

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Musik saat ini sudah menjadi bagian dari terpenting dari kehidupan manusia, karena musik merupakan salah satu seni yang banyak digemari. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Setiap hari kita selalu mendengarkan musik baik disengaja maupun tidak. Musik sudah menjadi konsep dan pengembangan kurikulum dalam dunia pendidikan. Menurut Adina dalam Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 19 No. 71 menyatakan bahwa, “Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan aspek proses belajar mengajar merupakan hal yang mutlak untuk ditelusuri. Telah diupayakan pendekatan-pendekatan agar dapat tercapai tujuan pengajaran yang sesuai dengan kurikulum”.

Menurut Djohan (2006:106) mengemukakan bahwa, “mendengarkan musik merupakan pengalaman berkreasi dan aktifitas bermusik”. Musik dapat menjadi penyeimbang kehidupan, mengubah perilaku dan perasaan seseorang, serta ikut serta ke dalam suasana musik yang sedang dinikmati. Musik dapat dipelajari lewat berbagai hal dari mulai mengamati sampai dengan mempelajari instrumen musik itu sendiri secara spesifik. Salah satu pembelajaran musik yaitu belajar memainkan instrumen (alat musik). Alat musik dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan. Menurut Soeharto

(1992:54) mengatakan bahwa “Instrumen Musik adalah alat musik. Menurut cara memainkannya ada beberapa golongan. 1. Alat tiup kayu dengan bunyi lembut (umpama: rekorder, *flute*). 2. Alat tiup logam dengan bunyi kuat (trumpet, trombon). 3. Alat perkusi (*drum*, simbal). 4. Alat *keyboard* (piano, organ). 5. Alat gesek (biola, cello). 6. Alat petik (harpa, gitar). Menurut sumber bunyi atau segi akustiknya ada beberapa golongan pula. 1. Golongan idiofon (sumber bunyi dari badan alat musiknya). 2. Kordofon (dawai atau senar). 3. Membranofon (lembaran kulit). 4. Aerofon (udara). 5. Elektrofon (tenaga listrik)”.

Gitar *bass* elektrik bisa masuk kedalam golongan alat musik petik berdasarkan menurut cara memainkannya. Sedangkan menurut sumber bunyi atau segi akustiknya, dapat digolongkan ke dalam golongan elektrofon. Gitar *bass* elektrik mengandalkan tenaga listrik untuk dapat menimbulkan suara pada instrumennya. Instrumen gitar *bass* elektrik memiliki peminat yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan instrumen gitar elektrik. Pada kenyataannya, gitar *bass* elektrik mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah ansambel seperti ansambel *big band*, ansambel *orchestra*, dan sebagainya.

Gitar *bass* elektrik biasa disebut gitar *bass*, *bass* elektrik atau *bass* saja adalah alat musik dawai yang menggunakan listrik untuk memperbesar suaranya. Penampilannya mirip dengan gitar listrik tetapi ia memiliki tubuh yang lebih besar, leher yang lebih panjang, dan biasanya memiliki empat senar. Tetapi gitar *bass* juga ada yang memiliki lima senar dan enam senar, disesuaikan dengan fungsi dan *genre* apa yang akan dimainkan. Mempelajari

gitar *bass* elektrik dapat menjadi sarana positif dalam belajar untuk memperdalam serta memperkuat sebuah instrumen musik. Teknik permainan gitar *bass* pada umumnya sama dengan permainan gitar elektrik. Menurut Fikra Zaky dalam Jurnal *Virtuoso* Vol. 2 No. 2 Tahun 2020 menyatakan bahwa teknik permainan gitar pada umumnya terdiri dari *fingering*, *slur*, *harmonic*, *tapping*, dan *speed*. Teknik permainan *bass* sendiri memiliki teknik permainan yang hampir sama, diantaranya *slap*, *tapping*, *popping*, dan *harmonic*.

Tujuan pembelajaran musik pada semua golongan sama. Menurut Jamalus (1988:91) berpendapat bahwa, “Pembelajaran musik mempunyai tujuan untuk: (1) memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri setiap orang melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan mengembangkan ke-pekaan terhadap dunia sekelilingnya; (2) mengembangkan kemampuan me-nilai musik melalui intelektual dan ar-tistik sesuai dengan budaya bangsanya”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa mempelajari instrumen gitar *bass* elektrik dapat mengembangkan kemampuan bermusik melalui intelektual baik secara kognitif maupun psikomotorik dalam pembelajaran. Kegiatan musik dalam bentuk pendidikan atau hiburan memberikan nilai positif dalam perkembangan musik sebagai penyaluran minat dan bakat, membentuk kecerdasan emosional, serta mengembangkan kemampuan dan kreativitas bermusik. Lebih jauh lagi

minat masyarakat untuk mempelajari musik semakin besar, khususnya dari kalangan anak muda.

Pembelajaran gitar *bass* elektrik memiliki suatu cara dan metode khusus dalam praktiknya. Karena pada hakikatnya, setiap instrumen musik mempunyai caranya masing-masing dalam mempelajarinya. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Belajar menurut Nana Sudjana (2001:28), adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang sudah terprogram dan didesain sedemikian rupa agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif demi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dalam pembelajaran merupakan komponen yang paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, setiap lembaga pendidikan tentunya memiliki tolak ukur keberhasilan sebagai upaya yang harus diwujudkan. Begitupun dengan lembaga kursus pendidikan non-formal Flow Musik Medan.

Lembaga Flow Musik Medan merupakan lembaga kursus pendidikan musik yang terletak di jantung Kota Medan. Flow Musik Medan menjadi salah satu lembaga kursus yang menampung anak-anak dan remaja yang ada di Kota Medan dalam mempelajari gitar *bass* elektrik. Flow Musik Medan sangat populer dikalangan masyarakat di Kota Medan. Sehingga peminat yang ada di lembaga kursus ini tidak pernah surut dalam menerima siswa baik dalam kategori klasik maupun non-klasik. Lembaga Flow Musik Medan mempunyai berbagai metode dalam mendidik siswa yang mempelajari berbagai instrumen musik. Dalam kesempatan kali ini, penulis akan fokus kepada instrumen gitar *bass* elektrik. Sesuai dengan latar belakang masalah, oleh karena itu peneliti membuat penelitian yang berjudul : **“METODE PEMBELAJARAN GITAR BASS ELEKTRIK DI FLOW MUSIK MEDAN”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah perlu dilakukan dalam sebuah penelitian agar penelitian ini lebih fokus dan terarah pada topik serta pokok permasalahan yang ada dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah penting dilakukan agar masalah yang dibahas tidak terlalu luas dan melebar. Identifikasi masalah ini telah didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi awal.

Hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pentingnya mempelajari musik sebagai media berekspresi.
2. Golongan instrumen gitar *bass* elektrik berdasarkan sumber bunyi dan akustiknya.
3. Pembelajaran instrumen musik gitar *bass* elektrik.

4. Teknik bermain instrumen musik gitar *bass* elektrik.
5. Proses pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
6. Metode pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
7. Kendala belajar siswa terhadap pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.

### C. Pembatasan Masalah

Perlunya ada pembatasan masalah dalam sebuah penelitian. Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Maka dari itu pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Proses pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
2. Metode pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
3. Kendala belajar siswa terhadap pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan?

2. Bagaimana metode pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan?
3. Apa saja kendala belajar siswa terhadap pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian memiliki tujuan untuk memecahkan suatu persoalan. Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai (Suharsimi, 2010:97).

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
2. Untuk mengetahui metode pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.
3. Untuk mengetahui kendala belajar siswa terhadap pembelajaran gitar *bass* elektrik di Lembaga Flow Musik Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

##### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sumbangan teori tentang metode pembelajaran gitar *bass elektrik* secara mendalam dan

memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan pada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan proses dan metode pembelajaran musik di lembaga formal maupun non-formal.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mempergunakan penelitian ini sebagai bahan kajian diskusi dan dapat dijadikan data untuk bahan penelitian selanjutnya terkait dengan pembelajaran gitar *bass* elektrik.

2) Bagi Dosen

Sebagai bahan informasi bagi dosen dalam menyajikan materi perkuliahan pada proses belajar mengajar di ruang lingkup perguruan tinggi.

3) Bagi Institusi

Pihak institusi mendapatkan referensi tambahan yang dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat umum yang membacanya.