

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Covid-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru yaitu *Sars-CoV-2*, yang dilaporkan pertama kali di Wuhan Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019 dan mulai muncul pada tanggal 11 Maret 2020 di Indonesia. Covid-19 ini dapat menimbulkan gejala gangguan pernafasan akut seperti demam di atas 38°C, batuk dan sesak nafas bagi manusia. Selain itu dapat disertai dengan lemas, nyeri otot, dan diare. COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan *droplet* (percikan cairan pada saat bersin dan batuk), tidak melalui udara (KKRI, 2020:1).

Covid-19 sangat mengejutkan masyarakat di seluruh dunia karena memberi perubahan secara tiba-tiba pada keseharian individu, yang akhirnya membawa dampak perubahan luar biasa dalam berbagai bidang. Kementerian Republik Indonesia telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease*. Dengan demikian, seluruh pelajar “dipaksa” melakukan pembelajaran dari rumah dikarenakan sekolah maupun kampus ditutup untuk sementara (Riskey dan Aldya Riantina Fitra, 2020 : 16).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) resmi menyatakan wabah Covid-19 sebagai Pandemi Global setelah menyebar hingga 118 Negara dan menginfeksi

119.179 orang pada Rabu, 11 Maret 2020. Pandemi merupakan wabah penyakit yang terjadi pada geografis yang luas atau menyebar secara global. Namun menurut WHO, pandemi tidak ada hubungannya dengan tingkat keparahan penyakit, jumlah korban atau infeksi, namun pada penyebaran geografisnya (Hartono, 2020: 1).

Pada masa pandemic Covid-19 ini, sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop, maupun handphone (HP) yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Sehingga, guru maupun dosen dapat melakukan pembelajaran diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial. Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Pembelajaran tidak bisa lepas dari jaringan internet. Koneksi jaringan internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi bagi orang yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses internet, seperti pedesaan ataupun daerah terpencil (Harmani, Sri. 2020:2).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Hakikat pembelajaran harus terdapat di setiap komponen pembelajaran termasuk pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang akan diimplementasikan. Siswa tidak selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa. Ia memiliki latar belakang, minat dan kebutuhan serta kemampuan

yang berbeda-beda. Peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembangan dan pengelolah kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuannya (Rusman, 2015: 21).

Pembelajaran daring memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya adalah materi dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Kita dapat melakukan pembelajaran atau membaca materi sambil melakukan kegiatan santai. Aman dari bahaya virus corona. Dampak negatifnya adalah kejahatan cyber yang dapat menyerang aplikasi-aplikasi pembelajaran daring. Kegiatan belajar mengajar daring yang tidak sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka dikarenakan keterbatasan teknologi yang dimiliki pelajar (Heryan Nst, Muhammad, 2020).

Proses pembelajaran instrumen mayor di Prodi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas HKBP Nommensen Medan yaitu praktek dan teori. Setiap mahasiswa wajib memilih instrumen mayor yang sesuai dengan minat tersendiri. Instrumen Mayor disesuaikan pada setiap semester mulai dari Instrumen Mayor I, Instrumen Mayor II, instrumen mayor III, Instrumen Mayor IV, Instrumen Mayor V, Instrumen Mayor VI. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan mata kuliah Instrumen Mayor adalah enam semester, mulai dari semester I sampai semester VI. Setiap mahasiswa memilih instrumen sesuai dengan keinginannya dan program yang ada di Prodi Seni Musik FBS yaitu gitar, trompet, saxophone, biola, piano, contra bass, trombone, vocal, flute dan cello.

Salah satu dampak virus Covid-19 tersebut adalah pembelajaran Mayor gitar di Prodi Seni Musik FBS Universitas Nommensen Medan harus dilakukan secara online. Dengan adanya Covid-19 ini pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam media. Seperti halnya, video tutorial, youtube, whatsapp, zoom, google meet, classroom, FBS Spot dan sebagainya. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis merasa tertarik untuk membahas proses pembelajaran gitar klasik melalui media online di Prodi Seni Musik FBS Universitas HKBP Nommensen Medan karena tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam memainkan instrumen gitar dan juga harus memainkan Instrumen gitar di dalam musik Klasik Barat. Dalam tulisan ini, maka penulis ingin meneliti: “*Dampak Covid-19 Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Mayor II Gitar Klasik di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen Medan*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses modul Digitalisai 4.0 pembelajaran Mayor II gitar klasik secara online di fakultas Bahasa dan Seni Universitas HKBP Nommensen pada masa Covid-19?
2. Bagaimanakah hasil pembelajaran Mayor II gitar klasik secara online di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen pada masa Covid-19?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran Mayor gitar klasik secara online melalui modul Gigitalisasi 4.0 di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen.
2. Untuk mengetahui sistem pembelajaran Mayor gitar klasik di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen pada masa Covid 19.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran Mayor gitar klasik di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sebagai informasi kepada masyarakat tentang proses pembelajaran gitar klasik secara online di Prodi Seni Musik Unversitas HKBP Nommensen.
2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan akan proses pembelajaran gitar klasik pada masa Covid 19.
3. Untuk menambah referensi dosen dan staff pengajar akan pentingnya proses pembelajaran online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Metode Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1993 : 97) metode pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan materi agar tujuan dari proses belajar mengajar tercapai. Jadi metode pembelajaran berperan sebagai alat menciptakan proses belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa.

Metode merupakan cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dalam belajar metode digunakan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan. Cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan (Slamento, 2013 : 84). Jadi peran metode sangat penting dalam hal ini. Metode seorang guru diharapkan akan lebih mudah dalam menyampaikan materinya dan siswa dapat menguasai materi tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik secara maksimal.

2.1.1. Metode Konvensional

Menurut Ruseffendi (2005: 17), dalam metode konvensional, guru merupakan atau dianggap sebagai gudang ilmu, guru bertindak otoriter, guru mendominasi kelas. Dalam pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan sejak dahulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya pada siswa, ialah secara

lisan atau ceramah. Pembelajaran konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru.

2.1.2. Metode Media Pembelajaran dan Konsep Saat Ini

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Arsyad, 2013: 5). Jenis-jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai media yang rumit serta canggih.

Ada beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua studi/mata kuliah atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.
2. *People* (orang), yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Yang termasuk dalam kelompok ini misalnya guru/dosen, tutor peserta didik dan sebagainya.
3. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras atau pun oleh dirinya

sendiri. Berbagai program media termasuk media materials seperti transportasi, slide, film, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.

4. *Device* (alat), yaitu suatu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan, misalnya OHP, slide, video, tape recorder, dan sebagainya.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan, untuk menyampaikan pesan. Misalnya pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
6. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya. Juga lingkungan belajar non fisik, misalnya suasana belajar itu sendiri, tenang, lelah, ramai, dan sebagainya (Rohani, 1991:10)

Pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan kita untuk menjaga jarak ini, pemerintah memiliki kebijakan untuk menerapkan metode belajar dengan sistem *daring* (dalam jaringan) atau *online*. Sistem *daring* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Dosen harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun mahasiswa berada dirumah.

Dosen dapat melakukan pembelajaran bersama pada waktu yang sama menggunakan grup media sosial seperti, Whatsapp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom, FBS Spot ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian dosen dapat memastikan mahasiswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

2.2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar tercapainya tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi yang terjadi antara siswa dan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan sumber belajar yang lain. Adapun ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajara sebagai berikut: tujuan, sumber belajar, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, 2017: 88).

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sumber belajar diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bendanya, apapun bentuknya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar. Proses pembelajaran adaah sebuah bentuk interaksi edukatif yaitu suatu

bentuk interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi mempunyai suatu tujuan tertentu. Suatu kegiatan belajar mengajar yang dirancang sedemikian rupa agar dapat mencapai tujuan pendidikan.

2.2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi dosen dengan mahasiswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar. Media yang dapat digunakan saat ini seperti aplikasi yang terdapat pada *gadget* masing-masing yaitu Whatsapp (WA), telegram, aplikasi zoom, FBS Spot dan sebagainya.

Saat ini kegiatan belajar daring ataupun *online* sedang tren semenjak munculnya wabah penyakit menular yang disebabkan oleh virus Covid-19. Sehingga kegiatan belajar tatap muka ditiadakan dan diganti dengan kegiatan belajar daring atau belajar *online*. Banyak kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan untuk belajar mengajar jarak jauh, seperti *google classroom, online*

Alat-alat yang dibutuhkan untuk persiapan pembelajaran *online* berupa, *tripod* yang digunakan untuk mempermudah peletakan *handphone* agar pembelajaran daring dapat berjalan. Headset yang digunakan untuk mendapatkan suara yang jernih. Kursi yang digunakan dosen untuk duduk dengan posisi yang baik untuk memainkan alat musik. Gitar sebagai media utama yang digunakan untuk memberikan pelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa. Serta tempat yang

strategis agar dosen dapat melakukan belajar mengajar dengan santai dan tanpa ada gangguan dari sekitar.

Dalam proses belajar mengajar *daring* sekarang ini diperlukan memberapa media atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara online. Pada gambar di bawah terlihat bahwa Bapak Michael Panggabean S.Sn sedang mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran pada mata kuliah online.



Gambar 2.2.1.1 Bapak Michael Panggabean S.Sn sedang mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk belajar *online*.
(Sumber: Penulis)

Pada Gambar dibawah Bapak Michael Panggabean S.Sn sedang memberikan arahan kepada mahasiswa tentang cara memetik senar gitar dengan baik dan benar agar mahasiswa yang diajarkan dapat mempratekkan dengan cara yang benar saat latihan.



Gambar 2.2.1.2 Bapak Michael Panggabean S.Sn memberikan arahan cara memetik gitar dengan baik dan benar
(Sumber: Penulis)

Pada gambar di bawah Bapak Michael Panggabean S.Sn sedang memperhatikan dengan teliti cara bermain gitar mahasiswa dalam memainkan teknik scale dan lagu wajib yang akan dimainkan.



Gambar 2.2.1.3 Bapak Michael Panggabean S.Sn sedang memperhatikan pelajar
(Sumber: Penulis)

2.2.2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara sepiantan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Rusman 2017: 89-90).

2.3. *Distancing Learning*

Salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau disebut *Distancing Learning*. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan gagasan mengenai pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan internet, yaitu: *online learning*, *e-learning* (pembelajaran elektronik), *internet-enabled learning*, *virtual learning*, *virtual classroom* atau *web based learning* (Siahaan, 2003: 13).

Beberapa hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran online, yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan internet.
2. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa.

3. Tersedianya dukungan layanan tutor (konsultasi) yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.
4. Tersedianya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan *e-learning*.
5. Sikap positif dari mahasiswa dan dosen terhadap teknologi komputer dan internet.
6. Rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh mahasiswa.
7. Sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar mahasiswa.
8. Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara/pengelola. (Siahaan, 2003: 14).

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web. Pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa memiliki keleluasan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, zoom maupun Melalui whatsapp grup (Fitriyani Y, dkk,2020: 166-167).

2.4. Sejarah Singkat Program Studi Seni Musik Fakultas Bahasa Seni UHN Medan

Universitas HKBP Nommensen adalah salah satu dari dua program studi, bersama program studi sastra Inggris, yang di yang dikelola Fakultas Bahasa dan Seni Universitas HKBP Nommensen. Secara garis besar, program studi seni musik direncanakan dibuka pada tahun 1986 di bawah fakultas musik, dengan pengagas Prof. DR. Amudi Pasaribu dan DR. Philip A. Lewis (penasehat Rektor UHN) yang kemudian ditindaklanjuti oleh Edward C. Van Ness, MA (seorang konsultan Ford Foundation untuk USU) dan Rhoderick McNeill, Ph.D (dari Australian Evangelical) dengan bantuan pendanaan dari United Board USA. Kemudian didaftarkan pada tahun 1987 dengan payungan Fakultas Seni dan Sastra berdasarkan surat Rektor UHN (Prof. Dr. Amudi Pasaribu) dan DEPAYA (Drs. MJT Sihotang) bernomor 881/R/III/1987 ke Kopertis wilayah I, yang kemudian dibalas dengan surat keterangan izin operasional sementara nomor 200/SK.PPS.Kep.I/87 tanggal 10 juni 1987, yang ditandatangani oleh Chainur Arrasyid, SH. Kemudian berdasarkan keputusan Kopertis wilayah I nomor 070/KOP.I/S/1989 pada tanggal 20 Maret 1989 diberikan status terdaftar (Panduan Akademik 2018/2019: 1-2).

Pada pengusulan dan keputusan disebutkan Jurusan Musik Fakultas Bahasa dan Seni yaitu: Kesenimanan, Musikologi dan Sejarah, Teori dan Komposisi, Musik Gerejani. Program Studi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni mempunyai Visi mampu menjadi fakultas Bahasa dan Seni yang bersahabat dan unggul dibidang Bahasa dan Seni dalam pelaksanaan Tri Dharma perguruan tinggi

yang berlandaskan kasih untuk Tuhan dan Ibu Pertiwi (Pro Deo et Patria pada tingkat Nasional dan Internasional). Adapun Misinya menyelenggarakan pendidikan bermutu di bidang Bahasa dan Seni, melaksanakan penelitian bermutu, melaksanakan pengabdian pada masyarakat, serta menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah dan swasta di bidang Bahasa dan Seni (panduan akademik 2018/2019:4). Pada masa sekarang media baru sering digunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Media baru (era digital) adalah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Berdasarkan dari pokok permasalahan yang dikaji, yaitu mengenai model pembelajaran dalam kegiatan strategi pembelajaran gitar klasik Prodi Seni Musik Universitas HKPB Nommensen Medan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Rahardjo (2010:2) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami (*to understand*) fenomena atau gejala sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji dari pada memerincinya menjadi variabel-variabel yang saling terkait. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi atau gerakan sosial.

Penelitian yang bersifat deskriptif adalah bertujuan untuk memaparkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala, atau kelompok tertentu untuk menentukan frekuensi atau penyebaran dari suatu gejala ke gejala lain (Creswell 2015:5). Pemilihan model tersebut juga didasarkan pada alasan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang berbagai data dan fakta di lapangan.

3.2. Sumber Data

Hal yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian dengan mengumpulkan kualitas data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dan observasi di Universitas HKBP Nommensen. Data sekunder dikumpulkan dari buku-buku, skripsi dan sumber internet yang berkaitan dengan karya ilmiah penulis.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di rumah narasumber selaku dosen pengajar gitar klasik di Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen Medan yang berada di Jln. Selamat No.36 Gg.Horas Simpang Limun Medan. Penulis melakukan penelitian secara langsung pada awal bulan Mei 2020.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek-subjek yang berguna dalam penelitian. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 10 mahasiswa., yang diambil dari mahasiswa Semester II. Pada kegiatan pembelajaran Mayor II Gitar Klasik secara online di Prodi Seni Musik FBS Universitas HKBP Nommensen Medan.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan dan memperoleh data-data yang relevan dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan berbagai metode pengumpulan data primer dan data sekunder berupa studi kepustakaan, observasi, dokumentasi dan wawancara.

3.5.1. Studi Kepustakaan

Sebelum melakukan penelitian di lapangan, terlebih dahulu penulis membaca beberapa literatur yaitu berupa buku, jurnal, skripsi yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Kemudian penulis melakukan pendekatan terhadap objek yang akan diteliti. Sebagai sumber, penulis mencari informasi melalui internet.

3.5.2. Observasi

Observasi merupakan penelitian langsung turun ke lapangan untuk mengamati aktivitas di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini hanya peneliti yang memegang peranan, maka keberhasilannya sangat tergantung pada ketelitian dan perhatian dari peneliti yang bersangkutan.

3.5.3. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi sangat penting bagi penulis untuk mendapatkan sumber informasi yang akurat untuk membantu penulis saat melakukan penelitian. Untuk memperluas dan memperkaya penelitian ini, maka penulis tidak hanya menggunakan data-data tertulis saja melainkan data dokumentasi sebagai bukti keterangan dari proses dan hasil pembelajaran yang

dilakukan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera dengan mengambil foto lokasi, ruangan belajar musik gitar dan kegiatan pembelajaran gitar klasik online bagi para mahasiswa FBS Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen Medan.

3.5.4. Wawancara

Wawancara adalah penelitian mengadakan wawancara tatap muka dengan narasumber untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab oleh dua pihak, yaitu wawancara mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban. Wawancara bisa dilakukan melalui telepon, atau terlibat dalam sebuah wawancara diskusi.

Dalam penelitian ini penulis mewawancarai narasumber yang merupakan tenaga pengajar jurusan seni musik di FBS Prodi Seni Musik HKBP Nommensen Medan. Adapun narasumber yang dipilih penulis yaitu :

Nama : Michael Panggabean S.Sn

Alamat : Jln. Selamat No.36 Gg. Horas. Simpang Limun Medan

Jabatan : Dosen gitar klasik

Instansi : Prodi Seni Musik Universitas HKBP Nommensen Medan



Gambar 3.5.4 Penulis sedang mewawancarai Bapak Michael Panggabean S.Sn sebagai narasumber
(Sumber: Penulis)

3.6. Metode Analisa Data

Analisa data merupakan bagian penting dalam penelitian. Analisa data dilakukan untuk mengolah data dengan tujuan memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis melakukan berbagai seleksi dalam merangkum data-data yang relevan untuk keperluan penelitian.

