajar, dan metode belajar.

1. Pengertian Belajar

Menurut Daryanto, (2010:2–4), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Amri dan Ahmadi (2010: 205) mengemukakan, bahwa belajar dipandang sebagai usaha sadar seorang individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Hamzah (2008:3) mengemukakan, bahwa menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa, artinya siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Selanjutnya Tasker (dalam Hamzah, 2008: 3) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna, pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, dan mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Riduwan dalam Riduwan (2011: 198), menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang aktif. Belajar adalah proses mereaksi semua situasi yang ada di sekitar individu, sehingga belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami, dan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Dari pengertian di atas dapat dikatakan, bahwa seseorang yang belajar akan memperoleh perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Driver dan Bell; Susan, Marilyn dan Tony dalam Amri dan Ahmadi (2010: 145), menjelaskan bahwa menurut pandangan konstruktivisme, terdapat lima karakteristik yang berkaitan dengan siswa dan lingkungan belajarnya.

1. Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
2. Belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.

3. Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar, melainkan dikonstruksi secara personal.
4. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas.
5. Kurikulum bukanlah sekedar dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

Daryanto (2010: 2–4), menjelaskan bahwa terdapat beberapa perubahan tingkah laku dalam belajar, antara lain seperti dijelaskan berikut ini.

1. Perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, artinya seseorang yang belajar akan menyadari terjadi perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, artinya sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya tingkah laku yang terjadi setelah belajar bersifat menetap.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, artinya perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya seseorang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku seseorang yang semakin baik dan positif, yang berkembang secara menyeluruh dan sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku, hanya dapat diperoleh melalui kegiatan belajar.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Manusia bertumbuh dan berkembang secara fisik, kepribadian, sosial dan juga berkembang dalam pengetahuannya. Menurut Woolfolk dalam Surya (2001: 1.10) ada 3 (tiga) prinsip perkembangan manusia, yaitu manusia berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda, perkembangan manusia berlangsung secara relatif teratur, dan perkembangan manusia terjadi secara berangsur-angsur.

Setiap siswa, dalam perkembangannya memiliki perbedaan satu dengan yang lain dalam aspek fisik, pola pikir, dan cara-cara merespons atau mempelajari sesuatu yang baru. Dalam konteks belajar, setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap pelajaran (Asrori, 2007: 220). Perbedaan secara individual tersebut mempengaruhi prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda oleh setiap siswa. Daryanto (2010: 24) menjelaskan prinsip-prinsip belajar seperti dikemukakan berikut ini.

1. Dalam belajar, setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.

3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
4. Belajar merupakan proses kontinyu, maka harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan penemuan.
6. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
7. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
8. Dalam belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
9. Belajar adalah proses hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain, sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
10. Repetisi dalam proses belajar perlu dilakukan berkali-kali agar siswa memperoleh pengertian, keterampilan, dan sikap yang mendalam.

D. Metode Drill

1. Pengertian Metode Drill

Pada metode drill terdapat banyak definisi dari para ahli sebagai berikut:

- a) Menurut Abdul Majid (2006:133), suatu rencana menyeluruh tentang penyajian materi secara sistematis dan berdasarkan pendekatan yang ditentukan dengan cara latihan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.
- b) Menurut Syaiful Sagala (2006: 61), menguraikan pengertian metode drill yakni suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan kepada siswa untuk memperoleh keterampilan, ketangkasan, kesempatan, dan

kecepatan. Keterampilan tersebut dapat dikuasai dengan adanya kebiasaan-kebiasaan yang sudah terbangun pada siswa.

- c) Menurut Roestiyah (1985:125), ialah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.
- d) Menurut Sugiyanto (1993:371), siswa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan dan melakukannya secara berulang – ulang. Penanggulangan gerakan ini dilakukan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu dalam pendekatan drill disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Metode Drill (metode latihan) yang peneliti lakukan pada pembelajaran pola irama *swing* pada gitar menggunakan teknik petikan tirando dengan cara mengulang-ulang dalam pola pukulan serta alurnya sehingga siswa terbiasa dan memiliki ketrampilan serta ketangkasan dalam memainkan gitar. Semakin sering mengulang-ulang maka mahasiswa menjadi menguasai dengan baik pola irama pola irama *swing*

2. Tujuan Penggunaan Metode Drill

Teknik mengajar latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa:

- a. Memiliki ketrampilan motoris/gerak; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda; melaksanakan gerak dalam olahraga.
- b. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam hitung mencongak.

- c. Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab-akibat banyak hujan-banjir; penggunaan lambang/symbol di dalam peta dan lain-lain.

3. Syarat-syarat Metode Drill

Dalam menjalankan metode drill, ada beberapa syarat yang harus ditempuh untuk hasil yang optimal. Antara lain:

- a. Masa latihan harus menarik dan menyenangkan.
 - 1) Agar hasil latihan memuaskan, minat instrinsik diperlukan.
 - 2) Tiap-tiap langkah kemajuan yang dicapai harus jelas.
 - 3) Hasil latihan terbaik yang sedikit menggunakan emosi.
- b. Latihan-latihan hanyalah untuk ketrampilan tindakan yang bersifat otomatis.
- c. Latihan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan/daya tahan murid, baik segi jiwa maupun jasmani.
- d. Adanya pengerahan dan koreksi dari guru yang melatih sehingga murid tidak perlu mengulang suatu respons yang salah.
- e. Latihan diberikan secara sistematis.
- f. Latihan lebih baik diberikan kepada perorangan karena memudahkan pengarahan dan koreksi.
- g. Latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya.

4. Kelebihan Metode Drill

- a. Peserta didik memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya.
- b. Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para peserta didik yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.
- c. Pendidik lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dan mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik disaat berlangsungnya pengajaran.
- d. Dalam waktu yang relatif singkat, dapat diperoleh penguasaan dan ketrampilan yang diharapkan.

5. Kelemahan Metode Drill

- a. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan dalam kondisi belajar
- b. Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis.
- c. Kreatifitas para siswa susah untuk berkembang karena semua didikte oleh guru.
- d. Latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan.
- f. Tekanan yang lebih berat, yang diberikan setelah murid merasa bosan atau jengkel tidak akan menambah gairah belajar dan menimbulkan keadaan psikis berupa mogok belajar/latihan.

- g. Dalam pelaksanaannya metode ini memakan waktu/proses yang cukup banyak/lama.
- h. Dalam pelajaran agama memerlukan ketelatenan/ketekunan serta kesabaran dari pendidik maupun dari peserta didik.

6. Petunjuk Menggunakan Metode Drill

- a. Sebelum memulai latihan guru harus memberi pengertian kepada siswa terhadap latihan yang akan dilaksanakan.
- b. Guru pada awal latihan hendaknya jangan terlalu menekan siswa untuk langsung menguasai materi. Namun, meneliti penyebab dari kesulitan siswa tersebut. Durasi pada latihan hendaknya tidak terlalu panjang. Namun, latihan dilakukan sesering mungkin.
- c. Memberikan reaksi terhadap siswa baik itu yang melakukan dengan benar ataupun salah. Agar siswa bisa mengkaji perkembangannya sendiri.
- d. Pola bahasa yang digunakan harus bisa dimengerti oleh siswa.
- e. Peneliti menjelaskan secara perlahan mengenai materi yang diambil dalam penelitian kali ini

E. Metode Imitasi

A. Pengertian metode imitasi

Merupakan proses pembelajaran dengan melihat dan memperlihatkan perilaku orang lain kemudian mencontohnya/menirunya atau mengikuti prosedur yang diinstruksikan. Dalam proses belajar melalui imitasi ini seseorang bertindak sebagai stimulus pembelajaran. Peserta didik mengamati stimulus itu dan berupaya melakukan tingkah laku atau respon yang sama jenisnya dan menirunya secara persis. Pada penelitian kali ini peneliti memberikan contoh permainan

swing kemudian anggota peneliti akan meniru gaya permainan yang diberikan peneliti

B. Kelebihan dan Kekurangan metode imitasi

(a) Kelebihan

Kelebihan dari metode imitasi adalah dapat dengan mudah diterapkan dalam berbagai situasi misalnya dalam keterbatasan.

(b) Kekurangan

Disamping mempunyai kelebihan, metode imitasi juga mempunyai kekurangan. Adapun kekurangan metode imitasi adalah bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman. Sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreatifitas rendah. Dalam mengatasi kekurangan ini peneliti akan memberikan referensi untuk anggota peneliti agar tidak hanya meniru melainkan juga bisa menganalisis berbagai jenis chord yang belum pernah dipakai sebelumnya.