

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna di antara makhluk-makhluk ciptaan Tuhan yang lain. Manusia diberi akal pikiran untuk melakukan suatu tindakan, selain itu manusia juga memiliki cipta, rasa, karsa, dan karya. Melalui kesenian manusia dapat mengekspresikan rasa serta ide yang terlintas di pikirannya.

Sejak lahir manusia telah mendapatkan pendidikan yang dimulai dari pendidikan di lingkungan keluarga. Pendidikan ini sering disebut pendidikan informal yang merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya, yaitu pendidikan di lingkungan sekolah (formal) dan pendidikan di lingkungan masyarakat atau non formal. Pendidikan non formal dapat dilakukan di dalam gedung maupun di luar gedung sekolah, serta tidak mempunyai jenjang pendidikan. Di dalam pendidikan non formal biasanya diselenggarakan pendidikan yang sifatnya melatih keterampilan tertentu, dalam hal ini sangatlah dibutuhkan spesialisasi tugas seorang pengajar.

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 perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Yusufhadi Miarso (2005,p.144:9) dalam buku Benny A.Pribadi mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (teacher centered).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Menurut Mc Manus, (2001:1), dalam jurnal Jason A dkk mengemukakan motivasi merupakan pusat pengalaman, memberdayakan dan memotivasi mereka untuk memikul tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, dan mengadopsi strategi pengajaran dan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa untuk melihat diri mereka sendiri sebagai pemikir aktif dan pemecah masalah.

Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. ada lima indikator pembelajaran yang efektif yaitu pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktifitas belajar, hasil belajar. Untuk kelima indikator pembelajaran efektif bila semua indikator dimaksud mencapai kategori minimal baik. Dalam jurnal Ahmad Soleh dkk (2009) mengemukakan bahwa Pada prinsipnya ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dan mencapai prestasi belajar, yaitu faktor intern dan factor ekstern. Faktor intern adalah yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya: motivasi, minat,

bakat, inteligensi, sikap, carabelajar dan lain-lain. Sedangkan factor ekstern adalahfaktor-faktor yang berasaldariluardirisiswa, misalnya: keadaan sosial ekonomi, lingkungan, sarana prasarana, guru, kurikulum dan sebagainya.Untuk mengembangkan potensi pada anak, maka proses pendidikan sangatlah penting, khususnya pada proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Belajar mengajar merupakan bagian dari keseluruhan komponen pembelajaran. Menurut Benny A.Pribadi (2009:6) mengemukakan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu.

Fingerstyle berasal dari frasa kata *Fingerpicking - Style* , *Fingerpicking* secara harfiah di definisikan sebagai suatu tehnik memetik gitar dimana senar di petik langsung oleh ujung jari, kuku, atau bagian lainnya dari jari. Keadaan ini bertolak belakang dengan disipilin dari tehnik *flatpicking* (memetik not-not individual dengan *plectrum*, atau yang pada umumnya orang indonesia ketahui sebagai pick). Pengertian *fingerpicking* tersebut kemudian di jadikan sebagai pengertian *fingerstyle* secara umum atau luas.

Melihat pada sejarah perkembangan instrumen gitar, kita coba berkunjung ke sekitar abad - 18 dimana pada saat itu banyak komposer-komposer era klasik yang mengkomposisi musiknya untuk di mainkan di instrumen Gitar. Seperti Franz Schubert, Fernando Carulli, Fernando Sor, dan Matteo Carcassi. Orang-orang tersebut telah banyak menulis karya-karya sebagai acuan pola dalam melatih

petikan jari-jari tangan kanan (tangan kiri bila anda kidal), kita mengenal pola-pola tersebut sebagai sebuah pola *Arpeggio*. *Arpeggio* adalah sebuah rangkaian nada yang membentuk chord yang di mainkan secara individual tiap nada nya, yang sering di sebut juga sebagai perpecahan chord umumnya. Pola - pola *Arpeggio* yang di buat pada era klasik itu, akhirnya berkembang menjadi basis dari tehnik *Fingerpicking* di dalam musik *Folks* (musik rakyat) di Eropa, Di belahan bumi lain - Di Amerika *Fingerpicking* berkembang melalui musik Bluegrass.

Yonet Simanjuntak (2013:10) dalam jurnalnya menyebutkan Ada beberapa teknik *fingerstyle* yang biasa di gunakan sebagai teknik bermain bass namun bisa di gunakan untuk *fingerstyle* gitar, adapun teknik tersebut yaitu *slap*, *right hand harmonic* dan *slap harmonic*.

Menurut Harum Nugraha (2016 : 335) dalam jurnalnya menjelaskan “gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum”. tinggi rendahnya nada bergantung dari panjang senar yang diperoleh saat senar ditekan diukur dari ganjal senar bawah. Semakin pendek ukuran senar maka nada yang diperoleh semakin tinggi, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti pada pembelajaran gitar pada remaja mesjid peneliti mendapati pembelajaran dan teknik –teknik gitar *fingerstyle*. Remaja di desa Huta II Bahgunung merupakan remaja dengan beragam suku, namun tak membuat perpecahan karena hal tersebut. Di desa tersebut memiliki organisasi kemasyarakatan yaitu Karang Taruna, atau dengan kata lain yaitu Remaja Masjid. Di dalam organisasi tersebut memiliki beragam kegiatan

salah satunya yaitu folk song atau kegiatan bermusik di organisasi tersebut, dalam *folk song* tersebut mereka cenderung menggunakan instrumen gitar yang membuat saya terinspirasi ingin membuat pembelajaran di daerah tersebut di karenakan di daerah tersebut sangat sulit untuk mendapatkan seorang guru untuk mengajarkan teknik-teknik *fingerstyle* dalam memainkan instrumen gitar.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti fenomena tersebut dengan membuat judul “Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian dengan masalah atau variabel yang akan diteliti. Hasil identifikasi dapat diangkat sejumlah masalah yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Sugiyono (2016:52) menyatakan bahwa:“Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
2. Metode pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.

3. Model penyajian dalam Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
4. Hasil dari Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dan kemampuan, maka penulis mengadakan batasan masalah untuk memudahkan dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Batasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus dan tidak melenceng kemana-mana. Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum.

Menurut Sugiyono (2016:286) yang mengatakan bahwa: “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi fokus masalah yang masih bersifat umum. Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, dan fasebilitas masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga, dan waktu. Dalam hal ini yang menjadi batasan-batasan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
2. Metode Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.

3. Hasil dari Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari seluruh penelitian yang hendak dilakukan, mengingat penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pada setiap pertanyaan. Maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menentukan jawaban pada pertanyaan. Menurut Sugiono (2016:289) “ rumusan masalah deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam”. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah. Maka permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun?
2. Apa saja metode Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun?
3. Apa kemampuan dari Pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian kualitatif pada umumnya mencakup informasi tentang fenomena utama yang dieksplorasi dalam penelitian, partisipan penelitian, dan

lokasi penelitian setiap peneliti selalu berorientasi pada tujuan, tanpa tujuan, yang jelas, maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak berfokus karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.

Menurut Sugiono (2016:5) “setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu”. Berdasarkan pernyataan yang telah dijelaskan sebelumnya, jelas bahwasanya seluruh kegiatan penelitian selalu memiliki tujuan sebagai pusat orientasi. Tujuan penelitian menjadi kerangka yang selalu dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil yang akan diperoleh. Tujuan penulis harus benar-benar mengacu pada rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
2. Untuk mengetahui metode pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *fingerstyle* gitarn pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgununng simalungun

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:397) yang mengatakan bahwa: “Penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”. Sesuai dengan pendapat tersebut, maka manfaat merupakan kegunaan dari

penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

a. Manfaat Teoritis

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai cara mengenalkan pembelajaran *fingerstyle* gitar pada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
2. Sebagai bahan masukan bagi remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun.
3. Sebagai bahan acuan referensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

1. Bahan informasi kepada remaja mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun untuk mengenal dan belajar *fingerstyle* gitar.
2. Bagi murid, hasil penelitian diharapkan berpengaruh terhadap kemampuan bermain gitar pada kegiatan Remaja Mesjid di desa Huta II Bahgunung Simalungun
3. Bagi penulis, penelitian ini memberikan solusi dari segala persoalan yang terjadi dilapangan tentang pembelajaran *Fingerstyle* Gitar