

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Musik

1. Pengertian Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Menurut Sunarko (1985 : 5) musik adalah penghayatan isi hati manusia yang dituangkan dalam bentuk bunyi yang teratur dengan melodi, ritme, serta mempunyai unsur keselarasan yang indah. Selain Sunarko, Maryoto (1989 : 9) juga menyatakan musik adalah gerakan bunyi dan musik merupakan totalitas fenomena akustik yang apabila diuraikan terdiri dari 3 unsur pokok yaitu: (1) Unsur yang bersifat material, (2) Unsur yang bersifat spiritual, (3) Unsur yang bersifat moral, musik bukanlah sekedar emosi atau rasa akal budi.

Menurut Harjana (2003 : 111) musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya. Musik adalah waktu dalam bunyi. Dalam musik, waktu adalah ruang-bunyi adalah substansinya. Di dalam ruang waktu itulah bunyi-bunyi bergerak. Menurut Jamalul (1988:1) seni musik merupakan suatu yang membuahkan hasil karya seni, berupa bunyi berbentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran serta perasaan penciptanya lewat unsur-unsur musik, yakni

irama, melodi, harmoni serta bentuk atau susunan lagu dan ekspresi sebagai satu-kesatuan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik merupakan suatu karya seni yang melukiskan pikiran dari manusia lewat keindahan bunyi dalam bentuk irama, melodi, ritme dan harmoni serta merupakan komponen dari sifat material, spiritual, dan moral.

2. Unsur-Unsur Musik

Musik tersusun atas beberapa unsur, yakni unsur pokok dan unsur ekspresi. Unsur pokok meliputi irama, melodi, harmoni, dan bentuk/struktur. Sedangkan unsur ekspresi terdiri atas tempo, dinamik, dan warna nada (Jamalus, 1988:7).

1. Irama

Irama adalah rangkaian gerak yang terdapat dalam musik dan tari (Wagiman Joseph, 2005:52). Irama dalam musik terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya, membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan birama.

2. Melodi

Secara singkat melodi adalah lagu pokok dalam musik (Wagiman Yoseph, 2005:57). Melodi berupa bunyi teratur yang biasa disebut nada. Melodi tidak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Sesuatu yang dapat dilihat berkaitan dengan melodi adalah notasi melodi.

3. Harmoni

Harmoni atau paduan nada ialah bunyi gabungan dua nada atau lebih, yang berbeda tingginya dan kita dengar serentak. Dasar dari paduan nada ini ialah trinada. Trinada dapat disebut dengan akord. Trinada adalah bunyi gabungan tiga nada yang terbentuk dari salah satu nada dengan nada tertis dan kwintnya, atau dikatakan juga tertis bersusun.

4. Bentuk/Struktur Lagu

Bentuk atau struktur lagu ialah susunan serta hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu sehingga menghasilkan suatu komposisi atau lagu yang bermakna. Dasar pembentukan lagu ini mencakup pengulangan dengan bermacam-macam perubahan (variasi, sekuens), atau penambahan bagian baru yang berlainan atau berlawanan (kontras).

5. Tempo

Tempo merupakan tingkat kecepatan suatu lagu dengan perubahan kecepatannya dalam musik. Tempo memiliki tanda tempo yaitu tanda yang menyatakan kecepatan lagu yang sedang dilaksanakan. Alat untuk menentukan tempo dalam musik disebut metronom. Penulisan tanda tempo biasanya diletakkan di sebelah kiri atas setelah judul musik. Tanda tempo dibagi menjadi 4 yaitu :

Tempo Lambat (*Largo, Adagio, Grave, Lento*)

Tempo Sedang (*Andante, Andantino, Moderato, Allegro Moderato*)

Tempo Cepat (*Allegro, Allegretto, Presto, Vivace*)

Tempo Perubahan (*Rit, Ritard, a.t, dan Accel, serta String*).

6. Warna nada

Warna nada adalah jenis suara yang dihasilkan. Warna nada tergantung pada sumber bunyi, resonator (ruang gema), dan cara memainkan sumber bunyinya. Walaupun rebab dan angklung membunyikan nada tinggi dan panjang serta kuatnya sama, warna nadanya tetap berbeda.

Menurut Dipoadi (1999:165) dalam proses bermain musik, paling tidak siswa memerlukan unsur belajar untuk melakukan, belajar untuk mandiri, dan belajar untuk mengetahui. Menurut Prabowo (<http://www.pembelajaran musik>) adapun faktor-faktor yang mendukung pembelajaran bermain musik yaitu :

1. Intelegensi

Intelegensi anak sangat dibutuhkan selagi mereka membaca not atau partitur musik. Karena dalam partitur musik banyak hal-hal yang harus dipertimbangkan seperti perbedaan letak not dalam dua kunci yang berbeda (kunci G dan kunci F), hitungan yang dimiliki setiap not, tempo lagu, dinamik lagu, frase, dan nomor jari.

2. Ketelitian

Pelajaran musik adalah pelajaran yang sangat detail, terutama musik klasik dan jazz. Hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi keindahan musik itu sendiri, misalnya harmonisasi, melodi, dan pembawaan. Semua itu membutuhkan ketelitian yang tinggi untuk dapat diwujudkan kedalam bentuk musik yang indah.

3. Latihan

Jangka waktu latihan akan sangat membantu dan meningkatkan kualitas permainan musik. Semakin banyak seseorang mengulang permainannya dengan teknik-teknik seperti pemberian irama dapat meningkatkan ingatan dan pengalaman anak untuk memainkan lagu yang dilatihnya.

4. Minat dan Bakat

Sesuatu yang dilakukan tanpa minat tidak akan membawa kepuasan bagi diri kita. Untuk menemukan bakat anak, kita harus membuat mereka mencoba banyak hal sehingga pada akhirnya ia bisa menemukan sendiri apa yang paling menarik. Bakat adalah karunia dari Tuhan yang tidak disangka, bersyukurlah bagi para anak yang berbakat dalam bermain musik dari sisi permainan.

B. Gitar

1. Pengertian Gitar

Dalam perkembangannya alat musik juga dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda. Berdasarkan sumber bunyinya, alat musik dapat dikelompokkan ke dalam lima golongan besar, yaitu idiophone, membranophone, aerophone, chordophone, dan electrophone (Pono Banoe dan Joseph, 2007:10).

Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar terbentuk atas sebuah bagian tubuh pokok dengan bagian leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. Beberapa gitar modern dibuat dari material polikarbonat. Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis yaitu gitar akustik dan gitar elektrik. (Faisal dan Al Kautsar, 2016:3)

2. Sejarah Gitar

Sebuah dokumen pertama berkata gitar berasal dari abad ke-14. Kata gitar atau *guitar* dalam bahasa inggris, pada awalnya diambil dari nama alat musik kuno di wilayah persia pada kira-kira 1500 SM, yang dikenal sebagai citar atau sehtar. Alat musik ini kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang dikenal dengan istilah umum **tanbur**. Pada tahun 300 SM Tanbur Persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa Romawi

(Bellow, 1970:54-55). Pada tahun 476M alat musik ini dibawa oleh bangsa Romawi ke Spanyol dan bertransformasi menjadi:

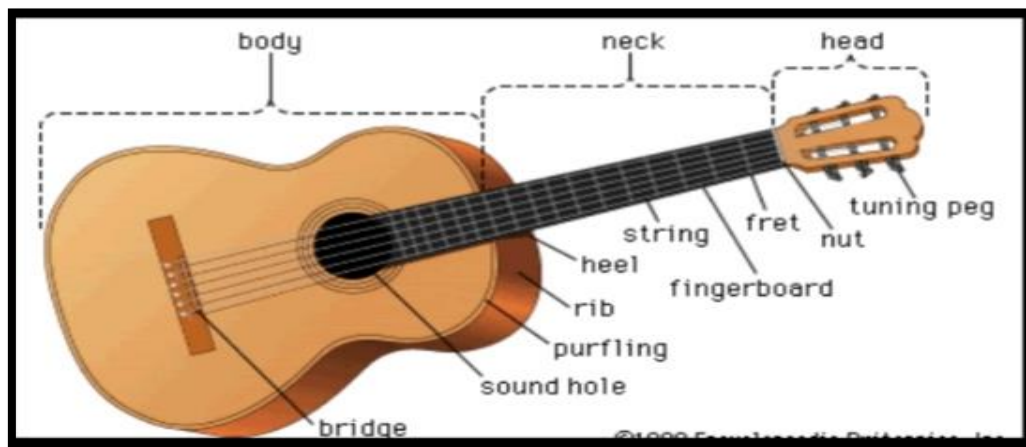
- 1) ***Guitarra Morisca*** yang berfungsi sebagai pembawa melodi,
- 2) ***Guitarra Latina*** untuk memainkan akor.

Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa semacam gitar gambus dengan sebutan *al ud* ke Spanyol. Berdasarkan konstruksi *al ud Arab* dan kedua model gitar dari Romawi tersebut, bangsa Spanyol kemudian membuat alat musiknya sendiri yang disebut ***vihuela***. (Grundfield, 1974 : 15). Sebagai hasilnya, *vihuela* menjadi populer di Spanyol sementara alat-alat musik pendahulunya sedikit demi sedikit ditinggalkan. *Vihuela* yang berasal dari Spanyol, atau disebut juga *viola da mano*, merupakan instrumen penting yang berpengaruh dalam perkembangan gitar modern, yang disebabkan karena kemiripan antara *vihuela* dengan gitar. *Vihuela* memiliki penelaan yang sama dengan *lute*, dan memiliki bentuk yang sangat mirip dengan gitar. Instrumen ini sempat sangat populer dalam waktu yang singkat di kawasan spanyol dan italia. Publikasi musik yang terakhir yang diketahui untuk instrumen *vihuela* pada tahun 1576. Menurut beberapa pendapat, perubahan bentuk *vihuela* menjadi serupa dengan gitar modern, adalah sebuah strategi untuk membedakan *lute* eropa dari *al ud Arab*. Walaupun demikian *al ud* dibawa orang ke negara-negara Eropa Barat dan menyaingi popularitas *vihuela* di Spanyol. Di Eropa *al ud* disambut dengan baik dan berkembang menjadi berbagai

model *lute* Eropa hingga kira-kira akhir abad ke-17 (Grundfield, 1974 : 19). Sementara itu ada yang berpendapat vihuela berkembang terus menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad hingga akhirnya menjadi gitar klasik yang digunakan pada saat ini (Rimmer dan Bellow, 1970).

3. Bagian-Bagian Gitar

Pada gitar umumnya terdapat enam buah senar. Namun, ada beberapa gitar yang menggunakan lebih dari enam senar. Ada juga yang kurang dari enam. Senar yang biasa digunakan yaitu senar yang terbuat dari baja (string) dan juga nilon. Pada gitar klasik, bagian neck dan fretboard nya lebih lebar dibandingkan dengan gitar akustik (Faisal dan Al Kautsar, 2016:8). Bagian-bagian gitar dapat dilihat pada gambar berikut :

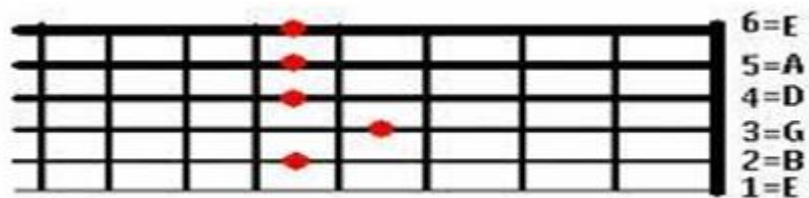


Keterangan :

- 1) *Tuning keys/Tuning Machines* : Berfungsi untuk mengencangkan atau mengendurkan (menyetem) senar gitar.
- 2) *Machine Head* : Berfungsi untuk menahan senar yang telah disetem dengan *tuning keys/tuning machines*.
- 3) *Nut* : Berfungsi untuk mengatur penempatan senar agar tetap konsisten pada tempatnya.
- 4) *Neck* : Berfungsi untuk meletakkan *fretboard*.
- 5) *Fingerboard/Fretboard* : Papan panjang tempat fret yang membagi wilayah nada.
- 6) *Fret* : Logam melintang pada sepanjang *Fingerboard* untuk membagi wilayah nada.
- 7) *Strings/Nylons* : Senar gitar.
- 8) *Body* : Badan gitar.
- 9) *Sound Hole* : Penghasil nada, berfungsi mengeluarkan suara getaran senar dan sebagai tempat sirkulasi udara di dalam badan gitar hingga daya akustik/klasiknya baik.
- 10) *Heel* : Untuk menyangga/menahan neck agar tidak bengkok/melengkung.
- 11) *Bridge* : Penahan senar ke badan gitar.
- 12) *Ribs/Waist* : Sebagai penyangga/penahan gitar di paha saat memainkan gitar.

4. Menala Dawai

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam menala dawai gitar. Ada yang menggunakan garputala, bahkan ada yang menggunakan piano, dengan cara mencocokkan nada satu persatu. Ada cara manual untuk mengatur nada agar suara gitar setem yaitu mencocokkan dengan menekan titik-titik seperti yang tercantum pada gambar berikut ini, kemudian dawai-dawai yang bersangkutan akan mengeluarkan bunyi yang sama dengan bunyi dawai yang dibawahnya. Berikut cara menala dawai pada gitar :



Keterangan gambar :

- 1) Angka romawi besar menunjukkan posisi dalam bermain gitar untuk jari kiri.
- 2) Titik merah tersebut menandakan nada yang disamakan dengan dawai berikutnya (los senar).
- 3) Dawai 6 posisi V dan dawai 5 tidak ditekan tetapi dibunyikan akan menghasilkan nada A pada dawai 5.
- 4) Dawai 5 posisi V ditekan dan dawai 4 tidak ditekan tetapi dibunyikan akan menghasilkan nada D pada dawai 4.

- 5) Dawai 4 posisi V ditekan dan dawai 3 tidak ditekan tetapi dibunyikan akan menghasilkan nada G pada dawai 3.
- 6) Dawai 3 posisi IV ditekan dan dawai 2 tidak ditekan tetapi dibunyikan akan menghasilkan nada B pada dawai 2.
- 7) Dawai 2 posisi V ditekan dan dawai 1 tidak ditekan tetapi dibunyikan akan menghasilkan nada E pada dawai 1.

5. Penomoran dan Penamaan Jari

Berikut beberapa nama pada tangan kanan :

- a) Ibu jari : *Pulgar* (p)
- b) Jari telunjuk : *Indice* (i)
- c) Jari tengah : *Medio* (m)
- d) Jari manis : *Anular* (a)
- e) Jari kelingking : *Chico* (ch)

Tangan kiri juga memiliki sebutan atau lambing sendiri, antara lain :

- 1) Jari telunjuk : 1
- 2) Jari tengah : 2
- 3) Jari manis : 3
- 4) Jari kelingking : 4

Penamaan pada jari kanan ini menggunakan Bahasa Spanyol. Lihat gambar berikut :



Sumber (Koizu 1974: 4)

6. Langkah Persiapan Bermain Gitar

Langkah-langkah dalam persiapan bermain gitar perlu diperhatikan secara mendalam. Menurut pendapat Rahadyan (2013:51), dalam mempersiapkan diri untuk bermain gitar, seseorang harus: Pertama, harus mengetahui cara memegang gitar yang benar. Dalam posisi duduk, diusahakan badan dalam keadaan tegak lurus. Simpan lekukan badan gitar di atas paha, lalu gunakan tangan kiri untuk memegang leher gitar.

Gambar cara memegang gitar dengan posisi yang benar :



Gaya duduk kasual



Gaya duduk klasik



Gaya berdiri

Menurut Rahadyan (2013:52) setelah memegang gitar dengan posisi duduk yang benar, barulah melakukan hal-hal berikut ini:

1. Tekan senar gitar dengan kuat. Pada tahap ini, mungkin akan merasa sakit pada bagian ujung jari. Namun, akan terbiasa setelah melakukannya berulang-ulang. Penekanan dilakukan sampai suara yang dihasilkan berbunyi nyaring.
2. Saat akan memindahkan chord, lakukan dengan perlahan namun pasti dan tetap menekan senar dengan kuat. Pada tahap latihan memindahkan chord, mungkin akan kesulitan karena jari-jari yang harus digerakkan dengan cepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan sesering mungkin agar bisa memindahkan chord tanpa kesulitan dan tetap bisa mempertahankan suara senar yang dihasilkan dengan baik.
3. Lakukan latihan pertama dengan memindahkan dua chord yang berlainan.

4. Setelah merasa benar-benar bisa memindahkan dua chord tersebut, tambahkan lagi dua chord lainnya untuk berlatih.
5. Jika memungkinkan, lakukan latihan bersama instrumen lain seperti drum agar bisa menjaga tempo saat bermain gitar.

7. Teknik Bermain Gitar

Permainan gitar tentu tidak lepas dari teknik dasar maupun teknik lanjut. Menurut Riwayanto (2007, h.7), dalam bermain gitar ada dua hal dasar yang mesti dipelajari agar menjadi pemain gitar yang baik. Pertama, pelajaran motorik, yaitu pengetahuan bermain yang berhubungan dengan otot. Kedua, pelajaran musical yaitu pengetahuan tentang musik diantaranya wawasan, teori, dan pengalaman selama bermusik. Oleh karena itu, selain kelincahan tangan, teknik dalam bermain gitar itu sangat penting agar permainan yang dilakukan menjadi berkualitas.

Berikut adalah pengertian dan beberapa pengkategorian dalam teknik permainan gitar.

1. Pengertian teknik permainan gitar

Menurut pengertiannya teknik adalah cara, trik dan kemahiran dalam menciptakan atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan seni (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008, h. 1473). Permainan menurut KBBI yaitu suatu permainan atau tontonan yang terbentuk dari karya seni secara utuh. Jadi, teknik

permainan gitar dapat diartikan sebagai cara mempertunjukkan kemahiran dalam bermain gitar demi menciptakan suatu karya seni yang utuh.

2. Kategori teknik permainan gitar

Wicaksono (2012) menjelaskan bahwa teknik dalam permainan gitar dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu teknik yang dilakukan menggunakan jari tangan kanan (*picking*) dan teknik yang dilakukan menggunakan jari tangan kiri (*fingering*). Berikut adalah uraian mengenai pengkategorian dalam teknik permainan gitar.

a. Teknik *picking*

Teknik *picking* adalah teknik permainan gitar yang berfungsi untuk memetik dawai gitar. *Picking* umumnya dimankan menggunakan tangan kanan, namun ada pula pemain gitar yang memainkan *picking* menggunakan tangan kiri. Teknik ini dapat dilakukan menggunakan jari atau *pick*, *pick* yaitu alat untuk memetik dawai gitar.

b. Teknik *fingering*

Teknik *fingering* adalah teknik permainan gitar yang berfungsi untuk menekan senar gitar agar menghasilkan suatu nada. Teknik ini umumnya dilakukan menggunakan tangan kiri dengan menekan senar pada papan fret gitar. Berikut ini beberapa ulasan mengenai teknik *fingering* yang ada dalam permainan gitar.

1) *String skipping*

Teknik *string skipping* yaitu cara memainkan senar dengan melewati senar atau skip senar, misalnya memainkan nada pada senar dari senar 4 langsung melompat ke senar 2.

2) *Arpeggio*

Teknik *arpeggio* yaitu cara memainkan senar yang nadanya dikembangkan dari akor dan dimainkan secara berurutan. Teknik ini pada umumnya dikombinasikan dengan teknik *sweep picking*, karena *arpeggio* sering dimainkan dalam tempo yang cepat.

8. *Arpeggio*

Arpeggio adalah susunan nada akor yang dimainkan satu nada satu petikan secara berurutan (Latarski, 1990, h. 4). Menurut Krisvaramurti dan Koapaha (2020 : 4) pada permainan gitar klasik, jari yang digunakan saat memainkan teknik *arpeggio* yaitu :

- Ibu jari (*p*) digunakan untuk memetik senar 4, 5, dan 6,
- Jari telunjuk (*i*) digunakan untuk memetik senar 3,
- Jari tengah (*m*) digunakan untuk memetik senar 2, dan
- Jari manis (*a*) digunakan untuk memetik senar 1.

Dalam perkembangan musik mutakhir, *arpeggio* digunakan juga sebagai pengiring dan komposisi musik. Pada dasarnya, teknik *arpeggio* memainkan senar

dengan memecah nada dari akor yang sedang dimainkan, secara bergantian dan teratur. *Arpeggio* sangat berguna khususnya bagi pemain gitar yang menggemari permainan improvisasi dengan membuat perubahan nada secara tangkas. Berikut ini contoh penggambaran teknik *arpeggio* menggunakan tab *not* balok yang terdapat dalam beberapa buku panduan.



Joe (2015) menjelaskan bahwa ada 3 hal penting yang membuat *arpeggio* menjadi sangat berfungsi. Pertama yaitu *arpeggio* dapat mengembangkan teori struktur akord. Kedua yaitu memperkuat ingatan terhadap nada yang ada pada setiap *fretboard* dari berbagai posisi. Ketiga yaitu permainan gitar dapat menghasilkan komposisi, tidak hanya meniru permainan yang sudah ada. Ada juga penjelasan mengenai perkembangan teknik *arpeggio* serta teknik gitar lain yang berkaitan dengan teknik *arpeggio* adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan Teknik Arpeggio

Pengenalan *arpeggio* sebagai iringan melodi menandai masa penting dalam sejarah musik pianoforte. Konon sekitar tahun 1730, seorang musisi amatir Venesia bernama Alberti menemukan tanda-tanda awal kebebasan dalam bermain

nada dari iringan yang secara eksklusif digunakan sampai saat itu. Jenis *arpeggio* sederhana yang dikerjakannya, yang masih dikenal sebagai ‘Alberti bass’ telah berkembang sepenuhnya, tidak hanya sebagai pengiring, namun juga sebagai bagian penting dari instrumental musik modern yang paling brilian dan masih terus diterapkan permainannya oleh beberapa musisi legendaris dunia seperti Yngwie Malmsteen, Steve Vai, Edie Van Halen dan terus digunakan sampai sekarang (Mulyana, 2018).

2. Teknik Pendukung Arpeggio

Teknik *arpeggio* tidak terlepas dari teknik permainan gitar lain yang dapat saling berkaitan sehingga permainan yang dihasilkan menjadi lebih baik. Abrian (2018) menjelaskan bahwa ada beberapa teknik yang dapat mendukung atau berkaitan dengan teknik *arpeggio*. Berikut adalah beberapa ulasan mengenai teknik pendukung *arpeggio*.

1) Alternate Picking

Memainkan *arpeggio* dengan cara memetik tiap senar. Teknik ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat bantu *pick*, sehingga lagu yang dimainkan dengan cara memetik senar umumnya bagian dari permainan *arpeggio*. Berikut adalah contoh alternate picking.



3. Tingkat kesulitan arpeggio

Sebagian pemain gitar pemula adakala merasa sulit saat mencoba bermain improvisasi gitar khususnya teknik *arpeggio*. Hal ini tentu dipengaruhi dari beberapa faktor tertentu. Cara belajar menjadi dasar kesulitan yang dialami sebagian pemain gitar pemula. Mulyana (2018) menjelaskan bahwa belajar gitar itu bisa menjadi mudah atau sebaliknya, tergantung dari habit pemain itu sendiri. Latihan menjadi bagian penting berikutnya dalam mempelajari teknik *arpeggio* dalam permainan gitar. Latihan menurut Harsono (1988, h. 102) adalah suatu proses belajar secara teratur yang dilakukan berkali-kali dan semakin hari beban latihannya semakin meningkat. Latihan seperti perjalanan untuk mengasah *skill* menjadi lebih baik, jika pemula hanya menggunakan waktu satu jam untuk latihan, maka kemajuan dari pemain gitar tersebut akan tidak optimal.

Tingkat kesulitan terakhir yang perlu diperhatikan yaitu pemahaman teori dalam sebuah panduan, karena panduan tak kalah penting dalam mempelajari

teknik *arpeggio*. Panduan yang dirancang menggunakan bentuk visual dari teori itu sendiri akan lebih mempermudah dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa panduan kerap menjadi kendala bagi sebagian pemain gitar pemula, studi bahasa yang terdapat pada panduan seperti *not* balok dianggap kurang membantu karena kurangnya pemahaman.

Teori menjadi hal yang penting dalam permainan improvisasi gitar karena teori menghasilkan permainan gitar menjadi lebih terarah dan memberi karakter, pemula juga harus dapat menemukan media yang tepat agar teori dapat dipelajari dengan lebih mudah. Oleh karena itu, sebelum pemain gitar pemula memulai latihan secara teknis, pemain gitar disarankan untuk memilih panduan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan, sehingga panduan menjadi lebih efektif sebagai media yang mempelajari permainan gitar improvisasi khususnya *arpeggio* dalam permainan gitar.

C. Model lagu

Lagu “Mengheningkan cipta” adalah karya dari Truno Prawit, seorang komposer asal Solo yang lahir pada 1915. Selain seniman, Prawit juga merupakan seorang pelaku sejarah, yang banyak mengasah kemampuan bermusiknya di Staf Musiek Kraton Surakarta. Sepanjang hidupnya, ia menggubah beberapa lagu, diantaranya “Mars Diponegoro”, “Rasa Kbangsaan”, “Hari Pahlawan”, “Bersatulah”, “Hari Angkatan Perang”, “Tanah Airku”, hingga “Indonesia Pusaka”. Karya “Mengheningkan Cipta”

menjadi salah satu dari banyak lagu ciptaannya yang monumental. Selain karena lagu yang wajib dalam upacara bendera, lirik lagunya mengandung makna yang dalam. Misalnya, dalam lirik “Nan gugur remaja diribaan bendera” dan “Bela nusa bangsa”, yang menunjukkan bahwa pahlawan adalah orang yang gugur demi menegakkan bendera Negara dan demi membela nusa-bangsa Indonesia. Begitu juga halnya pada dua lirik di akhir lagu, “Kau cahya pelita” dan “Bagi Indonesia merdeka”. Dua lirik tersebut menggambarkan bahwa para pahlawan bagaikan lampu yang memberikan cahaya dan dengan cahaya lampu tersebut, mereka mampu menuntun Indonesia menjadi negara yang merdeka (Ahmad Efendi, 2021)

Berikut ini adalah lirik lagu “Mengheningkan cipta”, Ciptaan Truno Prawit.

Dengan seluruh angkasa raya memuji
Pahlawan Negara
Nan gugur remaja diribaan bendera
Bela nusa bangsa
Kau kukenang wahai bunga putra bangsa
Harga jasa
Kau cahya pelita
Bagi Indonesia merdeka

Dalam penelitian ini, lagu yang akan digunakan oleh peneliti yaitu lagu mengheningkan cipta. Lagu ini dipilih karena siswa-siswi belum pernah mengiringi lagu mengheningkan cipta menggunakan teknik arpeggio.

D. Metode Imitasi

Metode imitasi merupakan salah satu metode pembelajaran dengan cara menirukan perkataan guru. Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Menurut Ahmadi (2003: 14) faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Dalam proses pembelajaran, metode imitasi berarti siswa terdorong untuk menirukan perkataan atau gerakan yang dilakukan guru. Menurut Gerungan (1966: 36) imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi. Imitasi tidak berlangsung secara otomatis, tetapi ada faktor lain yang ikut berperan.

Metode imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan dimana guru tersebut memberikan contoh agar siswa mendapatkan gambaran mengenai kualitas bermain musik yang baik dan benar. Metode imitasi adalah belajar melalui peniruan atau pengamatan yang paling sering dilakukan. Metode ini di realisasikan ketika seorang meniru orang lain atau gurunya, metode ini sering di gunakan anak kecil untuk melafal kata bahasa dari orang tuanya, Begitu juga jika ia meniru berbagai perilaku,etika dan tradisi (Admin, 2018).

E. Metode Drill

1. Pengertian Metode Latihan Keterampilan (Drill)

Metode latihan (drill) yang disebut juga dengan training, merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu metode ini juga baik untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan (Djamarah, 2010: 95). Mengajarkan kecakapan dengan metode latihan (drill), setiap guru harus mengetahui sifat kecakapan itu sendiri, seperti kecakapan sebagai penyempurnaan dari pada suatu arti dan bukan sebagai hasil proses mekanis semata-mata. Kecakapan tersebut dikatakan benar, bila hanya menentukan hal yang rutin yang dapat dicapai dengan pengulangan yang tidak menggunakan pikiran, sebab kenyataan bertindak atau berbuat harus sesuai dengan situasi dan kondisi (Ramayulis, 2005: 281). Proses pembelajaran metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan, karena metode merupakan suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai, dan serasi untuk menyajikan suatu hal, sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebelum mendefinisikan tentang metode drill, ada baiknya terlebih dahulu mengetahui tentang metode mengajar.

Nana Sudjana (2013:76) mengemukakan bahwa metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pelajaran. Metode pembelajaran merupakan teknik yang digunakan

di dalam proses belajar mengajar, jika suatu metode pembelajaran tepat digunakan maka hasil belajar pun akan lebih maksimal. Metode yang tepat menyebabkan anak berkonsentrasi dan nyaman dalam proses belajar mengajar, tetapi di dalam proses belajar mengajar guru diharapkan dapat menyampaikan terlebih dahulu metode pembelajaran pada mata tertentu karena setiap metode berbeda dengan setiap mata pelajaran. Dari uraian definisi metode mengajar, dapat disimpulkan bahwa metode mengajar adalah suatu cara mengajar siswa melakukan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Metode drill adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan/berikan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 1995:86).

Menurut Armai (2002 : 175) adapun tujuan penggunaan metode drill adalah diharapkan agar siswa :

- a) Memiliki keterampilan moroeis/gerak, misalnya menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat, membuat suatu bentuk, atau melaksanakan gerak dalam olah raga.
- b) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagikan, menjumlah, tanda baca.
- c) Memiliki kemampuan menghubungkan antara suatu keadaan, misalnya hubungan sebab akibat banyak hujan maka akan terjadi banjir, antara huruf dan bunyi.

- d) Dapat menggunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih baik teratur dan lebih teliti dalam mendorong ingatannya.
- e) Pengetahuan anak didik akan bertambah dari berbagai segi dan anak didik tersebut akan memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam.

Agar penggunaan metode drill dapat efektif, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

Sebelum pelajaran dimulai hendaknya diawali terlebih dahulu dengan pemberian pengertian dasar.

- a. Metode ini dipakai hanya untuk bahan pelajaran kecekatan-kecekatan yang bersifat rutin dan otomatis.
- b. Diusahakan hendaknya masa latihan dilakukan secara singkat, hal ini dimungkinkan agar tidak membosankan siswa.
- c. Maksud diadakannya latihan ulang harus memiliki tujuan yang lebih luas.
- d. Latihan diatur sedemikian rupa sehingga bersifat menarik dan dapat menimbulkan motivasi belajar anak.

Nana Sudjana (2008: 87) berpendapat bahwa prinsip dan petunjuk penggunaan metode Drill adalah :

- a) Peserta didik harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.

- b) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya diagnosis, mula-mula kurang berhasil kemudian diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.
- c) Latihan tidak perlu lama asalkan sering dilaksanakan.
- d) Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan peserta didik.
- e) Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal yang esensial dan berguna.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain (2006: 96) metode yang diakui memiliki banyak kelebihan, juga tidak dapat disangkal bahwa metode latihan mempunyai kekurangan. Diantara kelebihan dan kekurangan metode Drill yaitu :

1) Kelebihan metode drill

- a) Untuk memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, kata-kata atau kalimat, membuat alat-alat, menggunakan (mesin permainan dan atletik), dan terampil menggunakan alat olahraga.
- b) Untuk memperoleh kecakapan mental, seperti dalam perkalian, menjumlahkan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda (symbol) dan sebagainya.
- c) Untuk memperoleh kecakapan dalam bentuk asosiasi yang dibuat, seperti hubungan huruf-huruf dalam ejaan, penggunaan simbol, membaca peta, dan lain sebagainya.
- d) Pembentukan kebiasaan yang dilakukan dan menambah ketepatan serta kecepatan pelaksanaan.

- e) Pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya.
- f) Pembentukan kebiasaan-kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit, menjadi lebih otomatis. Untuk keberhasilan dalam pelaksanaan teknik latihan (drill) dan praktek (*practice*).

2) Kelemahan metode drill

- a) Menghambat bakat dan inisiatif siswa, karena siswa lebih banyak dibawa ke dalam penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian.
- b) Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
- c) Kadang-kadang latihan yang dilakukan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan.
- d) Membentuk kebiasaan yang kaku, karena bersifat otomatis.