

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Teori Pembelajaran

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah bagaimana seseorang melakukan suatu aktivitas agar dapat memperoleh perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Setiap hari manusia berinteraksi dengan lingkungan dan lingkungan memberikan berbagai pengalaman. Pengalaman yang diperoleh dalam interaksinya itu dapat mengubah tingkah laku manusia. Jadi Belajar adalah Suatu aktivitas, fungsi dari situasi yang ada di sekitar individu yang sedang beraktivitas.

2) Pengertian Belajar menurut para ahli.

- a) Morgan, cs (1986:1), mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.
- b) Winkel (1978:1), mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.
- c) *Witherington*, dalam buku *Educational Psychologi*. Mengemukakan: “Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai satu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”(Ngalim Purwanto, 1984: 84)

Dari definisi-definisi yang dikemukakan di atas, Ngalim Purwanto, menyimpulkan adanya beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu bahwa:

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman; dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- 3) Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap; harus merupakan akhir dari pada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaknya merupakan akhir suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus menyampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman perhatian atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara.
- 4) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut beberapa aspek kepribadian, baik fisik psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan kecakapan, kebiasaan ataupun sikap (Ngalim Purwanto, 1984:85).

Selanjutnya, GoodandBrophydalam buku *Educational Psychology: A Realistic Approach*, seperti yang dikutip Ngalim Poerwanto, menjelaskan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang benar-benar bersifat internal. Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata; proses itu terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. (1984:85) Jadi yang dimaksud dengan belajar menurut *Good and Brophy* bukan tingkah laku yang nampak, tetapi adalah proses yang terjadi secara internal didalam diri individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru.

Faktor-faktor penting yang sangat erat hubungannya dengan proses belajar ialah: kematangan, penyesuaian diri/adaptasi menghafal, mengingat, pengertian, berpikir, dan latihan. Namun kita harus dapat membedakan antara faktor-faktor tersebut dengan pengertian belajar itu sendiri.

B. Hakikat Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu perubahan pada manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses pembelajaran sudah dimulai sejak lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia dalam proses pembelajaran merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian Proses Belajar adalah runtutan perubahan yang dilalui anak atau sasaran didik dalam mempelajari sesuatu (2002:17).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan perilaku seseorang.

Hasil Proses Belajar dikategorikan ke dalam 3 ranah yaitu,

- 1) **Ranah Kognitif**(intelektual atau berpikir) yang dicapai melalui pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi. (Bloom, dkk (Damyati, 1999:3)
- 2) **Ranah Afektif** (Emosional) yang didalamnya mencakup Penerimaan, Pengetahuan, Penilaian dan penentuan sikap, pengorganisasian, Pembentukan pola hidup atau jati diri.
(Kratwohl dan Bloom, 1999:4)
- 3) **Ranah Psikomotorik** (Gerakan otot) yang mencakup Persepsi, Kesiapan, gerakan Terbimbing, Gerakan terbiasa, gerakan kompleks, Penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas. (Simpson, 1966:5)

C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Robert F. Mager mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp dan David E. Kapel menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah salah satu persyaratan yang spesifik dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Upaya untuk merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberi manfaat tertentu baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodinah Sukmadinata (2002), mengidentifikasi 4 manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a) Memudahkan dalam mengomunikasikan maksud dari kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa 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.

Dari Pendapat diatas, penulis berkesimpulan bahwa proses pembelajaran adalah upaya bersama antara guru dan siswa dalam mempelajari sesuatu dalam rangka perubahan dalam diri peserta pembelajaran atau siswa.

D. Metode Pembelajaran

Metode atau methode berasal dari bahasa Yunani dari dua suku kata yaitu *metha* dan *hodos*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hodos* berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan. Belajar mengajar adalah sebuah rangkaian kegiatan atau proses. Demi pencapaian tujuan belajar maka diperlukan sebuah metode yang tepat dalam melaksanakannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *metodedrill* dan Metode Imitasi (Meniru).

a. Metode Drill

1. Pengertian Metode *Drill*

Metode *drill* merupakan suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen. Ciri khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Dengan demikian terbentuklah pengetahuan-siap yang setiap saat siap untuk di gunakan oleh yang bersangkutan.

2. Macam-Macam Metode *Drill*

Bentuk-bentuk metode *drill* dapat direalisasikan dalam berbagai bentuk teknik, yaitu sebagai berikut :

- a) Teknik Inquiry (kerja kelompok), Teknik ini dilakukan dengan cara mengajar sekelompok anak didik untuk bekerja sama dan memecahkan masalah dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan.
- b) Teknik Discovery (penemuan), Dilakukan dengan melibatkan anak didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, diskusi.

- c) Teknik Micro Teaching, Digunakan untuk mempersiapkan diri anak didik sebagai calon guru untuk menghadapi pekerjaan mengajar di depan kelas dengan memperoleh nilai tambah atau pengetahuan, kecakapan sikap sebagai guru.
- d) Teknik Modul Belajar, Digunakan cara mengajar anak didik melalui paket belajar berdasarkan performa (kompetensi).
- e) Teknik Belajar Mandiri, Dilakukan dengan cara menyuruh anak didik agar belajar sendiri, baik di dalam kelas maupun di luar kelas

3. Tujuan Penggunaan Metode *Drill*

Metode *drill* biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa :

- 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.

4. Keuntungan Atau Kebaikan Metode *Drill*

- a. Bahan pelajaran yang diberikan dalam suasana yang sungguh-sungguh akan lebih kokoh tertanam dalam daya ingatan murid, karena seluruh pikiran, perasaan, kemauan dikonsentrasikan pada pelajaran yang dilatihkan.
- b. Anak didik akan dapat mempergunakan daya fikirannya dengan bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih teratur, teliti dan mendorong daya ingatnya.
- c. Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru, memungkinkan murid untuk melakukan perbaikan kesalahan saat itu juga murid langsung mengetahui prestasinya.

5. Kelemahan metode *Drill*

- a. Latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan.
- b. 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.
- c. Latihan yang terlampau berat dapat menimbulkan perasaan benci dalam diri murid-murid, baik terhadap pelajaran maupun guru.
- d. Latihan yang selalu diberikan dibawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun kreatifitas siswa.
- e. Karena tujuan latihan adalah untuk mengkokohkan asosiasi tertentu, maka murid akan merasa asing terhadap semua struktur-struktur baru dan menimbulkan perasaan tidak berdaya.

b. Metode Imitasi (Meniru)

1. Pengertian

Metode meniru atau metode imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan guru untuk memberikan contoh dan siswa memperhatikannya, kemudian meniru sesuai apa yang sudah dicontohkan oleh guru tersebut. Menurut Ahmadi (2003:16), metode meniru atau metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Ahmadi (2003:14), Faktor imitasi atau meniru merupakan dorongan untuk menirukan 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 meniru 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.

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Imitasi atau Meniru

1. Kelebihan

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

2. Kekurangan

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

E. Pengetahuan Gitar

Gitar adalah salah satu jenis alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik baik dimainkan secara solo gitar, maupun dalam bentuk ansambel. Alat musik gitar juga merupakan alat musik yang paling populer dan paling umum didunia terkhususnya dikalangan masyarakat. Hal ini bisa diamati secara langsung bahwa sebagian besar orang didunia atau dikalangan masyarakat sekarang paling banyak bisa memainkan alat musik gitar jika dibandingkan dengan alat musik lainnya.

Kata gitar atau guitar dalam bahasa inggris, pada mulanya diambil dari nama alat musik petik kuno di wilayah Persia pada tahun 1500 SM yang dikenal *citar* atau *sehtar*. Alat musik ini kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang dikenal dengan istilah umum tambur. Pada tahun 300 SM tambur Persia dikembangkan oleh bangsa yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa romawi (bellow, 1970) : 54-55).

Pada tahun 496 M alat musik ini dibawa oleh bangsa Romawi ke Spanyol dan bertransformasi menjadi (1) guitarramorra yang berfungsi sebagai pembawa melodi dan (2) guitarra latina untuk memainkan akor. Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa semacam gitar gambus dengan sebutan al ud ke Spanyol (Summerfield, 1982). Berdasarkan konstruksi al ud Arab dan kedua model gitar dari Romawi tersebut, bangsa Spanyol kemudian membuat alat musik sendiri yang disebut vihuela. Sebagai hasilnya, vihuela menjadi populer di Spanyol sementara alat-alat musik pedahulunya sedikit ditinggalkan. Walaupun demikian al ud dibawa orang-orang ke Negara Eropa Barat yang menyaingi popularitas vihuela di Spanyol. Di Eropa al ud disambut dengan baik dan berkembang menjadi lute Eropa sehingga kira-kira akhir abad ke 17.

b) bagian – bagian gitar



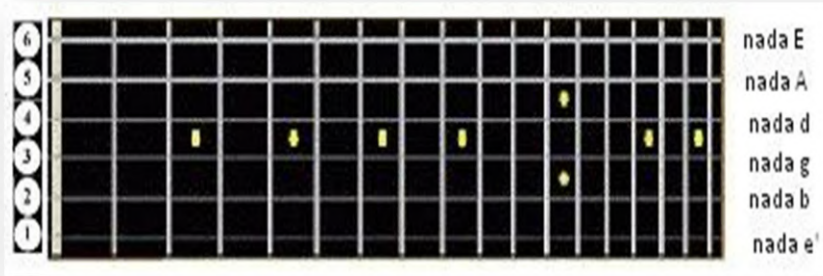
<https://www.google.com/search?q=bagian+gitar+klasik+dan+fungsinya&ie=ut>

Ket:

- 1) Headstock (1) Head (kepala gitar) merupakan penahan senar gitar dan tuning machine/tuning key.
- 2) Nut (2) sebagai tumpuan senar pada bagian atas gitar sesuai dengan nomornya.

- 3) Pegs (3) sebagai penggulung senar.
- 4) Frets (4) sebagai pembatas posisi yang terbuat dari logam untuk menyempurnakan suara senar.
- 5) Neck (7) merupakan leher atau stang gitar.
- 6) Heel/penghubung (8) merupakan bagian akhir leher gitar yang berhubung dengan badan gitar.
- 7) Badan gitar (9) berfungsi untuk menentukan suara yang keluar.
- 8) Bridge base (12) sebagai tempat meletakkan lubang senar.
- 9) Bagian belakang.
- 10) Soundboard/ (15) merupakan penghasil suara.
- 11) Side board (16) merupakan papan gitar bagian samping.
- 12) Lubang suara (17) merupakan lubang suara tempat keluarnya suara yang dihasilkan oleh getaran senar.
- 13) Senar (18) terbuat dari nilon, steel (baja), nikel dan seterusnya untuk menghasilkan nada.
- 14) Saddle (19) sebagai tempat melekatnya lubang senar.
- 15) Fretboard/fingerboard (20) merupakan papan jari untuk menekan senar.

c) Senar-senar pada gitar



d) Nada-nada pada senar gitar

(<http://belajar.gitar.cara.mudah.dan.ringkas.blogspot.sg/>)

- a) Senar ke-1 simbolnya 1 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah E
- b) Senar ke-2 simbolnya 2 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah B
- c) Senar ke-3 simbolnya 3 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah G
- d) Senar ke-4 simbolnya 4 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah D
- e) Senar ke-5 simbolnya 5 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah A
- f) Senar ke-6 simbolnya 6 dan nada yang di hasilkan pada posisi terbuka adalah E
- g) Nada-Nada Pada Tali Gitar Dengan Tekanan

Perhatikan gambar berikut:

12 Fret Gitar												KordGitar.Net
E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E
B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A	A#/Bb	B
G	G#/Ab	A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E	F	F#/Gb	G
D	D#/Eb	E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D
A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A
E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E
0			3		5		7		9			12

nada-nada pada gitar

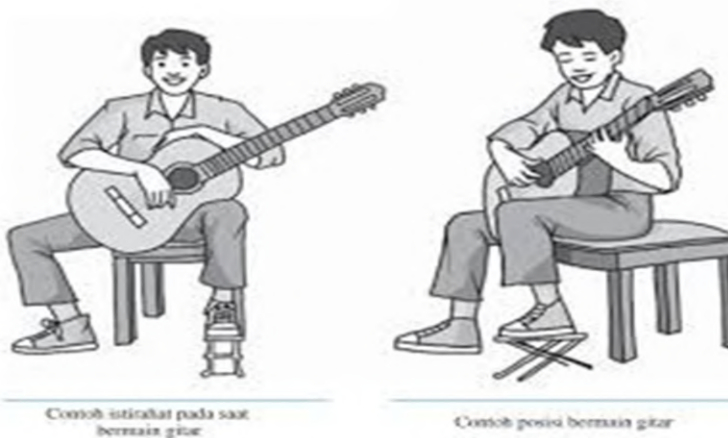
(<http://belajar gitar cara mudah dan ringkas.blogspot.sg/>)

e)Latihan Teknik Dasar Memainkan Gitar Akustik

1. Sikap dan Tata Cara Bermain Gitar Akustik

Posisi bermain gitar dapat dilakukan dengan cara berdiri atau duduk. Sering kita jumpai permainan gitar, baik melodi maupun bas ataupun dalam bentuk band dimainkan dengan cara berdiri. Namun, berikut kita akan memperhatikan hal – hal yang harus diketahui oleh seorang pemain gitar pada posisi duduk :

- a) Posisi duduk tegak, kepala sedikit ditundukan untuk melihat jemari saat bermain gitar
- b) Kaki kiri berpijak pada standar kaki agar lutut lebih tinggi dari paha kaki
- c) Posisi pinggang gitar dipangku pada paha kaki kiri
- d) Posisi gitar melintang miring ke atas untuk tangan kiri, dan badan gitar menghadap ke depan
- e) Lutut kaki kanan menjauhi lutut kaki kiri agar mempunyai tempat yang leluasa pada saat bermain gitar.



2. .Gambar posisi jari



Gambar Posisi jari tangan kiri saat menekan senar gitar

1. posisi ibu jari



Gambar Posisi ibu jari

a. Simbol-simbol jari



Pada permainan gitar klasik jari-jari tangan kanan di beri nama dengan simbol-simbol huruf kecil yang merupakan singkatan dari masing-masing jari. Dalam hal ini berfungsi untuk mempermudah pelatih untuk mendidik dan membimbing peserta didik, misalnya:

p. (ibu jari)

i. (jari telunjuk)

m. (jari tengah)

a. (jari manis)

ch. (jari kelingking)

Pada jari-jari tangan kiri yang di pakai hanya empat buah jari karena ibu jari tangan kiri tidak di pakai untuk menekan senar dan jari-jari tangan kiri di tandai dengan simbol angka yaitu:



Gambar kode angka untuk jari tangan kiri

- a. angka 1 (jari telunjuk)
- b. angka 2 (jari tengah)
- c. angka 3 (jari manis)
- d. angka 4 (jari kelingking)

Selain simbol-simbol jari yang terdapat pada gambar di atas ada pula simbol-simbol lain berupa kotak-kotak yang dibatasi oleh *frets* dan terletak pada *finger board*. Dan juga tanda titik pada posisi bagian lengan gitar disebut *position mark* dan diberi simbol angka Romawi sesuai dengan posisinya, seperti posisi III, V, VII, IX, dan XII. *Position mark* adalah tanda posisi dalam bentuk titik yang berfungsi mencari posisi yang jauh tanpa perlu menghitung dari posisi pertama.

A. Akord Gitar

Akor adalah nada-nada yang dibunyikan dan menghasilkan suara yang harmonis, yang terdiri dari tiga nada atau lebih. Perhatikan Gambar akord berikut yang digunakan dalam mengiringi lagu contohnya menggunakan nada dasar do = G

- Kunci G



Nada – nada yang dimainkan dalam kunci G adalah nada do, mi, sol



- Kunci D

Nada-nada yang dimainkan dalam kunci D adalah nada sol, si, dan re

- Kunci C



Nada-nada yang dimainkan dalam kunci C adalah nada Fa, la dan do

- Kunci Am



Nada-nada yang dimainkan dalam kunci Am adalah nada re, fa, dan la.

- Kunci Em



Nada yang dimainkan dalam kunci Em adalah nada la, do, dan mi

- Kunci Bm



Nada-nada yang dimainkan dalam kunci Bm adalah nada mi, sol, dan si.

B. Teknik Gitar.

a) Teknik Apoyando (Petikan Sandar)

Apoyando adalah petikan dengan arah ke dalam (lubang suara) yang dimainkan sampai senar berbunyi dimana jari akan bersandar (bertahan) pada senar di atasnya.

Jari yang digunakan adalah jari telunjuk (i) dan jari tengah (m). Teknik ini digunakan untuk memainkan nada-nada tunggal (single note) misalnya pada bagian melodi atau tangga nada dan nada beraksen atau tekanan nada.

Perhatikan Gambar berikut:



Contoh Etude Apoyando.

Etude
APOYANDO

b) Teknik Arpeggio

Teknik Arpeggio adalah rangkaian not yang dimainkan secara bergantian tetapi berurutan atau Nada-nada Chord yang dimainkan satu Persatu dimana yang berbunyi hanya satu nada saja, tidak boleh berbunyi dalam waktu yang sama karena nada yang bunyinya bersamaan, maka yang dimainkan adalah chord. Untuk memainkan arpeggio pada gitar Akustik tidak dengan cara digenjerg (Strumming) tetapi dengan cara Picking, yaitu teknik memetik senar menggunakan alat pick (atau lebih dikenal klaber) atau bisa menggunakan jari. Salah satu cara yang bisa dipakai adalah Sweep picking yaitu teknik permainan gitar dengan cara memetikanya seperti menyapu. Artian kata menyapu disini adalah style atau pola memetik yang mengikuti bentuk Chord atau kunci gitar. Yang dipakai untuk menyapu atau sweep adalah pick gitar kita

dan yang disapu adalah senar gitar kita. Cara memetikanya bisa dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Dan tangan kiri yang memegang pola chord, Speed atau kecepatannya harus sama dengan jari tangan kanan yang dipakai untuk mensweep senar gitar. Maka dari itu teknik arpeggio ini sering disebut dengan Teknik Sweeping atau dikenal dengan nama Brokenchord/akord pecah.

Perhatikan gambar berikut.



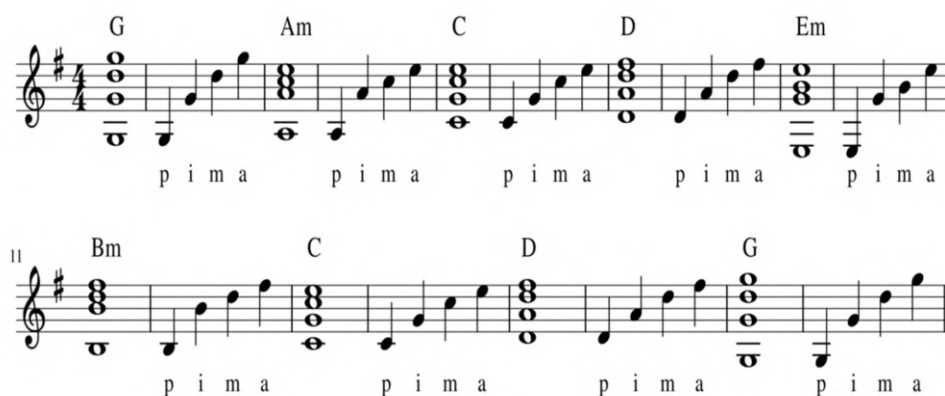
Jari yang digunakan adalah Ibu jari (p), jari telunjuk (i), jari tengah (m), dan jari manis (a).

Langkah awalnya adalah memainkan akord, kemudian baru brokenchord/akord pecah.

Ada 3 macam teknik arpeggio yaitu, turun, naik dan campur.

✚ Contoh Petikan ke arah bawah atau turun, yaitu petikan dari senar besar ke senar kecil.

Contoh 1, Polanya seperti Gambar berikut :



Contoh 2. Polanya Seperti gambar berikut;

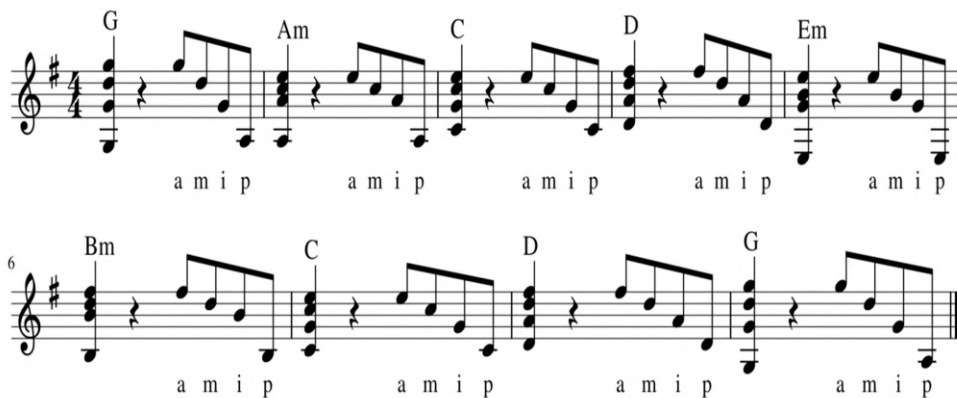
Example 2 shows a musical pattern in G major, 4/4 time. The melody is composed of eighth notes and quarter notes. The chords used are G, Am, C, D, Em, Bm, C, and D. The lyrics are 'p i m a p i m a p m i a p i m a'.

Contoh Petikan ke atas atau naik, ialah petikan dari senar kecil kesenar besar. Contoh 1.

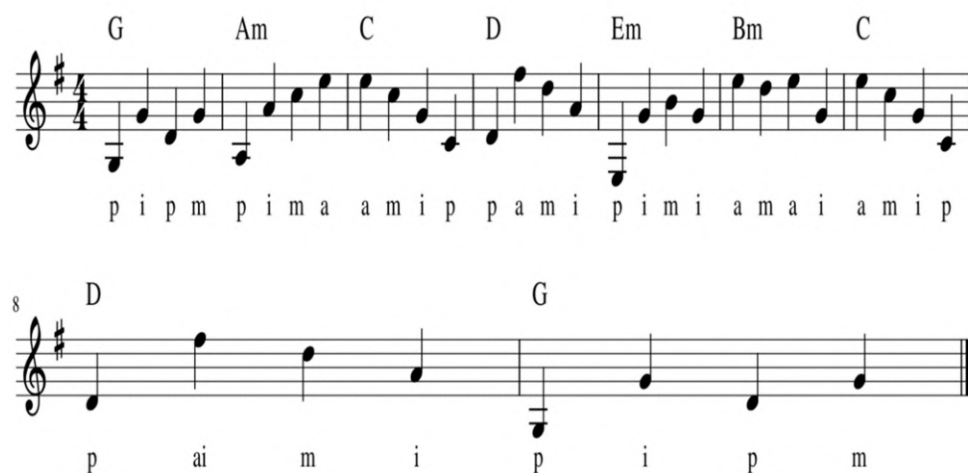
Polanya seperti gambar berikut;

Example 1 shows a musical pattern in G major, 4/4 time. The melody is composed of eighth notes and quarter notes. The chords used are G, Am, C, D, Em, Bm, C, D, and G. The lyrics are 'a m i p a m i p a m i p a m i p a m i p'.

Contoh 2. Polanya seperti gambar berikut;



Contoh Petikan Campuran yaitu memetik naik atau turun. Petikan yang tidak berurutan, kadang-kadang naik atau turun dan sebagainya. Polanya Seperti gambar berikut :



Contoh Model Lagu Bolelebo, Menggunakan Teknik arpeggio

bolelebo

Stefanus Pai

$\text{♩} = 70$

p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m

6 p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m

11 p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m p i a m

16 p i a m

