

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar Dan Pembelajaran

1. Konsep Belajar

Pada hakekatnya belajar adalah bagaimana seseorang melakukan suatu aktifitas agar dapat memperoleh perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Setiap hari manusia berinteraksi dengan lingkungan dan lingkungan memberikan pengalaman. Pengalaman yang diperoleh dalam interaksinya itu dapat mengubah tingkah laku manusia. Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap (Winkel, 1987).

Belajar adalah proses yang didasarkan pada pemahaman, karena dasarnya setiap tingkah laku seseorang selalu didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal dan memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Belajar adalah proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Pada situasi belajar, keterlibatan seseorang secara langsung akan menghasilkan pemahaman yang dapat membantu individu memecahkan masalah (Gestalt dalam Winkel, 1987). Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Skinner dalam Winkel, 1987).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa; (1) belajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan proses mental dan fisik; (2) belajar terjadi dalam interaksi aktif dengan objek yang sedang dipelajari; (3)

belajar yang di dalamnya individu aktif maka akan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku dalam aspek kognisi, afeksi, dan psikomotoriknya.

2. Konsep Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran Corey (1986:195) dalam Sagala Syaiful (2010:61) mengatakan bahwa Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar merupakan dilakukan oleh siswa. Mengajar menurut Wiliam H. Burton dalam Sagala Syaiful (2010:61), adalah “upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) dalam Sagala Syaiful (2010:62), “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus dapat memilih dan mengembangkan materi yang dapat meningkatkan minat siswa serta hasil belajar yang maksimal.

B. Metode *Drill*

1. Pengertian Metode Drill

Pada metode drill terdapat banyak definisi dari para ahli sebagai berikut: 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. Menurut Sagala syaiful (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. 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. 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 *bossanova* pada gitar menggunakan teknik petikan tirando dengan cara mengulang-ulang dalam pola pukulan serta alurnya sehingga siswa terbiasa dan memiliki keterampilan serta ketangkasan dalam memainkan permainan semakin sering mengulang-ulang maka mahasiswa menjadi menguasai dengan baik pola irama *bossanova*.

C. Musik

Musik adalah suatu hasil dari karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu : Irama, melodi, harmoni, bentuk/ struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan(Jamalus,1988:1).

1. Unsur-unsur Musik

Musik adalah bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia sejak lahir beberapa unsur musik, diantaranya :

a. Melodi

Melodi berasal dari bahasa Yunani , *meloidia*, yang berarti “bernyanyi” atau “berteriak” (Okatara, 2011:81). Sementara secara harfiah, melodi adalah susunan rangkaian tiga nada atau lebih yang terdengar berurutan secara logis serta memiliki irama dan berisi ungkapan suatu gagasan (Okatara, 2011:81).

Melodi merupakan rangkaian dari sejumlah nada atau bunyi, yang ditanggapi berdasarkan perbedaan tinggi-rendah atau naik-turunnya. Dapat merupakan satu ungkapan penuh, atau hanya berupa penggalan ungkapan (Soeharto, 1992:80).

b. Irama / Ritme

Istilah ritme lebih menekankan pada unsur musik yang tidak berkaitan langsung dengan *pitch* (tinggi rendah suara), tetapi lebih mengarah pada panjang pendeknya durasi (Agustianto dan Heni Kusumawati, 2004:1).

Irama yaitu pola ritme (derap langkah teratur) yang dinyatakan dengan nama, seperti: wals, mars, *bossanova* dan lain-lain (Banoe, 2003: 198). Irama

yaitu gerak yang teratur mengalir, karena munculnya aksentuasi tetap. Keindahannya akan lebih terasa oleh adanya jalinan perbedaan nilai dari satuan-satuan bunyinya (Soeharto, 1992:56).

c. Tempo

Tempo dikenal sebagai cepat lambatnya suatu lagu dimainkan. Menurut Mudjilah (2004: 7) tempo adalah kecepatan dimana kita mengetuk / menghitung panjang not (Mudjilah, 2004: 7). Tempo adalah cepat lambatnya gerak musik (Soeharto, 1992:134).

Tempo merupakan waktu; kecepatan; kecepatan dalam ukuran langkah tertentu; kecepatan dengan memperbandingkan gerak atau gerak tari tertentu (Banoe, 2003:410).

d. Harmoni

Harmoni merupakan ilmu pengetahuan tentang harmoni; cabang ilmu pengetahuan musik yang membahas dan membicarakan perihal keindahan komposisi musik (Banoe, 2003:180).

Harmoni merupakan perihal keselarasan paduan bunyi. Secara teknis meliputi susunan, peranan, dan hubungan dari sebuah paduan bunyi dengan sesamanya, atau dengan bentuk keseluruhannya (Soeharto, 1992:48).

D. Pola Irama

Pola Irama Pola sebagaimana disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna model, sistem, bentuk atau struktur. Menurut Muttaqin (2008:101) Irama adalah susunan diantara durasi nada-nada yang pendek dan panjang, nada-nada yang bertekanan dan tak bertekanan yang berulang-ulang.

Banoe (2003:198) mengatakan bahwa irama adalah pola ritme tertentu yang dinyatakan dengan nama seperti wals, mars, dan *bossanova*. Soeharto (1986) menyatakan irama sebagai gerak yang teratur, di mana irama selalu mengikuti jalan melodi. Jamalus (1988) mengatakan irama adalah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar musik dan tari.

Bahasan irama meliputi: (1) pulsa: notasi irama, satuan pulsa, metronom maelzel; (2) birama: birama sederhana, birama susun, birama campuran; (3) notasi birama: tanda birama, ruas birama, garis birama, garis penutup; (4) pola irama: rata, tak rata, sinkop, ostinato, suku bangsa, poliritmik, polimerik; (5) membirama: pola gerak, tangan. (Masfufah, 2010).

Dalam perkembangannya sering dijumpai perpanjangan not dan perpanjangan tanda diam. Demi tercapainya harmoni lagu notasi harus berharga sesuai tuntutan harmonisasi lagu, not tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Duol

Duol adalah penggabungan dua buah nada dalam sukat bersahaja yang berfungsi mengubah not tersebut menjadi bernilai satu setengah dan ditulis dengan garis lengkung serta angka 2 di atas atau di bawah kedua nada tersebut.

2. Triool dan triool ganda

Triool adalah penggabungan tiga buah nada dalam sukat bersahaja yang berfungsi mengubah not tersebut menjadi bernilai dua pertiga dan ditulis dengan garis lengkung serta angka 3 di atas atau di bawah ketiga nada tersebut.

3. Kwartool

Kwartool adalah penggabungan empat buah nada dalam sukat bersahaja yang berfungsi mengubah not tersebut menjadi bernilai tiga perempat dan ditulis dengan garis lengkung serta angka 4 di atas atau di bawah keempat nada tersebut.

4. Kwintool

Kwintool adalah penggabungan lima buah nada dalam sukat bersahaja yang berfungsi mengubah not tersebut menjadi bernilai empat perlima dan ditulis dengan garis lengkung serta angka 5 di atas atau di bawah kelima nada tersebut.

5. Legato dan legatura

Adalah tanda untuk menghubungkan dua buah not atau lebih, memperpanjang nilai not yang pertama menjadi sejumlah not yang dihubungkan. (Masfufah, 2010).

Pola irama sendiri sebagaimana disebutkan oleh Banoe (2003:335) adalah pola nilai not atau panjang pendeknya bunyi dalam suatu komposisi. Sedangkan menurut Purnomo (2006:19) irama adalah pola panjang pendeknya dan keras lunaknya nada dalam musik, atau irama itu selalu berhubungan dengan panjang pendek nada dalam musik atau lama singkatnya not dinyanyikan. Maka dalam hal ini kata pola irama dapat diartikan sebagai uraian tentang model, bentuk atau struktur ritme yang terdapat dalam suatu komposisi. Pola irama terbentuk dari berbagai bunyi ritmis dalam musik tersebut, tak hanya dari alat musik ritmis, tapi ada juga alat musik melodis. Namun terutama, irama dirasakan lewat bunyi alat musik ritmis sehingga irama musik tetap masih terasa meskipun melodi lagunya diam atau tidak berbunyi.

E. Musik *Bossanova*

Bossanova adalah salah satu jenis musik berasal dari Brazil yang dikenalkan dan berkembang sekitar tahun 1950 sampai 1960. Musik ini bersumber dari musik Samba dan Jazz, karenanya musik *bossanova* sering kali disebut sebagai Jazz Samba atau Jazz Latin atau Jazz Brazil. Pada tahun 1960-an musik ini digandrungi oleh kawula muda, terutama musisi dan mahasiswa. Hingga saat ini *bossanova* masih eksis sebagai bagian dari musik jazz.

Dalam bahasa Portugis Secara bahasa *bossanova* memiliki arti trend baru. *Bossanova* memiliki 2 kata, nova adalah kata Portugis yang berarti “baru”. Konon kata “bossa” ini berasal dari budaya pantai di Rio de Janeiro. Namun ada juga yang mengatakan bahwa *bossanova* itu diambil dari sebuah group musik yang bernama *bossanova*.

Musik *bossanova* memiliki chords persis seperti musik jazz lainnya, istilahnya menggunakan chords “miring” seperti C diubah menjadi CM7 atau CM9, Dm dirubah menjadi Dm7 dan lainnya. Sementara ketukan *bossanova* berbeda dengan jazz pada umumnya. Tokoh musik *bossanova* adalah Joao Gilberto sebagai pencipta, Sementara Antonio Carlos Jobim sebagai orang yang mempopulerkan musik *bossanova*. Alat musik yang digunakan waktu lalu dalam musik *Bossanova*:

1. Gitar akustik senar nilon
2. Piano
3. Organ

4. Bas akustik
5. Drum set (termasuk claves).

F. Alat Musik Gitar

I. Bagian-bagian Gitar



Keterangan :

1. Kepala (*Headstock*)

Kepala gitar akustik terdapat di bagian gitar paling atas. Kepala gitar ini berbahan baku kayu yang pada bagianya terdapat tunner dan nut.

2. Nut

Nut adalah sebuah bantalan kecil yang digunakan untuk menyangga (biasanya) enam senar gitar agar bunyi yang keluar terdengar nyaring.

3. Tuner

Tuner adalah mesin pemutar yang umumnya terbuat dari bahan logam (metal). Jumlah tuner sama dengan jumlah senarnya yaitu 6 buah, karena setiap tuner mewakili satu senar. Fungsi dari tuner ini adalah untuk menyetem gitar akustik.

4. Fret

Fret terbuat dari bahan logam. Pada gitar akustik fret gitar berjumlah 19 buah. Fungsi dari fret sangatlah vital karena untuk menentukan nada pada senar.

5. Leher (Neck)

Leher gitar adalah tempat tangan kiri kita memegang gitar atau sebaliknya bagi yang kidal. Leher gitar yang bagus adalah yang lurus sempurna. Jika leher gitar sudah melengkung maka dipastikan gitar tersebut sudah tidak bagus lagi.

6. Penghubung (Heel)

Penghubung adalah kayu solid yang digunakan untuk menghubungkan antara leher (*neck*) dengan badan gitar (*body*).

7. Badan (*Body*)

Badan gitar adalah bagian yang paling menonjol pada gitar karena hampir 80% gitar terdiri dari badan gitar. Badan gitar juga menjadi ikon tersendiri bagi para pemegang hak cipta gitar. Bentuk dari badan gitar sangatlah beragam dan bervariasi tergantung dari si pembuat gitar.

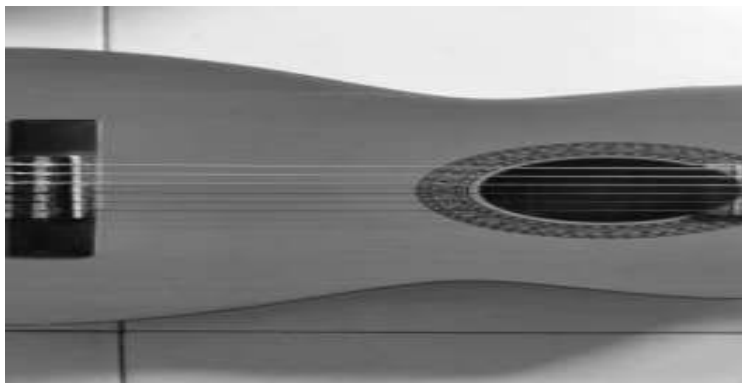
8. Bridge

Bridge mempunyai fungsi untuk mengaitkan senar gitar pada body gitar. Pada bagian bridge, terdapat bantalan putih yang bernama Saddle. Bagian bridge sendiri terbuat dari kayu kualitas terbaik.

9. Senar (String)

Senar gitar juga merupakan hal terpenting dari sebuah gitar, karena gitar belumlah lengkap jika tidak dilengkapi dengan senar. Jenis senar gitar sangatlah beragam karena setiap senar mempunyai karakteristik suara yang berbeda-beda. Jumlah senar gitar akustik ada 6 buah, yaitu senar 1, senar 2, 3, 4, 5 dan 6. Masing - masing senar juga mempunyai nada yang berbeda-beda yaitu E, A, D, G, B, E' (standard *tuning*)

II. Dawai Gitar



Keterangan :

1. Senar 1 bernada E (Paling Bawah)
2. Senar 2 bernada B
3. Senar 3 bernada G

4. Senar 4 bernada D
5. Senar 5 bernada A
6. Senar 6 bernada E (Paling Atas)

III. Sikap Duduk



Untuk mendapatkan hasil permainan gitar yang baik, maka perlu diperhatikan juga sikap duduk dan memegang gitar yang baik dan benar. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan :

1. Gitar diletakan di paha kiri dibagian lengkungan gitar, dengan kemiringan gitar sekitar 45 drajat dan paha kanan menahan bagian belakang gitar.
2. Kaki kiri diletakan diatas foot stool (bangku kecil tempat meletakan kaki).
3. Tangan kiri memegang leher gitar. Posisi ibu jari ada dibelakang leher gitar bagian tengah. Ibu jari tidak boleh terlihat dari depan.

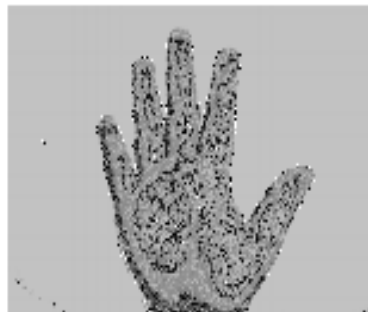
4. Sikap tangan kanan diletakan dibagian gitar pada sideboard, sejajar dengan bridge base, dan tidak boleh diletakan dibawah sideboard selanjutnya jari-jari tangan kanan sitempatkan disekitar pinggir lubang suara untuk memetik.

IV. Teknik bermain Gitar Klasik

a. Teknik Penjarian



tangan Kiri



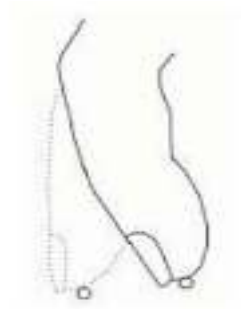
tangan kanan

Keterangan:

Gambar diatas merupakan teknik penjarian pada alat musik gitar. Pada tangan kiri, angka 1 menunjukan jari telunjuk, angka 2 jari tengah, angka 3 jari manis dan angka 4 jari kelingking. Angka-angka tersebut merupakan penomoran jari. Pada tangan kanan, huruf P (Pulgar) menunjukan ibu jari, huruf I (Indice) menunjukan jari telunjuk, huruf M (Medio) menunjukan jari tengah, Huruf A (Anular) menunjukan jari manis CH (Chio) menunjukan jari kelingking.

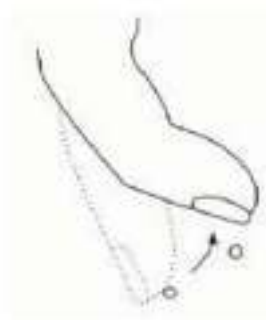
b. Teknik Petikan

1. Teknik Apoyando



Teknik apoyando (Rest Stroke) adalah teknik memetik dawai dengan arah lurus sehingga menyentuh dawai berikutnya. Umumnya ini teknik ini digunakan untuk memainkan nada-nada tunggal, misalnya pada bagian melodi atau tangga nada dan nada beraksen.

2. Teknik Tirando



Teknik tirando atau (free Strooke) adalah teknik memetik dawai dengan arah melengkung sehingga tidak menyentuh dawai berikutnya. Teknik ini biasanya digunakan untuk memainkan akor arpeggio (Broken Chord).

3. Teknik Strumming

Teknik strumming atau biasa dikenal dengan menggenjreng, dalam teknik bermain gitar yang satu ini dapat dilakukan dengan cara down stroke atau memetik kebawah dan up stroke atau memetik ke atas.

