

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran merupakan dasar penting untuk proses belajar-mengajar. Berbagai pendekatan seperti investigasi, proyek, ceramah, diskusi, dan teknologi menawarkan keragaman dan efektivitas dalam mencapai tujuan pendidikan. Mengadaptasi metode dengan konteks dan karakteristik individu adalah kunci keberhasilan penerapannya. Menurut Simanjuntak dan Widiastuti, (2025:129) metode pembelajaran adalah pendekatan yang dilakukan oleh guru agar proses belajar-mengajar pada siswa dilakukan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Metode pembelajaran otodidak alat musik keyboard merupakan metode yang praktis dan terbatas. Metode pembelajaran otodidak juga banyak dilakukan sejak jaman dahulu. Menurut Paul S. Szalay (2020:1) pembelajaran mandiri telah hadir sejak pertama kali saya berhubungan dengan bidang pendidikan orang dewasa pada pertengahan tahun 1970-an. Pembelajaran mandiri lebih sering hadir dalam teori, diskusi, dan pertukaran pandangan, tetapi jarang diterapkan secara sistematis dalam pendidikan orang dewasa. Masih dengan metode pembelajaran otodidak yang sangat terbatas, membuat individu kurangnya ilmu yang didapatkan. Menurut Todd M. Gureckis and Douglas B. Markant (2012:464) pembelajaran mandiri ini tidaklah mudah dalam situasi pembelajaran yang nyata. Misalnya, dalam lingkungan pembelajaran pasif di mana pilihan mengenai seleksi informasi terbatas,

peserta didik masih dapat memilih untuk secara selektif memperhatikan isyarat atau fitur tertentu dari stimulus yang diberikan.

Dalam metode pembelajaran alat musik keyboard juga pasti ada menggunakan teknik. Menurut Ayu Napitupul, dkk (2014:331) teknik bermain adalah cara atau teknik memukul alat musik pada not tertentu sesuai petunjuk atau notasinya, misalnya legato, staccato, tenuto, slurs dan pizzicato. Dalam permainan keyboard juga mempelajari teknik penjarian. Teknik yang mudah dalam bermain keyboard, yaitu teknik penjarian. Menurut Ramoneda, dkk (2021:1) *Hand and finger movements are a mainstay of piano technique. Automatic Fingering from symbolic music data allows us to simulate finger and hand movements*. Gerakan tangan dan jari merupakan andalan teknik piano. Penjarian otomatis dari data musik simbolis memungkinkan individu untuk mensimulasikan gerakan jari dan tangan. Dengan meraba nada-nada dalam sebuah partitur, dapat mencontoh teknik gerakan tangan dan jari piano. Alih-alih seperangkat aturan yang tetap, penjarian piano adalah proses kreatif dan fleksibel yang diindividualisasikan untuk setiap pianis. Contohnya penjarian harus mempertahankan konten musik dari karya tersebut dalam semua aspeknya: artikulasi, tempo, dinamika, ritme, gaya, dan karakter. Di sisi lain, harus senyaman mungkin dengan ukuran tangan.

Musik merupakan alunan nada yang diciptakan oleh manusia lewat alat musik ataupun benda lain. Musik juga merupakan perasaan atau pengalaman dari pencipta yang dibentuk lewat lirik, dan nada. Menurut Musa Kiring (2024:18-30) musik adalah suara yang diterima dan diciptakan oleh manusia dengan pola tertentu yang sesuai dengan lokasi, budaya, dan kepribadian individu yang dilakukan

dengan kesadaran, dihadirkan sebagai musik. Musik merupakan karya seni yang berbentuk bunyi dalam lagu atau komposisi musik yang mengekspresikan pikiran dan emosi dari penciptanya melalui elemen-elemen musik, yaitu ritme, melodi, dan harmoni.

Keyboard merupakan salah satu bagian dari piano Nafisatul Hasanah (2021:1). Keahlian dalam memainkan alat musik menjadi sesuatu yang akan sangat membanggakan bagi setiap orang. Ada banyak jenis alat musik yang bisa dipelajari dan disukai oleh masyarakat, termasuk salah satunya adalah keyboard. Keyboard musik merupakan alat musik yang sering digunakan di berbagai tempat, seperti di pertunjukan, di gereja atau bahkan di rumah. Fungsinya untuk mengiringi orang dalam bernyanyi Musa Kiring (2024:18-30). Salah satu contohnya alat musik yang sering digunakan untuk mengiringi kebaktian di gereja adalah keyboard. Kesimpulannya keyboard memiliki banyak variasi gaya musik yang mempengaruhi jenis alat musik yang dapat digunakan Rowilson Nadeak (2024:165). Selanjutnya, keyboard merupakan alat musik yang sudah banyak dikenal banyak orang dan merupakan salah satu jenis alat musik yang biasanya diajarkan dalam kurikulum Marfel Lenggic, dkk (2023:2344). Instrumen keyboard memainkan peran penting dalam pendidikan musik karena memberikan pengalaman musik yang menyenangkan bagi peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan membaca dan menulis musik mereka Jidong LiuI, Fang Fu (2023:1). Sebagai contoh, kenyamanan dalam pembelajaran di kelas. Adapun keyboard menurut Lowrance, Rachel A. (2014:10) *The keyboard was one of the few instruments able to play more than two notes at once, which of course made it a logical choice for a transcription*

of a multi-instrument work. Dari kesimpulan diatas mengenai keyboard ialah, keyboard adalah salah satu alat instrumen yang dapat memainkan lebih dari dua not sekaligus, yang tentu saja menjadikannya pilihan yang logis untuk membuat karya yang melibatkan banyak instrumen.

Dalam pembelajaran otodidak atau belajar secara mandiri juga memiliki kendala atau kekurangan dan kelebihan yang dihadapi. Seperti menurut Nindya Maya Kartika & Diah Latifah (2019:74) kekurangan otodidak pada pembelajaran alat musik keyboard terletak pada fingering yang tidak seharusnya dan kelebihan belajar keyboard secara otodidak adalah mempunyai rasa musikalitas yang tinggi dibanding yang belajar adanya bimbingan formal. Yang artinya adalah belajar otodidak dapat meningkatkan kreativitas musikalisasi bermain keyboard. Contoh kendala yang dihadapi juga tidak hanya dipenjaran, melainkan memakan waktu yang cukup lama untuk bisa mahir. Menurut Adi Nugroho & Paulus Dwi Hananto (2021:7) untuk menjadi seorang maestro, membutuhkan bakat dalam diri yang luar biasa untuk mencapai semuanya yang membutuhkan belasan hingga puluhan tahun untuk berlatih. Otodidak adalah proses di mana seseorang mengatur pembelajarannya sendiri, menetapkan tujuan, memilih bahan ajar, dan menilai kemajuan. Untuk mendukung metode ini, contohnya pendidik perlu menerapkan berbagai strategi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar dewasa. Menurut Sanjib Chakraborty (2024:1) *Self-directed learning is a process where individuals take control of their learning journey, setting goals, choosing resources, and evaluating their progress. Facilitating this approach requires educators to employ various strategies tailored to the needs and characteristics of*

adult learners. Salah satu keuntungan utama dari pembelajaran otodidak adalah kemampuan untuk menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan dan minat pribadi pada bidang tertentu yang ingin mereka tingkatkan atau jelajahi, daripada mengikuti kurikulum yang kaku. Soila Lemmetty¹ & Kaija Collin (2019:47) menyatakan *The workers talked about self-directed learning as an obliged, creativity-enhanced as well as flexible and fast-paced practice. Self-directed learning was also described as a practice tied to work itself*. Contoh Pembelajaran mandiri atau Otodidak sebagai pembelajaran yang meningkatkan kreativitas, serta fleksibel dan serba cepat yang praktiknya terkait dengan pekerjaan itu sendiri ialah menciptakan karya itu sendiri. Kesimpulannya, pembelajaran mandiri adalah proses di mana individu mengambil kendali atas perjalanan belajar mereka.

Pembelajaran otodidak dengan pembelajaran formal atau adanya bimbingan di lembaga maupun guru merupakan metode pembelajaran yang berbeda baik dari cara belajar dan akses ilmu yang didapat. Menurut Omar Zafar (2023; 73 (4): 1212) pembelajaran mandiri adalah suatu proses di mana pembelajar mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam menemukan kebutuhan belajar mereka, menetapkan tujuan dan memutuskan bagaimana dan kapan belajar. Hal ini tidak bergantung pada materi pelajaran atau strategi pengajaran. Hal ini terutama bergantung pada orang yang bertanggung jawab atas proses pembelajaran. Pembelajar memutuskan materi pelajaran yang akan dipelajari, strategi pengajaran yang akan diadopsi, dan metode serta sumber daya yang akan digunakan. Sedangkan individu yang belajar di Lembaga atau bimbingan guru adalah metode yang telah dianut oleh perguruan tinggi selama beberapa generasi. Ini adalah

pendekatan yang berpusat pada guru di mana peserta didik tidak memiliki pilihan dalam proses pembelajaran.

Ada banyak hal yang membuat keterbatasan dalam metode pembelajaran otodidak pada alat musik keyboard. Menurut Asif Rehmani (2025:1-3) pembelajaran mandiri adalah cara yang sangat baik untuk mentransfer pengetahuan di banyak tempat, Namun, penting juga untuk mempertimbangkan kelemahannya. Adapun kelemahannya menurut Asif Rehmani, yaitu; (1) tidak tahu apa yang harus dipelajari jika seseorang baru dalam suatu bidang, sering kali sulit menentukan dari mana harus mulai belajar; (2) kurangnya waktu. Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya waktu adalah hambatan terbesar dalam pembelajaran mandiri; (3) motivasi dan minat diri setiap individu memiliki berbagai tipe kepribadian; (4) hanya belajar apa yang mereka minati.

Seperti halnya dengan subjek yang diteliti bernama Septian Hot Maruli Situmeang. Septian Hot Maruli Situmeang merupakan seorang anak yang berusia 15 tahun yang berdomisili Medan dan tinggal di jalan Veteran Gg. Becek Medan. Septian Hot Maruli Situmeang seorang organis yang baru muncul di Gereja HKBP Nommensen Pulo Brayan Bengkel. Di Gereja HKBP Nommensen Pulo Brayan, ada terdapat sesi untuk tiap pemain yang ingin melayani. Diantaranya, sesi 1 yaitu pagi jam 08.00 – 10.00 wib, sesi 2 yaitu siang pukul 10.00 – 12.00 wib wib, dan sesi 3 yaitu pukul 17.00 – 18.00 wib. Septian Hot Maruli Situmeang bermain keyboard di sesi yang ketiga. Beliau sejak kelas 1 Sekolah Dasar sampai kelas 1 Sekolah Menengah Kejuruan belajar keyboard secara otodidak. Sedari kelas 1 Sekolah Dasar, beliau sudah memainkan tangga nada atau tuts keyboard dan dibantu dari

video tutorial yang ada di Youtube, media sosial dan sering melatih kepekaan nada dengan menekan tuts-tuts yang terdapat di keyboard, dan ia sudah mulai peka akan nada-nada yang dihasilkan dari setiap tuts keyboard hingga terasah mahir akan tangga nada tanpa adanya les atau bimbingan. Dengan pembelajaran keyboard peneliti menggali ilmu seperti apa penguasaan cara bermain alat musik, tercantum teknik bermain, fungsi dan fitur, serta pengenalan pada akord dasar, melodi, improvisasi dan metode pembelajaran otodidak tersebut. Dengan menguasai keterampilan ini, individu dapat memainkan atau bahkan mengiringi lagu walaupun tidak sepenuhnya mengerti cara bermain keyboard secara global. Melalui pembelajaran ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana proses metode belajar mandiri Septian dalam bermain keyboard.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tingkat pertama dalam penyelesaian masalah, yang menunjang kita untuk mendapati apa yang menjadi masalah dalam peristiwa tertentu. Sugiyono (2016:52) menyatakan bahwa penelitian perlu dimulai dengan masalah, tetapi kita harus mengakui bahwa memilih masalah untuk penelitian sering kali merupakan bagian yang paling runyam dalam penelitian.

Dari penjelasan di atas, seluruh yang tertulis di latar belakang melontarkan banyak persoalan yang perlu dikemukakan, sehingga penulis merangkum bahwa permasalahan yang teridentifikasi ialah:

1. Metode pembelajaran otodidak alat musik keyboard yang dipakai Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan.

2. Teknik permainan yang digunakan dalam pembelajaran otodidak oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan.
3. Musik yang digunakan dalam metode pembelajaran otodidak pada Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan.
4. Tipe merk keyboard yang dipakai dalam metode pembelajaran otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan.
5. Kendala apa yang dihadapi Septian Hot Maruli Situmeang pada pembelajaran otodidak keyboard
6. Perbedaan pembelajaran autodidak dengan individu yang belajar secara formal
7. Keterbatasannya metode pembelajaran keyboard yang didapatkan secara mandiri termasuk sumber yang digunakan (YouTube, buku, eksperimen sendiri)

C. Pembatasan Masalah

Mengingat batasan masalah, yang dikenal sebagai ruang lingkup dan keterbatasan, merujuk pada pernyataan yang nyata dan tegas mengenai area dan batasan dari penelitian yang dilakukan. Pernyataan ini menjelaskan dengan jelas mengenai komponen yang akan diteliti serta komponen yang tidak akan dimasukkan dalam penelitian tersebut. Sebagaimana dikatakan Sugiyono (2018:90) “Dalam situasi dengan sumber daya tenaga yang ada, uang dan waktu

tidaklah banyak, dari hasil setiap penelitian diangkat menjadi lebih kuat dan peneliti dilarang melakukan penelitian”.

Berdasarkan uraian diatas, penulis memberi batas cakupan permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan
2. Teknik permainan otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menunjuk pada suatu pertanyaan atau pernyataan yang spesifik dan mendetail yang akan ditanggapi atau diselesaikan melalui sebuah penelitian. Rumusan masalah juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk tujuan sasaran penelitian dan memastikan supaya penelitian tetap terfokus dan bertujuan. Menurut (Buku Mahsun 1997:40), rumusan masalah berisikan penjelasan tentang masalah yang hendak diselesaikan melalui penelitian dan masalah yang dipaparkan tersebut tidak lepas dari latar belakang yang diajukan pada bagian pendahuluan.

Dari latar belakang masalah yang telah disampaikan penulis, terdapat berbagai macam pertanyaan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pembelajaran otodidak keyboard yang diterapkan oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan?
2. Bagaimana teknik permainan keyboard yang dikuasai oleh Septian Hot Maruli Situmeang melalui pembelajaran otodidak?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian merupakan penjelasan mengenai apa yang ingin diperoleh peneliti melalui studi penelitian yang dilakukan. Pernyataan ini memberikan panduan dan pusat pada penelitian, dan juga mempersiapkan peneliti dalam menempatkan metodologi yang benar untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2021:55) Tujuan penelitian merupakan perihal apa saja yang akan diraih dalam penelitian dan mencatat apa yang ingin dilaksanakan. Adapun tujuan penelitian dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran otodidak keyboard yang oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan
2. Untuk mengetahui teknik permainan otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang di HKBP Nommensen Medan

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pendapat V. Wiratna Sujarweni (2021:55) manfaat penelitian sehubungan dengan manfaat yang saintifik dan fungsional yang berkaitan dengan hasil dari penelitian. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi kepada lembaga atau masyarakat tentang metode pembelajaran otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang.
- b. Memberikan informasi mengenai mengetahui teknik permainan apa yang dipakai dalam pembelajaran otodidak keyboard oleh Septian Hot Maruli Situmeang
- c. Memberikan pemahaman bagaimana Septian Hot Maruli Situmeang mengembangkan keterampilan musikalnya, seperti kemampuan memainkan melodi, harmoni, dan ritme, melalui pembelajaran otodidak keyboard.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil analisis dari penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik tentang bagaimana mendukung anak-anak dalam belajar musik secara otodidak.
- b. Dapat memotivasi anak-anak untuk mengeksplorasi potensi musikal mereka dan mengembangkan keterampilan musik secara mandiri.
- c. Studi ini mampu mengenali sumber-sumber pembelajaran mandiri yang efisien untuk mempelajari alat musik keyboard, seperti tutorial video YouTube, buku dan situs website online lainnya.