

# UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KETERAMPILAN BERMAIN GITAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE JIGSAW PADA SISWA KELAS VIII H DI SMP NEGERI 3 PATEBON KENDAL TAHUN AJARAN 2014/2015

## skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik

oleh Fadhli Dzil Ikram 2501410034 Pendidikan Seni Musik

# JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2014

#### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapkan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada hari Senin 22 Desember 2014.

Panitia Ujian Skripsi

Sekretakis

Drs. Eko Banarjo, M.Hum. NIP. 196510181992031001

Penguji I

196008031989011001

Nuryatin, M.Hum.

Abdul Rachman, S.Pd., M.Pd. NIP. 198001202006041002

Pen/guji II

Dra. Siti Aesijah, M.Pd. NIP. 196512191991032003 Penguji III /Pembimbing

Drs. Moh Muttaqin, M.Hum. NIP. 196504251992031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Fadhli Dzil Ikram

NIM

: 2501410034

Fakultas

: Bahasa dan Seni

Jurusan

: PSDTM

Dengan ini, saya menyatakan skripsi saya dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KETERAMPILAN BERMAIN GITAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE JIGSAW PADA SISWA KELAS VIII H DI SMP NEGERI 3 PATEBON KENDAL TAHUN AJARAN 2014/2015" adalah benar-benar hasil karya ilmiah tulisan saya sendiri. Bukan merupakan jiplakan dari skripsi atau karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan

Semarang, 4 Oktober 2014

Fadhli Dzil Ikram NIM. 2501410034

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

# **MOTTO**

- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)
- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)

# **PERSEMBAHAN**

- Ayahanda Djamrodji dan ibunda
   Mahrohmah tercinta yang selalu
   mendukung dan mendoakan saya.
- 2. Adekku tercinta Norma Fatunia Azizah.
- 3. Saudara-saudara tercinta.
- 4. Sahabat-sahabat tercinta.
- 5. Warga sendratasik UNNES.
- 6. Warga cesper house.

#### KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, berkat serta anugrah kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Semarang. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan segenap pengikutnya yang setia sampai akhir jaman.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

- 1. Prof. Dr. Fatkhur Rochman, M.Hum., Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh kuliah di UNNES.
- Prof. Dr.Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang memberikan ijin penelitian penulisan skripsi ini.
- Joko Wiyoso, S.Kar, M.Hum., Ketua Jurusan PSDTM Fakultas Bahasa dan Seni UniversitasNegeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
- 4. Drs. Moh Muttaqin, M.Hum., sebagai pembimbing yang selalu membantu membimbing, mengoreksi, dan memberi masukan-masukan yang bermanfaatdalam setiap bimbingan hingga skripsi ini selesai.

 Segenap Dosen Sendratasik yang telah banyak memberikan ilmunya dan memberi dukungan moril selama penulis berada dikampus Sendratasik ini.

6. Waluya Sihana, S.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Patebon Kendal yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.

7. Arief Budi W, S.Pd., guru mata pelajaran seni musik yang telah berkenan menjadi partner dan kerjasama serta membimbing selama proses penelitian.

8. Siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal selaku objek penelitian yang telah berusaha agar penelitian ini mencapai tujuan.

 Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan kelemahan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk pijakan penulisan berikutnya. Besar harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,

Penulis

Fadhli Dzil Ikram

NIM: 2501410034

#### **SARI**

Dzil Ikram, Fadhli. 2014. Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Bermain Gitar Dengan Menggunakan Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas VIII H di SMP Negeri 3 Patebon Kendal Tahun Ajaran 2014/2015. JurusanPendidikan Seni Drama, Tari, dan MusikFakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang,Pembimbing: Drs. MohMuttaqin, M.Hum.

# Kata Kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Minat dan Keterampilan Bermain Gitar, SMP Negeri 3 Patebon Kendal.

Rendahnya minat dan keterampilan bermain gitar yang diperoleh siswa SMP Negeri 3 Patebon Kendal pada materi bermain gitar dipengaruhi oleh model pembelajarandan metode yang digunakan guru ketika meyampaikan materi. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bermain gitar. Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, dipilih untuk memperbaiki minat dan keterampilan siswa SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan minat dan keterampilan bermain gitar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*pada peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pengambilan data dilaksanakan melaluitahap pra siklus,siklus 1, dan siklus 2. Teknik pengambilan datadengan teknik angket, observasi, wawancara, pengamatan, tes dan nontes. Teknik analisis data adalah deskriptif kuantitatif. Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis refleksi dan pembahasan evaluatif dalam menyajikan bahasan dari hasil penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan minat belajar bermain gitar siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Hal ini dapat dilihat dari minat belajar bermain gitar siswa dari 31 orang siswa, diperoleh data prosentase awal minat bermain gitar sebanyak 14 (45,16%) siswa kategori minat rendah, 8 (25,80%) siswa kategori minat sedang, 9 (20,03%) siswa kategori minat tinggi pada kegiatan pra siklus, sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 20 (64,51%) siswa kategori minat sedang, 11 (35,48%) siswa kategori minat tinggi pada siklus I, dan sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 10 (32,25%) siswa kategori minat sedang,21 (67,74%) siswa kategori minat tinggi pada siklus II. Setelah semua siklus selesai dilakukan, minat belajar siswa meningkat sebanyak 13 (41,93%) dari kegiatan pra siklus. Selain itu, model pembelajaran Jigsaw juga dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes bermain gitar pada masing-masing aspek yang diteliti. Dari 31 orang siswa, diperoleh data prosentase awal tes bermain gitar sebanyak 60% siswa mendapat nilai kurang, 30% siswa mendapat nilai sedang dan 10% siswa mendapat nilai baik pada kegiatan pra siklus, sebanyak 21% siswa nilai kurang, 60% siswa nilai sedang, dan 18% siswa nilai baik pada siklus I, dan sebanyak 7,5% siswa nilai kurang, 39% siswa nilai sedang, dan 52% siswa nilai baik pada siklus II. Setelah semua siklus selesai dilakukan, nilai tes bermain gitar siswa meningkat sebanyak 49% dari kegiatan prasiklus.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran tersebut dalam materi-materi praktek lainnya baik untuk mata pelajaran seni musik maupun mata pelajaran yang lainnya. Meskipun begitu, masih banyak model pembelajaran lain yang sekiranya dapat diterapkan dalam pembelajaran seni musik

# **DAFTAR ISI**

HALA	AMAN JUDULi		
LEMBAR PENGESAHANii			
PERN	PERNYATAANiii		
MOT	ΓΟ DAN PERSEMBAHANiv		
KATA	A PENGANTARv		
SAKI	vii		
DAFT	YAR ISIviii		
BAB 1	PENDAHULUAN1		
1.1.	Latar Belakang Masalah1		
1.2.	Identifikasi Masalah		
1.3.	Rumusan Masalah9		
1.4.	Tujuan Penelitian9		
1.5.	Manfaat Penelitian9		
1.6.	Sistematika Penulisan		
BAB 1	II LANDASAN TEORI12		
2.1.	Meningkatkan Minat Siswa		
2.2.	Minat		
2.2.1.	Pengertian Minat		
2.2.2.	Jenis-Jenis Minat		
2.2.3.	Fungsi Minat		
2.2.4.	Pengembangan Minat		
2.2.5.	Peran Minat dalam Pembelajaran Gitar		
2.3.	Keterampilan		
2.3.1.	Pengertian Keterampilan		
2.3.2.	Keterampilan Bermain Musik		
2.4.	Alat Petik Gitar		
2.4.1.	Langkah Persiapan Bermain Gitar24		

2.4.2.	Teknik Memainkan Alat Musik Gitar	25
2.5.	Motode Jigsaw	29
2.5.1.	Pembelajaran Gitar Dengan Menggunakan Metode Jigsaw	31
2.6.	Kerangka Berfikir	33
2.7.	Hipotesis Tindakan	34
BAB I	II METODE PENELITIAN	35
3.1.	Desain Penelitian	35
3.2.	Waktu dan Tempat Penelitian	37
3.2.1	Waktu Penelitian	37
3.2.2	Tempat Penelitian	37
3.3.	Subjek Penelitian	38
3.4.	Sasaran Kajian	38
3.5.	Tahap Prasiklus.	39
3.5.1.	Siklus I	40
3.5.2.	Prosedur Tindakan Siklus II	43
3.6.	Variabel Penelitian	46
3.6.1.	Variabel Peningkatan Bermain Gitar	46
3.6.2.	Variabel Metode Jigsaw	47
3.7.	Indikator Kerja	47
3.8.	Teknik Pengumpulan Data	48
3.8.1.	Teknik Tes	48
3.8.2.	Teknik Nontes	49
3.8.2.1	. Angket	49
3.8.2.2	. Pengamatan Aktivitas Belajar	50
3.8.2.3	. Catatan Lapangan/ Anekdot	51
3.8.2.4	. Wawancara	51
3.8.2.5	. Dokumentasi	52
3.9.	Teknik Analisis Data	52
3.10.	Indikator Keberhasilan	53
BAB I	V PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	54
<i>A</i> 1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54

4.1.1.	Sejarah SMP Negeri 3 Patebon Kendal	.54
4.1.2.	Kondisi Awal Minat Belajar dan Keterampilan Siswa kelas VIII H	
	Sebelum Menggunakan Metode Jigsaw	.63
4.2.	Hasil Penelitian	.69
4.2.1.	Siklus I	.69
4.2.2.1	.Perencanaan	69
4.2.2.2	.Tindakan	.70
4.2.2.3	.Observasi	.73
4.2.2.4	Refleksi	.77
4.2.3.	Siklus 2	.78
4.2.3.1	.Perencanaan	78
4.2.3.2	.Tindakan	78
4.2.3.3	.Observasi	81
4.2.3.4	Refleksi	84
4.2.4.	Pembahasan	88
4.2.4.1	.Minat Siswa	88
4.2.4.2	.Keterampilan Bermain Gitar Siswa	.96
BAB V	PENUTUP	04
5.1.	Simpulan1	04
5.2.	Saran	105
DAFT	AR PUSTAKA	106
DAFT	AR KEPUSTAKAAN	108
LAMI	PIRAN	109

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Jenis Gitar Klasik dan Akustik	24
Gambar 2.2 : Cara memegang gitar dengan posisi yang benar	25
Gambar 2.3: Sangkarnada	26
Gambar 2.4: Kunci G	26
Gambar 2.5: Birama	27
Gambar 3.1: Skema prosedur penelitian model Kemmis dan Mc Taggart	39
Gambar 4.1 : Denah SMP Negeri 3 Patebon Kendal	61
Gambar 4.2 : Visi dan Misi SMP Negeri 3 Patebon Kendal	62

# **DAFTAR FOTO**

Foto 4.1 : Pintu gerbang SMP Negeri 3 Patebon Kendal	54
Foto 4.2 :Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai	i tujuan
pembelajaran gitar menggunakan metode jigsaw	71
Foto 4.3 :Siswa membentuk kelompok asal yang telah dibagikan gu	ıru pada
siklus I	72
Foto 4.4 :Materi petikan gitar pada siklus I	76
Foto 4.5 :Siswa berdiskusi menurut kelompok yang telah dibagik	an guru
pada siklus II	80
Foto 4.6 :Guru meminta siswa untuk menyajikan hasil diskusi	materi
masing-masing aspek pada siklus II	80

# **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 : Nilai ketukan titinada dan tanda diam	28
Tabel 2.2 : Nada-nada pada freet gitar	29
Tabel 4.1 : Data siswa tahun 2014	57
Tabel 4.2 : Struktur komite	57
Tabel 4.3 : Struktur organisasi	58
Tabel 4.4 : Tugas struktur administrasi sekolah	59
Tabel 4.5 : Angket informasi awal siswa	63
Tabel 4.6 : Hasil angket minat belajar siswa pra siklus	66
Tabel 4.7 : Hasil tes bermain gitar pra siklus	67
Tabel 4.8 : Hasil angket minat belajar siswa siklus I	73
Tabel 4.9 : Hasil tes bermain gitar siklus I	75
Tabel 4.10 : Hasil angket minat belajar siswa siklus II	82
Tabel 4.11 : Hasil tes bermain gitar siklus II	83
Tabel 4.12 : Hasil angket minat pascatindakan	85
Tabel 4.13 : Peningkatan minat belajar siswa tiap siklus	94
Tabel 4.14: Peningkatan keterampilan bermain gitar siswa tiap siklus	102

# DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 : Minat belajar siswa siklus I	74
Diagram 4.2 : Hasil tes bermain gitar dengan menggunakan metode jigsa	иw
pada siklus I	75
Diagram 4.3 : Minat belajar siswa siklus II	82
Diagram 4.4 : Hasil tes bermain gitar siswa siklus II	84
Diagram 4.5 : Jumlah siswa minat rendah tiap siklus	94
Diagram 4.6 : Jumlah siswa minat sedang tiap siklus	95
Diagram 4.7 : Jumlah siswa minat tinggi tiap siklus	95
Diagram 4.8 : Peningkatan aspek ketepatan memetik tiap siklus	. 102
Diagram 4.9: Peningkatan aspek ketepatan penempatan jaritiap siklus	. 102

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Instrumen penelitian	110
Lampiran 2	: Angket minat pratindakan	112
Lampiran 3	: Hasil angket minat pratindakan	113
Lampiran 4	: Angket minat pascatindakan	115
Lampiran 5	: Hasil angket minat pascatindakan	117
Lampiran 6	: Hasil wawancara dengan guru seni budaya	119
Lampiran 7	: Hasil wawancara dengan siswa	121
Lampiran 8	: RPP pra siklus	122
Lampiran 9	: Materi bermain gitar	126
Lampiran 10	: RPP siklus I	131
Lampiran 11	: Catatan lapangan	135
Lampiran 12	: Daftar nama siswa kelas VIII H	145
Lampiran 13	: Daftar nilai keterampilan gitar	147
Lampiran 14	: Nilai keterampilan gitar pra siklus, siklus I, siklus II.	149
Lampiran 15	: Surat keterangan penelitian sekolah	155
Lampiran 16	: Surat penetapan dosen pembimbing	156

#### BAB I

## **PENDAHULUAN**

# 1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu teknologi sekarang ini, terutama teknologi informasi menyebabkan arus komunikasi menjadi cepat dan tanpa batas. Hal ini bardampak langsung pada bidang norma kehidupan dan ekonomi, seperti tersingkirnya tenaga kerja yang kurang berkependidikan dan kurang terampil, terkikisnya budaya lokal karena cepatnya arus informasi dan budaya global. Dimas (2011:1). Adanya pasar bebas, kemampuan bersaing, penguasaan pengetahuan, dan teknologi, menjadi semakin penting untuk kemajuan suatu bangsa. Ukuran kesejahteraan suatu bangsa telah bergeser dari moral fisik atau sumber daya alam ke model intelektual, pengetahuan, sosial, dan kepercayaan. Dimas (2011:1). Hal ini membutuhkan pendidikan yang memberikan keterampilan, kemahiran, dan keahlian dengan kompetensi tinggi pada peserta didik sehingga dapatbertahan dalam suasana yang selalu berubah atau tidak pasti dan kompetitif dalam kehidupannya.

Meningkatkan keterampilan hendaknya merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan, jika meninjau tujuan program pendidikan atau sasaran belajar siswa, keterampilan biasanya disebut sebagai prioritas. Hal ini dapat dipahami jika melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa keterampilan perlu dipupuk dan dikembangkan. (Munandar, 1999:22).

Indonesia menghadapi transformasi dari masyarakat agraris ke masyarakat industri serta menuju ke masyarakat informasi, dimana untuk mengambil keputusan terbuka banyak kemungkinan pilihan. Siswa perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber yang ada dengan optimal untuk menentukan jawaban inovatif atas suatu masalah. Dimas (2011:2). Dengan memberikan keterampilan sejak dini dan pemecahan masalah secara terampil, di dalam kurikulum siswa dipersiapkan untuk masa depan yang penuh tantangan.

Keterampilan sangatlah penting untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia. Orang yang sukses tidak lepas dari terampil, dimana ia dapat memberikan respon yang inovatif terhadap situasi yang ada, kematangan bersikap khususnya dalam mengasah skill, menemukan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu teknologi, serta dalam bidang usaha manusia lainnya (Renzulli dalam Munandar, 1999 : 6). Mengingat pentingnya keterampilan bagi keberhasilan pribadi dan pembangunan Indonesia, perlu adanya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan.

Pendidikan seni memiliki peranan dalam pengembangan keterampilan, kepekaan rasa inderawi, serta kreativitas musik, misalnya seseorang dapat memainkan suatu karya musik dengan alat musik ritmis, melodis dan harmonis, baik dalam bentuk sederhana maupun variatif. Dalam bermain alat musik, seorang pemain musik hendaknya diberi keterampilan sejak dini, karena dengan pengenalan lebih dini diharapkan akan terus mengasah bakatnya dibidang musik.

Musik sebagai salah satu cabang seni yang dijarkan di sekolah, mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan bakat, kemampuan berfikir logis dan kemampuan pengembangan potensi diri yang terus menerus digali dan dikembangkan berdasarkan bakat dan keterampilan seseorang.

Akan tetapi, pembelajaran seni budaya di sekolah belum bisa dikatakan maksimal. Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti selama PPL yang dimulai sejak bulan Agustus sampai Oktober di SMP Negeri 3 Patebon Kendal, pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Patebon Kendal (khususnya bermain gitar) belum bisa dikatakan maksimal, hal ini ditandai dengan siswa yang terlihat malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Adapun siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran seni budaya, jam pelajaran sering digunakan untuk bersantai, membaca komik, dan ironisnya digunakan untuk mengerjakan tugas pelajaran lainnya. Siswa lebih suka dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran sains dibandingkan mengikuti pelajaran seni budaya, hal itu menunjukkan betapa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Selain itu, alasan siswa tidak suka dan tidak berminat mengikuti pelajaran seni budaya dikarenakan adanya perasaan malu dalam bermain musik, merasatidak bisa dalam memainkan alat musik, dan adanya pikiran bahwa bermain alat musik itu tidak bermanfaat bagi kehidupan.

Dalam pelaksanaan pelajaran seni budaya, siswa kurang serius untuk mengikuti pelajaran seni budaya. Hal ini diperjelas dengan pembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar tidak sesuai dengan KKM. Jumlah siswa sebanyak 36 siswa dalam 1 kelas yang dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) baru mencapai 30% dari KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimum) yang ditentukan yaitu sebesar 70, dengan kata lain dari 36 siswa hanya terdapat 11 siswa yang mencapai KKM.

Dalam pembelajaran gitar, siswa diharapkan dapat menguasai KD (kompetensi dasar) bermain gitar. Akan tetapi dalam kenyataannya, tidak semua kompetensi dapat dicapai dengan baik. Pada proses pembelajaran gitar guru hanya memberikan materi, kemudian siswa hanya mempraktikkannya. Tetapi dalam pelaksanaan praktiknya, siswa belum mampu memainkan akord lagu dan meletakkan posisi penempatan jari tangan saat bermain gitar. Bahkan, menurut anggapan orang tua siswa dirumah jadwal latihan yang seharusnya digunakan untuk latihan gitar hanya digunakan siswa untuk bermain. Sesekali berlatih gitar, siswa hanya menomorduakan bermain gitar dan lebih fokus untuk bermain handphone. Siswa menganggap bermain gitar itu tidak penting. Sesekali dalam seminggu ada pelajaran gitar, sebanyak 12 siswa tidak membawa gitar dari keseluruhan siswa yang berjumlah 36. Bahkan, waktu pelajaran seni budaya yang hanya 2 jam habis untuk melatih materi pertemuan sebelumnya.

Disamping itu, minat belajar yang ditunjukkan siswa juga mempengaruhi pembelajaran. Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti selama PPL yang dimulai sejak bulan Agustus sampai Oktober di SMP Negeri 3 Patebon Kendal, siswa kurang berminat dan kurang antusias dalam menerima materi dari guru, hal itu ditandai dengan adanya sejumlah 12 siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran saat pembelajaran berlangsung, mereka lebih asyik berbicara sendiri tanpa menghiraukan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, tidak ada proses tanya jawab dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat

sentris, yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru.Hal tersebut ditandai juga dari jumlah keseluruhan 36 siswa dan hanya terdapat 12 siswa enggan bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang belum dipahami.

Penelitian terdahulu, Ady Arkono(tahun 2003) yang meneliti tentang upaya meningkatkan keterampilan bermain recorder dengan menggunakan metode *jigsaw* dapat diketahui nilai rata-rata yang dicapai siswa pada saat pembelajaran bermain recorder siklus I hanya 64,97 sedangkan pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,22 dari KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu, sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,25 atau 19,13%.Peningkatan tersebut ditandai dengan siswa telah mampu membaca notasi dengan benar dan penjarian yang tepat. Kelancarannya dan ketepatan ekspresinya pun sudah terbilang bagus.

Berawal dari hal tersebut perlu digunakan metode *jigsaw* agar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran seni musik menyenangkan, memberi manfaat khususnya dalam rangka peningkatan keterampilan. Menurut Santoso, (2002: 147) keterampilan bagi siswa adalah suatu permainan. Oleh karena itu bermain gitar dengan metode *jigsaw* adalah langkah awal menuju pencapaian keterampilan siswa. Metode *Jigsaw* ini mengajak siswa berkelompok untuk mempelajari materi tentang gitar, baik dalam tim asal maupun tim ahli. Dengan adanya tim ahli, maka kelompok-kelompok tersebut akan semakin paham dalam menguasai materi. Dalam pelaksanaanya siswa dibagi menjadi kelompok yang heterogen, sehingga dengan bekerja sama antar kelompok dapat

mengembangkan keafektifan belajar siswa. Masing-masing kelompok akan menerima materi gitar. Setelah itu, guru membentuk satu kelompok ahli yang berasal dari kelompok asal. Kelompok ahli tersebut akan mendiskusikan keseluruhan materi gitar. Setelah kelompok ahli menguasai materi tentang gitar, kelompok tersebut kembali ke dalam kelompok awal dan mendiskusikan materi yang baru diperolehnya kepada anggota kelompok yang lain. Langkah-langkah seperti itu akan membuat siswa belajar lebih mendalam karena siswa akan semakin paham ketika menjelaskannya kepada teman-temannya. Metode *jigsaw* ini adalah upaya bersama membangun teknik bermain gitar siswa menjadi lebih terampil. Terampilnya siswa dalam bermain gitar adalah tujuan utama dalam proses pembelajaran.

Terampilnya siswa dalam bermain gitar yang dimaksud adalah terampilnya siswa. Menurut Ramanto (1991:2) kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Kecekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Kecekatan disini adalah kecekatan siswa bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* yang meliputi: Mengenal teknik dasar memetik gitar yang meliputi: teknik *apoyando*, dan teknik *tirando*.

Menurut Rahadyan Shalat (2013 : 49) dalam belajar gitar, hal pertama yang harus diketahui siswa dalam bermain gitar adalah teknik memetik. Pemetikan dilakukan dengan menggunakan jari telunjuk dan ibu jari terlebih dahulu. Tetapi, sebelumnya siswa harus melakukan penyeteman senar gitar sebelum memainkannya. Setelah gitar benarbenar sudah disetem, kemudian siswa harus mengetahui cara memegang gitar yang benar dan melakukan pemanasan terlebih dahulu pada bagian jari tangan yang merupakan bagian terpenting dalam permainan gitar. Setelah itu, siswa bisa langsung menekan senar gitar dengan kuat. Pada tahap ini, mungkin siswa akan merasa kesakitan pada ujung jari. Namun, siswa akan terbiasa setelah melakukannya berulang-ulang. Penekanan dilakukan sampai suara petikan yang dihasilkan berbunyi nyaring.

Setelah menekan senar pada gitar, siswa bisa langsung mengenal chord. Chord merupakan tiga nada yang dimainkan secara terpisah atau bersamaan. Chord disini berfungsi untuk mengiringi sebuah lagu agar terdengar harmonis. Dalam belajar gitar, paling tidak siswa mampu membaca akord dasar (mayor/minor) serta mampu memainkannya.

Setelah mengenal chord dasar, siswa bisa langsung belajar padalatihan memindahkan chord. Pada tahap ini mungkin siswa akan kesulitan karena jari-jari yang digerakkan harus cepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan sesering mungkin agar siswa bisa memindahkan chord tanpa kesulitan dan tetap bisa mempertahankan suara senar yang dihasilkan dengan baik. Siswa bisa melakukan latihan pertama dengan memindahkan dua chord yang berlainan. Setelah siswa merasa benarbenar bisa memindahkan dua chord tersebut, tambahkan lagi dua chord lainnya untuk berlatih. Jika sudah lancar memindahkan chord dengan cepat, siswa bisa langsung memetik senar pada chord-chord dasar. Pemetikan dilakukan dengan menggunakan jari telunjuk dan ibu jari sampai suara yang dihasilkan berbunyi jernih dan lancar. Setelah itu, barulah siswa bisa menambahkan jari manis, lalu jari-jari lainnya hingga semua jari tangan ikut bermain memetik senar. Setelah pemetikan chordmenggunakan semua jari tangan lancar, siswa bisa langsung memainkan lagu-lagu termudah sampai dengan lancar dan siswa bisa memainkan semua chord pada lagu-lagu lainnya. Dengan adanya materi seperti itu diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan guru seiring dengan peningkatan minat dan keterampilan bermain gitar dengan menggunakan metode jigsaw.

#### 1.2.Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Patebon Kendalmasih banyak mengalami kendala. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti di atas, didapatkan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Patebon Kendal (khususnya bermain gitar) belum bisa dikatakan maksimal, hal ini ditandai dengan siswa yang terlihat malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Adapun siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran seni budaya, jam pelajaran sering digunakan untuk bersantai, membaca komik, dan ironisnya digunakan untuk mengerjakan tugas pelajaran lainnya. Siswa lebih suka dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran sains dibandingkan mengikuti

pelajaran seni budaya, hal itu menunjukkan betapa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Selain itu, alasan siswa tidak suka dan tidak berminat mengikuti pelajaran seni budaya dikarenakan adanya perasaan malu dalam bermain musik, merasa tidak bisa dalam memainkan alat musik, dan adanya pikiran bahwa bermain alat musik itu tidak bermanfaat bagi kehidupan. Dalam pelaksanaan pelajaran seni budaya, siswa kurang serius untuk mengikuti pelajaran seni budaya. Hal ini diperjelas dengan pembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar tidak sesuai dengan KKM. Jumlah siswa sebanyak 36 siswa dalam 1 kelas yang dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) baru mencapai 30% dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditentukan yaitu sebesar 70, dengan kata lain dari 36 siswa hanya terdapat 11 siswa yang mencapai KKM.

Dalam pembelajaran gitar, siswa diharapkan dapat menguasai kompetensi dasar yang akan dicapai. Akan tetapi dalam kenyataannya, tidak semua kompetensi dapat dicapai dengan baik. Pada proses pembelajaran gitar guru hanya memberikan materi, kemudian siswa hanya mempraktikkannya. Tetapi dalam pelaksanaan praktiknya, siswa belum mampu memainkan lagu dan meletakkan posisi penempatan jari tangan saat bermain gitar. Rasa sakit pada jari siswa mengakibatkan siswa malas untuk berlatih. Bahkan, menurut anggapan orang tua siswa jadwal latihan yang seharusnya digunakan untuk latihan gitar hanya digunakan siswa untuk bermain. Sesekali berlatih gitar, siswa hanya menomorduakan bermain gitar dan lebih fokus untuk bermain handphone. Siswa

menganggap bermain gitar itu tidak penting. Sesekali dalam seminggu ada pelajaran gitar, sebanyak 12 siswa tidak membawa gitar dari keseluruhan siswa yang berjumlah 36. Bahkan, waktu pelajaran seni budaya yang hanya 2 jam habis untuk melatih materi pertemuan sebelumnya.

#### 1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Apakah metode *jigsaw* dapat meningkatkan minat siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal?
- 1.3.2 Apakah metode *jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal?

## 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut :

- 1.4.1Mendeskripsikan penggunaan metode *jigsaw* terhadap minat siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal.
- 1.4.2 Mendeskripsikan penggunaan metode *jigsaw* dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas VIII H dalam bermain gitar.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis

#### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan minat dan mengembangkan teori pembelajaran musik gitar, sehingga dapat memperbaiki mata pendidikan dan mempertinggi interaksi belajar mengajar melalui metode *jigsaw*, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan baru pada penelitian berikutnya.

#### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa adalah sebagai informasi bahan bacaan referensi.
- Bagi peneliti adalah dapat menambah wawasan mengenai penggunaan metode jigsaw sebagai metode pembelajaran memainkan alat musik gitar.
- 3) Bagi guru adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan profesionalisme, terutama dalam pembelajaran seni budaya khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Data yang telah diproses melalui tahap klasifikasi dan analisis data serta telah menjadi fakta yang telah disusun dalam bentuk laporan dengan sistematika sebagai berikut :

Bagian awal tentang judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, sari, daftar isi.

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu :

Bab I, Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II, Landasan teori, memuat pendapat-pendapat yang dikemukakan para ahli

yang dapat digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian dan

penulisan laporan.

Bab III, Metode Penelitian, memuat hal-hal yang berkaitan dengan instrumen

yang digunakan serta langkah-langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data

yang dibutuhkan dalam rangka pelaksanaan penelitian.

Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat gambaran umum SMP Negeri

3 Patebon Kendal, pembelajaran melalui bermain gitar dengan metode jigsaw

sebagai upaya meningkatkan minat dan keterampilan musik siswa.

Bab V, Penutup, berisi simpulan hasil penelitian dan saran yang diajukan

sehubungan dengan permasalahan dan hasil penelitian.

Bagian akhir skripsi terdiri dari : daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

#### **BAB II**

## LANDASAN TEORI

## 2.1. Meningkatkan Minat Siswa

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada bermain gitar. Sebelum mengajarkan penggunaan chord pada lagu, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai pertunjukan konser gitar, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran.

Menurut Slameto (2003:11) untuk meningkatkan suatu proses belajar diperlukan lingkungan yang didalamnya siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Sesuatu dikatakan meningkat apabila terjadi perubahan dari hal yang rendah menjadi tinggi, dari hal yang buruk menjadi lebih baik.

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan Nasional (2005: 1197-1198) pengertian meningkatkan berasal dari kata tingkat yang artinya susunan yang berlapis, sedangkan meningkatkan artinya menaikkan, mempertinggi (derajat, taraf). Jadi pengertian upaya meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar dengan metode *jigsaw* artinya usaha untuk menaikkan, mempertinggi minat, serta keterampilan siswa dalam permainan gitar.

#### **2.2.** Minat

## 2.2.1. Pengertian Minat

Ada beberapa pengertian minat yang dirumuskan oleh para ahli. Menurut Crow and Crow (2007:121) bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Menurut Holland minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain. Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Kartadinata yang mendefinisikan bahwa minat (*interest*) merupakan suatu kekuatan, motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, sesuatu benda ataupun kegiatan tertentu. Begitu pula dengan Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari perasaan suka, keinginan yang besar, penuh perhatian dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas sesuai dengan keinginan, untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang

berbagai pengetahuan tanpa ada yang menyuruh dan murni muncul dari hati nurani.

# 2.2.2. Jenis- jenis Minat

Djaali (2007:123) membagi jenis-jenis minat yaitu :

#### a. Realistis

Orang realistis umumnya mapan, kasar, praktis, berfikir kuat, dan sangat atletis, memiliki koordinasi otot yang baik dan terampil. Akan tetapi, ia kurang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, pada umumnya mereka kurang menyenangi hubungan sosial, cenderung mengatakan bahwa mereka senang pekerjaan tukang, memiliki sifat langsung, stabil, normal, dan kukuh, menyukai masalah konkret dibanding abstrak, menduga diri sendiri sebagai agresif, jarang melakukan kegiatan kreatif dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, tetapi suka membuat sesuatu dengan bantuan alat. Orang realistis menyukai pekerjaan montir, insinyur, ahli listrik, ikan, dan kehidupan satwa liar, operator alat berat, dan perencana alat.

# b. Investigatif

Orang investigatif termasuk orang yang berorientasi keilmuan. Mereka umumnya berorientasi pada tugas, introspektif, dan asusila, lebih menyukai memikirkan sesuatu dari pada melaksanakannya, memiliki dorongan kuat untuk memahami alam, menyukai tugas-tugas yang tidak pasti (ambiguous), suka bekerja sendirian, kurang pemahaman dalam kepemimpinan akademik dan intelektualnya, menyatakan diri sendiri sebagai analisis, selalu ingin tahu, bebas, dan bersyarat, dan kurang menyukai pekerjaan yang berulang. Kecenderungan pekerjaan yang disukai termasuk ahli perbintangan, biologi, binatang, kimia, penulis, dan ahli jiwa.

#### c. Artistik

Orang artistik menyukai hal-hal yang tidak terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual, sangat kreatif dalam bidang seni dan musik. Kecenderungan pekerjaan yang disenangi adalah pengarang, musisi, pentas-pentas, konduktor konser, dan lain-lain.

#### d. Sosial

Tipe ini dapat bergaul, bertanggung jawab, berkemanusiaan, dan sering alim, suka bekerja dalam kelompok, senang menjadi pusat perhatian kelompok, memiliki kemampuan verbal, terampil bergaul, menghindari pemecahan masalah secara intelektual, suka memecahkan masalah yang ada kaitannya dengan perasaan, menyukai kegiatan menginformasikan, melatih, dan mengajar. Pekerjaan yang disukai menjadi pekerja sosial, pendeta, ulama, guru.

## e. Enterprising

Tipe ini cenderung menguasai atau memimpin orang lain, memiliki keterampilan verbal untuk berdagang, memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan organisasi, agresif, percaya diri, dan umumnya sangat aktif. Pekerjaan yang disukai termasuk pimpinan perusahaan, pedagang, dan lain-lain.

#### f. Konvensional

Orang konvensional menyukai lingkungan yang sangat tertib, menyenangi komunikasi verbal, senang kegiatan yang berhubungan dengan angka, sangat efektif menyelesaikan tugas yang berstruktur tetapi menghindari situasi yang tidak menentu, menyatakan diri orang yang setia, patut, praktis, tenang, tertib, efisien, mereka mengidentifikasi diri dengan kekuasaan dan materi. Pekerjaan yang disukai antara lain sebagai akuntan, ahli tata buku, ahli pemeriksa barang, dan pimpinan armada angkutan.

## 2.2.3. Fungsi Minat

Mappiare (1998:62) menyatakan bahwa dalam masa remaja minat dan cita-cita mengalami perkembangan, hal ini bersifat perkembangan, hal ini bersifat pemulihan dan berarah tujuan. Pilihan remaja pada suatu minat dan cita-cita, akan mengarahkan perasaan dan pikiran mereka pada obyek yang dimaksud.

Menurut Malik Hamalik (2007:173) fungsi minat yaitu : 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, 2) Sebagai pengarah artinya

mengarahkan perbuatan, 3) Sebagai penggerak, artinya besar kecilnya minat akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan berbagai pendapat dapat diketahui bahwa fungsi dari minat adalah mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, sebagai pengarah perbuatan, sebagai penggerak atau pendorong yang kuat untuk meraih cita-cita selain itu minat yang dimiliki seseorang juga berfungsi dalam menentukan bentuk dan intensitas cita-cita yang diinginkan.

## 2.2.4. Pengembangan Minat

Menurut Mappiare (1998:62) menyatakan bahwa minat seseorang dapat dipengaruhi oleh pengaruh sosial. Pengaruh sosial berperan dalam memantapkan minat remaja terhadap sesuatu hal. Sedangkan untuk mengembangkan minat dapat dilakukan dengan adanya dukungan yang diberikan kepada seseorang. Slameto (2003: 180-181) menyebutkan bahwa cara yang efektif untuk menumbuhkan minat seseorang adalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan minat-minat yang dimiliki
- b. Memberikan hukuman yang bersifat ringan akan lebih baik dari pada dimarahi
- c. Memberikan insentif (hadiah) yang merangsang individu.

Berdasarkan pendapat-pendapat dari para ahli diatas dapat diketahui bahwa minat timbul karena adanya perhatian, dengan kata lain minat merupakan sebab serta akibat dari perhatian seseorang. Munculnya minat dapat dipicu dengan adanya informasi, motivasi dan hukuman bagi seseorang dengan maksud memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu hal.

#### 2.2.5 Peran Minat dalam Pembelajaran Gitar

landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar.

Artinya apabila seseorang siswa memiliki rasa ingin belajar, akan dengan mudah mengerti, memahami, dan mengingat tentang hal yang dipelajarinya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peran minat sangatlah penting dalam pembelajaran. Minat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar, dengan adanya minat dalam belajar akan mendorong siswa untuk selalu berusaha keras, mudah mengerti, memahami, serta mengingat tentang hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh hasil yang maksimal dalam belajar.

Dengan demikian yang dimaksud dengan minat siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui permainan gitar adalah adanya perasaan suka atau tertarik, penuh perhatian dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya keterampilan bermain gitar yang dilakukan menggunakan metode *jigsaw*.

#### 2.3. Keterampilan

## 2.3.1. Pengertian Keterampilan

Menurut Soemarjadi, Muzni, Wikdati (1991:2)kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah, tidak dapat dikatakan terampil

Menurut Gordon (1994:55) pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Nadler (1986:73) mendefinisikan pengertian keterampilan (skill) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau

dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Iverson (2001:133) mengatakan bahwa selain training yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar (basic ability) untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

Dari berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa keterampilan (*skill*) adalah kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*).

Menurut Robbins (2000 : 494-495) pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: 1)Basic literacy skill,keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis, dan mendengar; 2)Technical skill, keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer; 3) Interpersonal skill, keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim; 4)Problem solving, menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, beragumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

# 2.3.2. Keterampilan Bermain Musik

Menurut Bastomi (1992:42) musik yaitu ungkapan batin yang dinyatakan dengan irama dan nada yang melodis. Musik juga dapat diartikan sebagai bunyi

atau kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera pendengar. Musik adalah ekspresi artistik dengan bunyi-bunyi atau melodi dari alat-alat musik ritmis atau nada-nada yang harmonis Taylor dalam Joseph (2006:6). Sejalan dengan pendapat kedua tersebut, Joseph (2006:6) mengungkapkan bahwa musik adalah ungkapan hati manusia berupa bunyi yang biasa didengarkan.

Musik tersusun atas beberapa unsur, yakni unsur pokok dan unsur ekspresi. Unsur pokok meliputi irama, melodi, harmoni, dan bentuk/struktur. Sedangkan unsur ekspresi terdiri atas tempo, dinamik, dan warna nada Jamalus (1988:7).

# 1. Irama

Irama adalah rangkaian gerak yang terdapat dalam musik dan tari Wagiman Yoseph (2005:52) Irama dalam musik terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang pendeknya, membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan birama.

# 2. Melodi

Secara singkat melodi adalah lagu pokok dalam musik Wagiman Yoseph (2005:57). Melodi berupa bunyi teratur yang biasa disebut nada. Melodi tak dapat dilihat dengan indera penglihatan. Sesuatu yang dapat dilihat berkaitan dengan melodi adalah notasi melodi.

#### 3. Harmoni

Harmoni atau paduan nada ialah bunyi gabungan dua nada atau lebih, yang berbeda tingginya dan kita dengar serentak. Dasar dari paduan nada ini ialah trinada. Trinada dapat disebut dengan akord. Trinada adalah bunyi gabungan tiga

nada yang terbentuk dari salah satu nada dangan nada terts dan kwinnya, atau dikatakan juga terts bersusun.

# 4.Bentuk/Struktur Lagu

Bentuk atau struktur lagu ialah susunan serta hubungan antara unsurunsur musik dalam suatu lagu sehingga menghasilkan suatu komposisi atau lagu yang bermakna. Dasar pembentukan lagu ini mencangkup pengulangan dangan bermacam-macam perubahan (variasi, sekuens), atau penambahan bagian baru yang berlainan atau berlawanan (kontras).

# 5.Tempo

Tempo merupakan tingkat kecepatan suatu lagu dengan perubahan kecepatannya dalam musik. Tempo memilki tanda tempo yaitu tanda yang menyatakan kecepatan lagu yang sedang dilaksanakan. Alat untuk menentukan tempo dalam musik disebut metronom. Penulisan tanda tempo biasanya diletakkan di sebelah kiri atas setelah judul musik.

#### 6. Dinamik

Dinamik adalah tingkat kuat lembut suatu lagu dengan perubahan kuat lembutnya dalam musik. Tanda dinamika adalah tanda yang menunjukkan keras atau lembutnya suatu lagu. Penulisan tanda dinamika biasanya diletakkan di atas frase lagu atau notasi musik. Tanda dinamik terdiri atas delapan tanda, yaitu:

p (piano)=lembutpp (pianissimo)=lembut sekalippp (pianissimo possibile)=paling lembutmp (mezzo piano)=agak lembutmf (mezzo forte)=agak kerasf (forte)=keras

ff (fortissimo) = keras sekali fff (fortortisimo) = lebih keras lagi, lebih keras dari ff

#### 7. Warna nada

Warna nada adalah jenis suara yang dihasilkan. Warna nada tergantung pada sumber bunyi, resonator (ruang gema), dan cara memainkan sumber bunyinya. Walaupun rebab dan angklung membunyikan nada tinggi dan panjang serta kuatnya sama, warna nadanya tetap berbeda.

Menurut Dipoadi (1999:165) dalam proses bermain musik, paling tidak siswa memerlukan unsur belajar untuk melakukan, belajar untuk mandiri, dan belajar untuk mengetahui.Menurut Dipoadi (1999:165) keterampilan barmain musik adalah suatu kompetensi yang dimiliki oleh seseorang dalam mengaplikasikan musik secara sederhana. Sederhana karena musik adalah bagian dari kehidupan sehari–hari yang natural (contohnya: coba saja hitung dalam sehari, berapa kali kita mendengar nada, bersiul, atau mendendangkan lagu).

Menurut Cerdas (2011:10) keterampilan gitar adalah kegiatan untuk memainkan gitar secara mudah dan cermat. Cerdas (2011:10) yakin pada kemampuan diri sendiri adalah modal dasar bermain gitar. Karena, jika tidak yakin dengan kemampuan diri sendiri mustahil otak menyampaikan pesan positif pada semua bagian tubuh yang berperan ketika belajar memainkan gitar. Keyakinan adalah harta karun yang terpendam di dalam diri, tanpa digali.

Lebih lanjut lagi, bermain musik di hadapan publik memberi kesempatan pada pemainnya untuk mengembangkan kepercayaan diri, pembentukan identitas, serta keterampilan untuk berelasi dengan orang lain khususnya dalam

permainanmusik bersama Prabowo (<a href="http://www.pembelajaran">http://www.pembelajaran</a> musik). Untuk bisa bermain dan menguasai satu alat musik dengan terampil, dibutuhkan waktu yang lama dan didukung oleh beberapa faktor. Bentuk proses dan pembelajaran musik tidak jauh berbeda seperti belajar bahasa. Menurut Prabowo (<a href="http://www.pembelajaran">http://www.pembelajaran</a> musik) adapunfaktor-faktor yang mendukung pembelajaran bermain musik yaitu:

## 1. Intelegensi

Intelegensi anak sangat dibutuhkan selagi mereka membaca not atau partitur musik. Karena dalam partitur musik banyak hal-hal yang harus dipertimbangkan seperti perbedaan letak not dalam dua kunci yang berbeda (kunci G dan kunci F), hitungan yang dimiliki setiap not, tempo lagu, dinamik lagu, frase, dan nomor jari.

#### 2. Ketelitian

Pelajaran musik adalah pelajaran yang sangat detail, terutama musik klasik dan jazz. Hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang mempengaruhi keindahan musik itu sendiri, misalnya harmonisasi, melodi, dan pembawaan. Semua itu membutuhkan ketelitian yang tinggi untuk dapat diwujudkan kedalam bentuk musik yang indah.

## 3. Latihan

Jangka waktu latihan akan sangat membantu dan meningkatkan kualitas permainan musik. Semakin banyak seseorang mengulang permainannya dengan teknik-teknik seperti pemberian irama dapat meningkatkan ingatan dan pengalaman anak untuk memainkan lagu yang dilatihnya.

### 4. Minat dan Bakat

Sesuatu yang dilakukan tanpa minat tidak akan membawa kepuasan bagi diri kita. Untuk menemukan bakat anak, kita harus membuat mereka mencoba banyak hal sehingga pada akhirnya ia bisa menemukan sendiri apa yang paling menarik. Bakat adalah karunia dari Tuhan yang tidak disangka, bersyukurlah bagi para anak yang berbakat dalam bermain musik dari sisi permainan.

### 2.4. Alat Petik Gitar

Sebelum menjelaskan tentang gitar, maka akan dipelajari dahulu mengenai alat musik. Secara garis besar Kamus Umum Bahasa Indonesia (2001:1178), alat musik merupakan rangkaian dari dua kata yakni alat dan musik. Alat musik mempunyai arti suatu alat yang dapat menghasilkan musik. Teori tersebut sejalan dengan pendapat Saefurrachman. Menurut Saefurrchman (2009), alat musik adalah suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik.

Dalam perkembangannya alat musik juga dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda. Berdasarkan sumber bunyinya, alat musik dapat dikelompokkan ke dalam lima golongan besar, yaitu idiophone, membranophone, aerophone, chordophone, dan electrophone Pono Banoe dalam Joseph (2007:10).

Gitar adalah alat musik berdawai yang dimainkan dengan jari-jemari tangan atau sebuah plektrum (Internet, pengertian gitar, 10 Mei 2014,http://www.pengertian.gitar.com).

Menurut Rahadyan(2013:19) gitar terbagi atas dua jenis yang bisa dipakai dalam bermusik. Kedua jenis gitar tersebut adalah gitar akustik dan gitar elektrik.

#### 1. Gitar akustik

Gitar akustik merupakan gitar yang suaranya dihasilkan dari getaran senar yang dialirkan melalui bagian sedel gitar, dan jembatan yang digunakan untuk mengikat senar ke dalam ruang suara Rahadyan (2013:19). Dengan kata lain, suara tersebut akan beresonansi terhadap kayu dan badan gitar sehingga menghasilkan nada yang dimainkan.

### 2. Gitar elektrik

Menurut Rahadyan (2013:31) gitar elektrik merupakan gitar yang dimainkan dengan menggunakan amplifier karena tidak memiliki soundhole yang berfungsi untuk memantulkan suara supaya terdengar lebih keras. Gitar ini terdiri atas bagian body dan papan. Senar yang digunakan pada jenis gitar elektrik adalah senar baja yang getarannya diterima oleh *pick up* dan diteruskan *keamplifire* 

CLASSICAL GUITAR

headstock
peg
fret
neck
heel
hollow wooden body
bridge

CLASSICAL GUITAR

headstock
peg
fret
neck
heel
neck
hollow wooden body
bridge

Ray Pickup selecter switch
Volume control
Tone control
Tone

Jenis dan komponen gitar tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.

Gambar 2.1. Jenis gitar klasik dan akustic dan komponennya (Sumber data: Internet, <a href="http://www.jenis">http://www.jenis</a> gitar dan komponennya)

## 2.4.1. Langkah Persiapan Bermain Gitar

Langkah-langkah dalam persiapan bermain gitar perlu diperhatikan secara mendalam. Menurut pendapat Rahadyan (2013:51), dalam mempersiapkan diri untuk bermain gitar, seseorang harus: Pertama, harus mengetahui cara memegang gitar yang benar. Dalam posisi duduk, diusahakan badan dalam keadaan tegak lurus. Simpan lekukan badan gitar di atas paha, lalu gunakan tangan kiri untuk memegang leher gitar.

### Gambar cara memegang gitar dengan posisi yang benar



Gambar 2.2. Cara memegang gitar dengan posisi yang benar (Sumber data: Internet, <a href="http://www.cara">http://www.cara</a> memegang gitar)

Menurut Rahadyan(2013:52) setelah memegang gitar dengan posisi duduk yang benar, barulah melakukan hal-hal berikut ini:

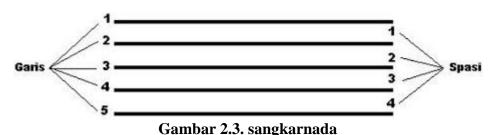
- 1. Tekan senar gitar dengan kuat. Pada tahap ini, mungkin akan merasa sakit pada bagian ujung jari. Namun, akan terbiasa setelah melakukannya berulang-ulang. Penekanan dilakukan sampai suara yang dihasilkan berbunyi nyaring.
- 2. Saat akan memindahkan chord, lakukan dengan perlahan namun pasti dan tetap menekan senar dengan kuat. Pada tahap latihan memindahkan chord, mungkin akan kesulitan karena jari-jari yang harus digerakkan dengan cepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan sesering mungkin agar bisa memindahkan chod tanpa kesulian dan tetap bisa mempertahankan suara senar yang dihasilkan dengan baik.
- 3. Lakukan latihan pertama dengan memindahkan dua chord yang berlainan.
- 4. Setelah merasa benar-benar bisa memindahkan dua chord tersebut, tambahkan lagi dua chord lainnya untuk berlatih.
- 5. Jika memungkinkan, lakukan latihan bersama instrumen lain seperti drum agar bisa menjaga tempo saat bermain gitar.

### 2.4.2. Teknik Memainkan Alat Musik Gitar

Sebelum mempelajari gitar secara detail, terlebih dahulu dipelajari tentang beberapa pengetahuan dasar bermain gitar, meliputi sangkarnada kunci G, birama, tanda ulang, tanda kromatis, not dan tanda diam/istirahat.

Pertama, sangkarnada dapat disebut paranada, balok not, atau staff dan stave. Untuk menulis titinada dipergunakan beberapa garis lurus. Garis tersebut harus memenuhi persyaratan berjumlah lima buah, berjarak sama, sejajar satu sama lain, dan merupakan kesatuan. Sangkarnada adalah tempat untuk meletakkan not, terdiri atas 5 buah garis dan 4 buah spasi yang dihitung mulai dari bawah.

## Gambar sangkarnada



(Sumber data: Internet, http://www.sangkarnada)

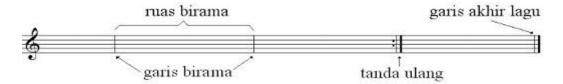
Kedua, kunci G. Kunci merupakan tanda yang menunjukkan letak titinada tertentu. Kunci disebut clef (Inggris dan Perancis), atau clavis (Latin). Kunci G (kunci biola) adalah tanda untuk menunjukkan letak nada g1.

### Gambar kunci G



Gambar 2.4.kunci g (Sumber data: Internet, <a href="http://www.kunci.gu">http://www.kunci.gu</a>

Ketiga, birama. Ayunan rangkaian gerak kelompok beberapa pulsa dengan pulsa pertama beraksen, dan pulsa yang lain tidak beraksen disebut birama Jamalus (1988:10).



Gambar 2.5. birama (Sumber data: Internet, http://www.birama)

Keempat, tanda kromatis. Nama titinada pokok dalam notasi musik umum hanya terdiri atas tujuh huruf, yaitu c, d, e, f, g, a, dan b. Titinada pokok tersebut dapat dinaikkan maupun diturunkan ketinggiannya. Untuk keperluan ini, dipergunakan tanda kromatis adalah tanda dalam notasi musik yang dipergunakan untuk menaikkan dan menurunkan titinada pokok setengah nada atau laras. Tanda notasi musik secara umum terdiri atas krois, moll, dan pugar. Bentuk tanda krois(#) ditulis disebelah kiri titinada. Semua titinada pokok yang diberi tanda krois dibaca dengan akhiran is. Bentuk tanda moll (b) ditulis disebelah kiri titinada. Semua titinada yang diberi tanda moll dibaca dengan memberi akhiran es, kecuali e menjadi es dan a menjadi as. Tanda pugar/ natural ialah tanda kromatis yang gunanya untuk mengembalikan titinada berkrois atau bermoll ke titinada pokok. Bentuk nada pugar ditulis disebelah kiri sebuah titinada yang sebelumnya berkrois atau bermoll.

Keenam, not dan tanda diam/ istirahat. Not disebut juga dengan notasi. Not musik adalah tulisan ekspresi hati manusia yang berupa bunyi. Not musik dalam arti luas terdiri atas dua unsur pokok yaitu titinada dan tanda istirahat (tanda diam). Titinada merupakan bentuk tertulis berupa tanda tertentu dari nada, sedangkan tanda istirahat adalah bentuk tertentu dari istirahat. Keduanya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1. Nilai ketukan tanda diam

(Sumber data: Internet, <a href="http://www.nilai">http://www.nilai</a> nada dan tanda diam)

Setelah mengetahui beberapa tanda musik, dalam pengajarannya bermain gitar membutuhkan teknik khusus.

Menurut Rahadyan (2013:49) terdapat tiga jenis teknik yang biasanya digunakan oleh para gitaris, yakni sebagai berikut:

# 1) Teknik Apoyando

Teknik yang berasal dari spanyol ini merupakan teknik yang digunakan dengan cara memetik senar dengan arah lurus sehingga senar berikutnya pun ikut tersentuh. Gerakan jari dimulai dari pangkal ruasnya dan digerakan seolah-olah memukul senar tersebut. Teknik ini digunakan untuk menghasilkan suara dengan volume yang penuh pada nada-nada yang penuh dengan akses atau tekanan.

Senar 1 menunjukkan nada E atau mi

Senar 2 menunjukkan nada B atau si

Senar 3 menunjukkan nada G atau sol

Senar 4 menunjukkan nada D atau re

Senar 5 menunjukkan nada A atau la

Senar 6 menunjakkan nada E atau mi

Fret Fret Fret Fret Fret Fret Fret Senar Los Fret Fret Fret 4 5 2 3 10 Senar F F# C C# 1 E G G# A# B D C F# G# 2 C# D D# 3 C G G# A A# В C# D D# E 4 D D# E F F# G G# A# C 5 E F A A# В C C# D D# F# G 6 E F# G G# A# C C# D

Tabel 2.2 nada-nada pada freet gitar

(Sumber data: Internet, <a href="http://www.nada-nada">http://www.nada-nada</a> pada freet gitar)

Dalam teknik *apoyando*, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menggunakan jari telunjuk dan jari tengah secara bergantian pada saat memetik senar 1, senar 2, senar selanjutnya sampai lancar.

## 2) Teknik Tirando

Teknik *Tirando* atau biasa disebut Teknik *Tirando* ini merupakan teknik yang digunakan dengan cara memetik senar dengan arah melangkung atau mengayun tanpa menyentuh senar berikutnya. Senar dipetik ke arah luar sampai menghasilkan bunyi tanpa menyentuh senar lainnya. Teknik ini biasanya digunakan pada not ganda.

## 3) Rhythm Strym

Teknik ini biasanya disebut juga teknik mengocok senar yang digunakan untuk mengiringi lagu-lagu popular, jazz, dan jenis musik non klasik lainnya. Namun, untuk pemula biasanya digunakan ibu jari dan telunjuk yang saling menyentuh.

### 2.5. Metode *Jigsaw*

Metode (Yunani: metodes jalan, cara) dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Metode *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan

kawan-kawannya. Pada metode *jigsaw*, kelas dibagi menjadi beberapa tim terdiri beberapa siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik yang disajikan dalam teks, dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari satu bagian dari bahan akademik tersebut Nurhadi dan Senduk (2003:64). Di dalam metode *jigsaw*, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mendalami materi pembelajaran yang ditugaskan kepada tiap-tiap siswa kemudian tugas siswa selanjutnya adalah mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain Ibrahim dkk (2000:22).

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan Lie (2004:89). Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari anggota kelompok asal yang

berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *jigsaw* selain membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok juga membagi bahan ajar menjadi beberapa bagian untuk dipelajari secara khusus dan kemudian saling diajarkan pada seluruh siswa. Metode *jigsaw* dapat mempermudah mengajarkan bahan ajar dalam jumlah banyak sehingga dapat lebih cepat dipahami oleh siswa.

## 2.5.1. Pembelajaran Bermain Gitar Dengan Menggunakan Metode *Jigsaw*

Metode *jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Metode *jigsaw* memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan metode yang lain dalam pembelajaran kooperatif. Karakteristik *jigsaw* yang saling menonjol adalah cara pembagian kelompok yang diikuti dengan pembagian materi yang diajarkan. Metode *jigsaw* membagi kelompok menjadi dua macam, pertama yaitu kelompok asal atau disebut heterogen yang terdiri atas 4-6 siswa dan kelompok kedua yaitu kelompok pakar atau disebut *expert groups*. Untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, metode *jigsaw* ini memberi solusi yang berupa pembagian materi, dimana setiap bagian dari materi tersebut dipelajari dalam suatu kelompok khusus yang dinamakan kelompok ahli atau *expert groups*. Siswa yang telah belajar dalam kelompok pakar tersebut kemudian kembali lagi dalam kelompok asal untuk berdiskusi dan saling mengajarkan materi pada siswa lain dalam satu kelompok untuk selanjutnya membuat laporan

kelompok. Dengan menggunakan metode jigsaw, maka pembelajaran akan semakin lebih hidup dan menyenangkan.

Di dalam pembelajaran gitar, metode jigsaw dapat dilaksanakan dengan beberapa tahap. Sebelum melangkah ke tahap pertama, pembalajaran gitar diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi. Hal ini dilakukan agar siswa selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya. Untuk detailnya, pembelajaran gitar yang dilakukan peneliti terdiri atas tujuh langkah, yaitu 1) pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru, 2) membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil. Kelompok tersebut dibentuk secara heterogen dan dinamai dengan kelompok asal.3) membagikan materi secara tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Kelompok-kelompok tersebut bertugas mempelajari secara mendalam tentang apa yang sudah menjadi bagiannya. 4) membentuk export team atau tim ahli. Jumlah tim ahli sama dengan kelompok asal. Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi. Dalam diskusi ini, siswa diharapkan dapat memahami dan berlatih bahasan gitar secara utuh. 5) siswa kembali ke dalam kelompok asal dan berdiskusi sebagai rafleksi terhadap pengetahuan yang didapatkan dari hasil berdiskusi di kelompok ahli. 6) evaluasi yang dilakukan didasarkan atas kriteria penilaian gitar. 7) memberikan penghargaan untuk kelompok atau individu dari siswa yang dapat menyajikan gitar dengan benar. Dengan demikian, siswa akan semakin senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## 2.6. Kerangka Berfikir

Kurangnya minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran bermain gitar kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal membuat peneliti mengangkat tema tersebut untuk diteliti. Pada penelitian ini, kerangka berfikir mengarahkan pada upaya meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar menggunakan metode *jigsaw*. Akan tetapi dalam pelaksanaan, siswa mempunyai kemampuan bermain gitar yang masih rendah. Rendahnya minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar ditandai dengan adanya perasaan malu dalam bermain musik, merasa tidak bisa dalam memainkan alat musik, dan adanya pikiran bahwa bermain alat musik itu tidak bermanfaat bagi kehidupan. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan bermain gitar, guru harus menerapkan pengetahuannya mengenai teknik dalam mengajar.

Peneliti dalam hal ini sebagai guru menggunakan metode *jigsaw* guna mengaktifkan siswa dalam pembelajaran bermain gitar. Penggunaan metode *jigsaw* akan menuntut siswa mampu memainkan gitar, baik individu maupun kelompok secara bersama-sama didepan kelas. Siswa akan lebih mencerna bahasa yang dipaparkan oleh temannya sendiri, sehingga dalam pelaksanaannya siswa lebih mudah memainkannya. Dengan metode *jigsaw*, siswa akan merasa senang dalam belajar. Mendapatkan materi dari guru dan teman sekelompoknya akan membuat siswa lebih banyak mengetahui bagaimana teknik memetik gitar dengan benar, cara menyetem gitar, serta mengiringi sebuah lagu dengan baik. Membangun pemahaman dari penjelasan temannya sendiri akan lebih mudah daripada membangun pemahaman dari uruaian lisan guru, terlebih lagi bila siswa

masih diminta untuk mempraktikkan banyak materi yang belum dimengerti. Dengan metode *jigsaw* inilah siswa akan semakin berkembang wawasannya dan pemikirannya. Maka dari itu, peneliti mengajak siswa untuk belajar bersama dengan kelompok-kelompok yang sudah ahli untuk membantu siswa dalam mempermudah proses memainkan gitar tanpa harus didekte guru secara monoton. Untuk memudahkan pengetahuan yang didapatkan siswa dapat dipahami dengan baik oleh mereka, maka guru perlu mengadakan refleksi pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan gambaran bahwa penggunaan metode *jigsaw* dalam pembelajaran bermain gitar akan meningkat. Oleh karena itu, peneliti menetapkan metode *jigsaw*. Siswa yang semula kesulitan dalam memainkan gitar, menjadi mudah serta terampil menyajikannya di depan kelas.

# 2.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penggunaan metode *jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan memainkan gitar pada siswa kelas VIII H SMP Negeri3 Patebon Kendal.
- Penggunaan metode jigsaw dapat meningkatkan minat siswa kelas VIII H
   SMP Negeri 3 Patebon Kendal.

#### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

## 3.1. Desain Penelitian

Penelitian terhadap pembelajaran bermain gitar dengan metode *jigsaw* merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Metode yang digunakan dalam penelitian berjudul ''Penggunaan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Pada Materi Bermain Gitar Untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Belajar Kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal adalah metode kuantitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subyantoro (2009:10) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaiaan terhadap tindakan nyata di kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian berjudul "Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Bermain Gitar Untuk meningkatkan Minat dan Keterampilan Belajar Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal adalah pendekatan psikologi, musikologi, pendagogis, karena penelitian dilakukan pada pembelajaran dikelas dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasif

dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini berisi refleksi awal dan perencanaan umum. Refleksi awal berisi suatu renungan sehingga dapat menemukan kelemahan-kelemahan yang nantinya dapat diperbaiki dan diperoleh manfaat berupa perubahan yang dialami siswa.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu 1) perencanaan, 2)tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.Siklus I dipakai sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus II. Pada siklus I, akan dikaji kondisi awal siswa mengenai kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Sementara itu siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil yang diperoleh siswa setelah dilakukan perbaikan yang didasarkan pada refleksi siklus. Penelitian ini berupa permainan gitar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan.

Tahap pertama pada desain PTK yaitu perencanaan, yaitu rencana tindakan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Tahap yang kedua yaitu tindakan, yaitu suatu langkah yang dilakukan oleh peneliti sebagai suatu upaya perbaikan atau solusi. Tahap yang ketiga yaitu observasi atau pengamatan terhadap hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan terhadap hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan terhadap hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan siswa, kesulitan yang dialami siswa, tanggapan siswa di dokumentasikan untuk dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus berikutnya. Tahap yang keempat atau yang terakhir yaitu refleksi, yakni kegiatan

mengulas hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil refleksi peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap rencana awal untuk siklus berikutnya.

## 3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

### 3.2.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, dilakukan pada semester genap antara bulan Agustussampai September 2014. Alasan peneliti memilih bulan Agustus 2014 sampai September 2014 ini adalah karena peneliti menyesuaikanjadwalpembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar yang dilaksanakan pada bulan tersebut.

## 3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Alasan peneliti memilih kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal ini adalah karena pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Patebon Kendal (khususnya bermain gitar) belum bisa dikatakan maksimal. Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti selama PPL yang dimulai sejak bulan Agustus sampai Oktober di SMP Negeri 3 Patebon Kendal, pembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar tidak sesuai dengan KKM. Jumlah siswa sebanyak 36 siswa dalam 1 kelas yang dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) baru mencapai 30% dari KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70, dengan kata lain dari 36 siswa hanya terdapat 11 siswa yang mencapai KKM. Sehingga perlu dilakukan

penelitian untuk mengetahui faktor penyebab tidak tercapainya KKM pelajaran seni budaya.

## 3.3. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah: Siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Alasan peneliti memilih kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal ini adalah karena pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Patebon Kendal (khususnya bermain gitar) belum bisa dikatakan maksimal. Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti selama PPL yang dimulai sejak bulan Agustus sampai Oktober di SMP Negeri 3 Patebon Kendal, pembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar tidak sesuai dengan KKM. Jumlah siswa sebanyak 36 siswa dalam 1 kelas yang dapat memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) baru mencapai 30% dari KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70, dengan kata lain dari 36 siswa hanya terdapat 11 siswa yang mencapai KKM. Sehingga perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui faktor penyebab tidak tercapainya KKM pelajaran seni budaya.

## 3.4 Sasaran Kajian

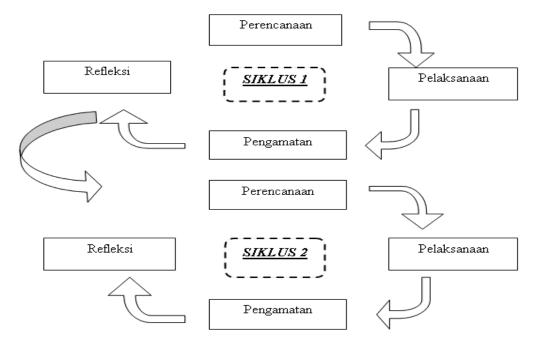
Sasaran kajian atau fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran gitar di SMP Negeri 3 Patebon Kendal menggunakan metode *jigsaw*.

# 3.5 Tahap Prasiklus

Tahap prasiklus merupakan kegiatan awal sebelum diberlakukan pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Di dalam tahap prasiklus ini, peneliti membagikan angket kepada siswa dan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran guna mendapatkan informasi tentang kondisi awal siswa. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui kondisi awal dari siswa.

Selain digunakan untuk mengetahui kondisi awal, tahap prasiklus ini digunakan untuk membandingkan dan menentukan standar ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II ini terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

gambar siklus peneliti tindakan kelas:



Gambar 3.1: Skema prosedur penelitian model Kemmis dan McTaggart.

#### 3.5.1 Siklus I

### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan guru untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi. Rencana kegiatan yang dilakukan adalah 1) menyusun rancana pengajaran bermain gitar menggunakan metode *jigsaw*, rencana tersebut merupakan program kerja guru dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditetapkan, 2) menyiapkan materi yang akan diujikan untuk siswa melalui tes bermain gitar, 3) melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 4) membuat lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, aktivitas guru mengajar, catatan lapangan, lembar wawancara, dokumentasi foto yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* serta melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

#### 2. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Tindakan yang akan dilakukan adalah pembelajaran bermain gitar dengan metode *jigsaw*. Dalam tahap ini, peneliti melakukan tiga tahap proses belajar mengajar, yaitu kegiatan pendahuluan (apersepsi), kegiatan inti (proses pembelajaran), dan kegiatan penutup (evaluasi) guna meningkatkan minat siswa pada pembelajaran bermain gitar.

Pada tahap pendahuluan, siswa dikoordinasikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan metode sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru.

Tahap inti yaitu guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang. Masing- masing kelompok memperoleh materi bermain gitar. Guru memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi tentang teknik dasar memetik gitar yang meliputi: teknik apoyando, teknik tirando, cara menyetem gitar. Guru memberi contoh cara memetik gitar, cara menyetem gitar,dan memainkan nada lagu guna meningkatkan minat siswa pada pembelajaran seni musik. Siswa mendiskusikan materi yang didapatkan bersama kelompok masing-masing. Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah masing-masing kelompok ahli menguasai materi yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi petikan yang telah didiskusikan di depan kelas. Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.

Tahap penutup meliputi, 1) siswa dan guru membuat simpulan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, 2) guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran hari itu, dan 3) guru memberikan pekerjaan rumah untuk berlatih materi memetik gitar.

#### 3. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung dan respon siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan pada siklus I. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman pengamatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan mengambil data baik tes maupun nontes. Data tes pada siklus I diambil sebanyak dua kali yaitu proses (pada awal pembelajaran) dan tes siklus I (pada akhir pembelajaran). Hasil kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran serta untuk menentukan tindakan yang akan diambil untuk perbaikan pada siklus II.

Data nontes juga diambil pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran berakhir. Data nontes meliputi pengamatan aktivitas belajar, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat perilaku siswa-siswa yang aktif, pasif, tidak serius mengikuti pembelajaran, atau pun siswa yang bersemangat dalam pembelajaran menggunakan metode *jigsaw*.

#### 4. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan sikus I, peneliti melakukan analisis mengenai hasil tes dan nontes. Hasil analisis tersebut akan digunakan untuk mengkaji hasil atau dampak pelaksanaan tindakan. Guru akan mengetahui seberapa besar keterampilan siswa dalam bermain gitar, dan kendala apa yang ditemui guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil

analisis tersebut dilakukan refleksi yang meliputi (1) pengungkapan sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar, (2) keterampilan bermain gitar siswa pada siklus I dan, (3) pengungkapan tindakan-tindakan yang telah dilakukan guru selama mengajar. Data hasil refleksi tersebut dapat disusun rencana untuk siklus II. Masalah-masalah dalam pembelajaran bermain gitar pada siklus I ditemukan cara penyelesaiannya, sedangkan kelebihan-kelebihan yang sudah ada harus dipertahankan dan ditingkatkan lagi.

## 3.5.2 Prosedur Tindakan Sikus II

Tindakan siklus II ini merupakan tindak lanjut dari refleksi siklus I. Semua kekurangan dalam siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Dalam siklus II ini juga terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti hanya melakukan perbaikan demi penyempurnaan siklus I. Hal-hal yang dilakukan dalam siklus II adalah 1) mengidentifikasi hal-hal yang membutuhkan perbaikan berdasarkan hasil observasi siklus I, 2) menentukan langkah-langkah perbaikan yang diwujudkan dalam rencana dan pelaksanaan pengajaran cara bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*, 3) memperbaiki instrumen tes dan nontes, meliputi uji kompetensi siswa, observasi siswa, dan catatan lapangan, dan 4) menyusun rancangan evaluasi program. Pada perencanaan siklus II guru mata pelajaran hanya memberikan saran tentang kesiapan siswa untuk berlatih bermain gitar melalui metode *jigsaw*.

#### 2. Tindakan

Tindakan pada siklus II merupakan perbaikan tindakan siklus I. Tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus II berbeda dengan siklus I. Ada beberapa perubahan tindakan, antara lain sebelum siswa bermain gitar dijelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I. Guru juga memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa agar pelaksanaan kegiatan bermain gitar pada siklus II menjadi lebih baik. Tindakan yang dilakukan peneliti dalam siklus II terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi gitar. Guru mengingatkan kembali mengenai pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan metode sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru.

Pada tahap inti yaitu guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang.Masing- masing kelompok memperoleh materi bermain gitar. Guru memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi tentang teknik dasar memetik gitar yang meliputi: teknik apoyando, teknik tirando, cara menyetem gitar. Guru memberi contoh cara memetik gitar, cara menyetem gitar,dan memainkan nada lagu pada gitar guna meningkatkan minat siswa pada pembelajaran seni musik. Siswa mendiskusikan materi yang didapaparkan bersama dengan kelompok masing-masing. Setelah itu,

kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah itu masing-masing kelompok ahli menguasai materi yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi gitar yang telah didiskusikan di depan kelas. Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa membuat simpulan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dan merefleksikannya.

### 3. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus II juga masih sama dengan observasi pada siklus I. Observasi pada siklus II dilakukan terhadap perubahan hasil tes bermain gitar oleh siswa, perubahan aktivitas belajar, serta sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dengan mengambil data tes dan nontes. Data tes dilakukan dengan mengevaluasi penyajian bermain gitar oleh siswa. Sementara itu, data nontes dilakukan untuk mengetahui perubahan minat siswa bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Data nontes diambil pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran berakhir. Data nontes meliputi pengamatan aktivitas belajar, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi foto. Pengamatan aktivitas belajar dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran.

### 4. Refleksi

Refleksi II merupakan tahap akhir dalam penelitian tindakan kelas ini. Refleksi ini dilakukan dengan menganalisis hasil data tes dan nontes siklus II untuk mengetahui kendala guru selama pembelajaran serta keberhasilan pelaksanaan perbaikan tindakan pada siklus II mengenai hasil tes siswa, bagaimana perubahan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan seberapa besar peningkatan keterampilan bermain gitar dengan metode *jigsaw*. Analisishasil nontes dilakukan dengan menganalisis lembar pengamatan aktivitas belajar, lembar wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus II ini seharusnya diperbaiki pada sikus berikutnya. Namun, mengingat keterbatasan waktu, perbaikan-perbaikan kekurangan pada siklus ini terpaksa dilakukan diluar penelitian ini. Kelebihan yang diperoleh dapat dikembangkan lagi pada kegiatan pembelajaran sejenis dalam kegiatan belajar mengajar berikutnya.

### 3.6. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel peningkatan kemampuan bermain gitar,dan variabel metode *jigsaw*.

# 3.6.1. Variabel Peningkatan Bermain Gitar

Variabel kemampuan bermain gitar adalah kemampuan siswa dalam memainkan petikan *apoyando*, *tirando* sesuai teknik yang benar. Target yang diharapkan adalah siswa mampu bermain gitar sesuai dengan aspek penilaian dan memenuhi batas ketuntasan minimal, yaitu 70. Aspek-aspek yang menjadi kriteria adalahkelancaran dalam memetik gitar, penjarian ketika menekan nada tertentu

pada gitar. Dengan pembelajaran bermain gitar ini diharapkan dapat memenuhi target keterampilan bermain gitar.

### 3.6.2. Variabel Metode *Jigsaw*

Variabel Metode Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan dalam bentuk kelompok. Metode jigsaw ini dapat dilaksanakan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok utama (4 sampai 5 siswa) yang selanjutnya dinamakan kelompok awal (home teams). Setiap siswa dalam kelompok awal mempelajari satu bagian dari keseluruhan bahan akademik yang disediakan. Para anggota dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bahan akademik yang sama selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bahan tersebut. Kumpulan siswa semacam itu disebut kelompok ahli (expert group). Setelah selesai mengkaji bahan akademik yang menjadi bagian masing-masing, siswa dalam kelompok pakar kemudian kembali ke kelompok awal (home teams) untuk mendiskusikan dan mengajari teman-teman dalam kelompok awal tentang materi yang dikaji dalam kelompok pakar. Selanjutnya siswa dievaluasi secara individual mengenai keseluruhan bahan akademik yang dipelajari.

## 3.7 Indikator Kerja

Indikator kinerja pada penelitian ini terdiri atas indikator minatbelajar gitar dan indikator hasil belajar gitar.

1)Indikator Minat Belajar Gitar

Indikator keberhasilan dalam minat belajar siswa merupakan indikator kinerja yang tercemin dari tercapainya tujuan penelitian dengan metode *jigsaw*, yaitu meningkatkan minat belajar siswa ke arah yang lebih baik.

# 2) Indikator Hasil Belajar Gitar

Indikator Hasil Belajar Gitar merupakan indikator untuk mencapai keberhasilan penerapan metode *jigsaw* dalam pembelajaran gitar. Hal ini dapat diketahui apabila adanya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Peningkatan keterampilan siswa dinyatakan memenuhi target apabila diketahui sebanyak 75% dari jumlah siswa dinyatakan sudah mencapai target ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 70.

## 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh melalui:

## 3.8.1. Teknik Tes

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes yang dilakukan sebanyak dua kali. Tes ini berupa tes tertulis tentang teknik bermain gitar dan tes praktik tentang aspek memetik dan penempatan jari. Tes ini dijadikan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan tindakan siklus II. Tes yang kedua dilaksanakan setelah pembelajaran pada siklus II. Tes diberikan setelah siswa melakukan kegiatan memainkan gitar yang disertai dengan upaya perbaikan pembelajaran oleh peneliti. Tes ini dijadikan sebagai tolok ukur peningkatan keberhasilan siswa dalam bermain gitar setelah dilakukan pembelajaran melalui metode *jigsaw*.

Hasil tes siklus I dianalisis untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa yang selanjutnya akan diperbaiki dalam siklus II. Hasil siklus II akan dianalisis untuk mengetahui peningkatan siswa dalam bermain gitar.

### 3.8.2. Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan aktivitas belajar, minat belajaryang ditunjukkan oleh siswa setelah diadakan pembelajaran bermain gitar dengan metode *jigsaw*. Teknik nontes meliputi pedoman angket, pengamatan aktivitas belajar, catatan lapangan/ anekdot, pedoman wawancara, dan dokumentasi foto.

# 3.8.2.1. Angket

Kelebihan metode angket adalah dalam waktu yang relatif singkat dapat memperoleh data yang banyak, tenaga yang di perlukan sedikit dan responden dapat menjawab dengan bebas tanpa pengaruh orang lain. Sedangkan kelemahan angket adalah angket bersifat kaku karena pertanyaan yang telah di tentukan dan responden tidak memberi jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya, hanya sekedar membaca kemudian menulis jawabannya.

Angket menurut Arikunto (2006:152) dapat di beda-bedakan atas beberapa jenis, tergantung pada sudut pandangnya, yaitu :

# 1. Dipandang dari cara menjawab

- a. Koesioner terbuka, yang memberikan kesimpulan kepada responden dengan kalimatnya sendiri.
- b. *Koesiner* tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

# 2. Dipandang dari jawaban yang diberikan

- a. Koesioner langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya.
- b. *Koesioner* tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.

## 3. Dipandang dari bentuknya

- a. Koesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan koesioner tertutup.
- b. Koesioner isian, yang dimaksud adalah koesioner terbuka.
- c. Check list sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check pada kolom yang sesuai.
- d. Ratting-scale (skala bertingkat), yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan misalnya mulai dari sangat setuju, sampai ke sangat tidak setuju.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis angket tertutup karena untuk memudahkan responden dalam menjawab sesuai kondisi dirinya. Peneliti membagikan angket kepada siswa dan hasil angket tersebut digunakan untuk mengetahui besarnya minat bermain gitar.

### 3.8.2.2. Pengamatan Aktivitas Belajar

Pengamatan aktivitas belajar digunakan untuk mengungkapkan data keaktifan siswa selama pembelajaran bermain gitar menggunakan metode *jigsaw*. Adapun tahap pengamatannya, adalah 1) mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas yang berisi butir-butir sasaran amatan tentang keaktifan dan antusias siswa ketika berdiskusi dengan teman sekelompok, dan keaktifan siswa dalam

menampilkan penampilannya didepan kelas, 2) melaksanakan pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dari awal kegiatan sampai akhir, dan 3) mencatat hasil pengamatan dengan mengisi lembar pengamatan aktivitas yang telah dipersiapkan. Melalui pengamatan aktivitas belajar dapat diketahui beberapa siswa yang bersikap positif dan negatif selama kegiatan bermain gitar dilaksanakan.

## 3.8.2.3.Catatan Lapangan/ Anekdot

Catatan lapangan merupakan bentuk catatan yang ditulis siswa setelah pembelajaran selesai. Pada awal pembelajaran, siswa sudah diberitahu bahwa pada akhir pembelajaran seluruh siswa wajib menjawab pertanyaan dalam lembar catatan lapangan. Guru menjelaskan bahwa pengisian catatan lapangan sesuai dengan pendapat siswa sendiri, siswa bebas menuliskan pendapatnya, pesan dan kesan selama mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

### 3.8.2.4. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti secara bebas dan terpimpin. Wawancara dilakukan terhadap guru, dan siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, rendah.Kegiatan wawancara ini dilakukan setelah proses pembelajaran selesai agar tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran. Peneliti bertanya jawab dengan siswa mengenai kesulitan siswa ketika bermain gitar. Kemudian peneliti juga bertanya jawab dengan guru mengenai bagaimanakah proses pembelajaran gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Melalui wawancara ini, peneliti dapat

mengetahui kinerja guru selama proses pembelajaran dan kesulitansiswa selama mengikuti pembelajaran bermain gitar.

### 3.8.2.5. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen artinya barang-barang tertulis, dalam pengertian luas dokumentasi bukan hanya berwujud tulisan saja tetapi, dapat berupa benda-benda peninggalan, seperti prasasti, simbol-simbol. Dokumen penelitian ini adalah silabus, RPP, foto-foto yang sudah ada yang berasal dari sekolah, lagu hasil dari siswa mengajar, dan lain-lain. Dokumentasi ini dapat memudahkan peneliti dalam menganalisis aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II. Dokumentasi ini juga digunakan sebagai penguat data-data baik data angket, tes, maupun data nontes serta menambah pengumpulan data pada saat penelitian.

#### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam bahasa Mills adalah "an attempt by yhe teacher to summarize the datahave been collected in a dependable, accurate, and correct manner" (dalam Doyin 2010: 35). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang bisa dipercaya dan benar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas biasanya terdiri atas analisis secara kuantitatif dan analisis data secara kualitatif. Data data yang telah terkumpul dianalisa secara diskriptif, direduksi, diklarifikasikan, diiterpretasikan dan dideskripsikan ke dalam bahasa verbal untuk penarikan kesimpulan.

Setelah data – data terkumpul, peneliti mengadakan proses reduksi dengan jalan membuat abstraksi, yaitu usaha membuat rangkuman inti, yang kemudian dipisah – pisahkan dan dikelompokan sesuai permasalahannya untuk kemudian dideskripsikan, diasumsikan dan disajikan dalam bentuk sekumpulan informasi.

Langkah terakhir dari analisis ini adalah verifikasi yang merupakan suatu tinjauan ulang terhadap catatan lapangan sebelum diadakan penarikan simpulan.

Pada akhir siklus – siklus dilakukan pengambilan data mengenai pembelajaran yang telah dilakukan melalui angket refleksi pembelajaran.

### 3.10 Indikator Keberhasilan

- Adanya peningkatan minat siswa yang ditunjukkan dengan hasil angket hingga mencapai rata-rata >70% setelah dilakukan tindakan selama 2 siklus.
- 2. Adanya peningkatan keterampilan siswa dalam bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* yang ditunjukkan dengan hasil tes bermain gitar.

# **BAB 4**

# HASIL DAN PEMBAHASAN

# 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

# 4.1.1 Sejarah SMP Negeri 3 Patebon Kendal

Foto pintu gerbang SMP Negeri 3 Patebon Kendal



Foto 4.1. Pintu Gerbang SMP Negeri 3 Patebon Kendal (Sumber : Dokumen Fadhli, 2014)

SMP Negeri 3 Patebon Kendal adalah lembaga pendidikan formal yang terletak di jalan Soekarno-Hatta Desa Patebon, Kecamatan Patebon, Kota Kendal. Letak sekolah ini berdekatan dengan kantor dinas pendidikan dan kebudayaan kota Kendal, disamping itu juga berdekatan dengan jalan raya yang dilalui

angkutan umum sehingga letaknya mudah untuk dijangkau. Lokasi SMP Negeri 3 Patebon Kendal dapat dicapai dari alun-alun Kendal menuju arah Jakarta mengikuti jalan pantura atau jalan raya, setelah sampai pada SMA N 1 Kendal kira-kira terdapat tikungan yang menghubungkan jalan Soekarno-Hatta, SMP Negeri 3 Patebon Kendal terletak kurang lebih 10 meter ke utara dari tikungan tersebut. Secara goegrafis, batas-batas SMP Negeri 3 Patebon Kendal dapat dijelaskan sebagai berikut: sebelah utara SMP Negeri 3 Patebon Kendal berbatasan dengan persawahan, sebelah selatan berbatasan dengan jalan pantura dan SMA N 1 Kendal, sebelah barat berbatasan dengan kantor partai PDIP, sebelah timur berbatasan dengan kantor PMI Kendal.

SMP Negeri 3 Patebon Kendal adalah sebuah bangunan lama peninggalan masa kolonial Belanda yang berfungsi sebagai Gudang Garam (Gudang Uyah Jawa red). Seiring berjalannya waktu beralih fungsi sebagai Sekolah Teknik Pertama (STP) Kendal pada tahun 1952-1954. Dengan letak sekolah yang strategis, lingkungan belajar yang nyaman serta akses jalan yang mudah dijangkau dari berbagai wilayah maka sekolah ini berkembang secara siknifikan sehingga pada tahun pada tahun 1956-1971 berganti nama menjadi sekolah teknik pertama 1 Kendal (STN 1 Kendal). Dibawah pimpinan Dra. Agnes Suwarni berganti nama menjadi SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Prestasi demi prestasi baik akademik maupun non akademik yang membanggakan dari siswasiswi serta guru, menghantarkan sekolah ini menjadi sekolah favorit sehingga menghantarkan SMP Negeri 3 Patebon Kendal sebagai sekolah Standar Nasional (SSN) yang menjadi idola masyarakat Kendal pada umumnya.

SMP Negeri 3 Patebon Kendal merupakan sekolah pilihan bagi orang tua murid, letaknya yang sangat strategis dan mudah dijangkau. Sekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarana yang sangat memadai seperti koleksi buku perpustakaan, alat band, dan alat laboratorium. Sekolah tersebutjuga sangat kondisional untuk belajar.Berikut kelebihan yang dimiliki dari sekolah ini:

- Lahan sekolah yang luas dan ditunjang dengan kondisi lingkungan yang sangat dekat dengan jalan pantura.
- Kondisi jalan menuju sekolah inisangat layak dalam arti dekat dengan jalan pantura dan layak untuk dilewati kendaraan bermotor.
- 3. Ukuran ruang kelas sudah memenuhi standar kelas yaitu 9x7m², walaupun standar yang sebenarnya adalah 9x8m².
- 4. Sarana dan prasarana masih lumayan lengkap, meliputi koleksi buku perpustakaan, alat laboratorium, dan alat kesenian.

SMP Negeri 3 Patebon Kendal mempunyai 38 guru dan 19 staf tata usaha, terdiri dari 32 guru PNS, 6 guru honorer, 9 staf tata usaha PNS, serta 10 staf tata usaha tidak tetap. Sedangkan jumlah siswa SMP Negeri 3 Patebon Kendal tahun pelajaran 2014 secara keseluruhan berjumlah 581 siswa, masingmasing terdiri dari kelas 7 berjumlah 224 siswa, kelas 8 berjumlah 178 siswa, dan kelas 9 berjumlah 179 siswa. Adapun jumlah rombel, struktur komite, struktur organisasi, tugas masing-masing struktur administrasi sekolah, dan rinciannya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data siswa tahun 2014

JUMLAH ROMBEL DAN SISWA					
JUMLAH MURID	JUMLAH ROMBEL YANG ADA	JUMLAH PUTRA	JUMLAH PUTRI	JUMLAH SISWA TOTAL	JUMLAH ROMBEL IDEAL (RSG = 36 Siswa)
Kelas 7	7	106	118	224	3
Kelas 8	7	109	111	178	3
Kelas 9	10	84	87	179	2
JUMLAH	24	299	316	581	9

(Sumber data : Profile SMP Negeri 3 Patebon Kendal)

Struktur komite SMP Negeri 3 Patebon Kendal terdiri dari unsur masyarakat yaitu orang tua siswa, warga atau lingkungan sekitar, masyarakat lingkungan sekolah, alumni, tokoh masyarakat, dan lain-lain. Adapun rincian daftar nama pengurus komite SMP Negeri 3 Patebon Kendal dan struktur organisasi SMP Negeri Patebon Kendal sebagai berikut.

Tabel 4.2 struktur komite SMP Negeri 3 Patebon Kendal

KOMITE SEKOLAH			
1.	PRIYO BUDI SANTOSO		
2.	Drs. KH. AHMAD TANTOWI, M.Si.		
3.	H.M. GHUFRON		
4.	CHUMAEDI, S.H.		
5.	KADIMIN, S.Pd.		
6.	Ir. BASUKI		
7.	Drs. DIDIK KASIHYANTO, M.Pd.		
8.	SATIONO, SE.		
9.	ZAENAL ABIDIN		
10.	SUSI ARWATI		

(Sumber: profile SMP Negeri 3 Patebon Kendal

TAHUN PELAJARAN 2013/2014 KEPALA SEKOLAH VALUYA SIHANA, S.Pd. VAKIL KEPALA SEKOLAH JOKO VINARDI, S.Pd. KOMITE SEKOLAH TATA USAHA 1. PRIYO BUDI SANTOSO SRI VIDIASIH 11. NUR ABDUL RAHMAN 2 Drs. KH. AHHAD TAHTOVII, H.Si. HERRY YUDHIYONO 12 MASTURI 3. H.M. GHUFRON WINDRIASTUTI, S.Pd. 13 HESTU SETYO H., SE 4 ANIKSUSILOWATI, S.P.A. 14 HERY PRASETYO 4. CHUMAEDI, S.H. 5. KADIMIN, S.Pd. 5. MUH. SYAIFUL RIZAL 15 SUPRIYANTO 16 NOR ROHIM 6. Ir. BASUKI 6. SUSI ARWATI 7. Drs. DIDIK KASIHYAHTO, H.PA. 7. KODRIYAH, S.Pd.I 17 SODIKIN 8. SATIONO, SE. 8. MAHMUDI 18 M. PRASETYONO 9. ZAENAL ABIDIN 9. MUHTADI 19 KISWANTO 10 DEDI SUSANTO, A.Md. 10 SUSIARWATI KESISWAAN SARPRAS KURIKULUM HUMAS 1. KISWANTORO, S.KOM TRI HANDAYANI, S.Pd. RETHO SULISTYOWATI, H.P.L. CATUR RUDITO AN., S.P.4 2. MAYA HAPSARI, S.Pd. EPALA PERPUSTAKAA EPALA LAB IPA/LABOR/ TEKNISI KOMPUTER 1. DWI ISNAENI, S.Pd. 1. DEDI SUSANTO, A.Md. 1, AGUNG MUNANDAR, S.P.4. 2. HERRY YUDHIYONO 2. RUDI WAHONO, S.Pd. VALI KELAS DVI RETNO M., S.Pd. | . | ISTIKOMAH, S.Aq. ANARAHMAWATIN, M.P.L. | DEVI INAYATI, S.Ag. | ARIEF PUDIWARSONO, S.P.4. TRIBANGKIT W., S.Pd. SRYATNO, S.Pd. In Dra. NURHAYATI DVI ISNAENI, S.Pd. 🔐 (TA FRIDAWATI, S.Pd. 🕍 MARLINA, S.Pd. DI DJADJAMARDJANA, S.Pd. RUM URYANI, S.Pd. DI SITI MARYAM, S.Pd. 🗽 NUR ARYANTI, S.P.d. 🙀 ENDANGWIDIASTUTI, S.P.A. 🙀 Diz. BAMBANGSOESETO 💹 Diz. Hj. NUR IRCHAMNI 😹 Diza. Hj. ZUMROTUN 🙀 AGUNGMUNANDAR, S.P.A. GURU MATA PELAJARAN PENDD, AGAMA BAHASA INDONESIA MATEMATIKA BAHASA INGGRIS SENI BUDAYA PENDD. JASMANI MUATAN LOKAL IΡΑ IPS 1. Dra. Hi, ZUMROTUN 1. BUDYONO, S.Pd. 1. DJADJAMARDJANA, S.PJ. 1. WALUYA SIHANA, S.Pd. 1 RETHOSULISTYWATI, H.PA. 1 CATUR RUDITO AN., S.Pd. Drs. Hj. NUR IRCHAMNI HERI SUSANTO, S.Pd. 1. ABDUL WAHAB, S.Pd. 1. KISWANTORO, S.Kom. 2. DEVIINAYATI, S.Ag. | 2. Dra. SPIHARTINI | 2. DWI ISNAENI, S.Pd. | 2. JOKO WINARDI, S.Pd. | 2. ARUM URYANI, S.P.d. 2. TRI HANDAYANI, S.P.d. 2. MARLINA, S.P.d. 2. ARIEF DUDIWARSONO, S.P.L. 2. Dz. BAMBANG SOESETO 2. NUR ARYANTI, S.Pd. ISTIKOMAH, S.Aa. 3. SIRAJUDDIN, S.Pd. 3. Endangwidiastuti, s.p.a. 3. Anarahmawatin, m.p.a. 3. Agungmunandar, s.p.a. 3. Dra. NURHAYATI 3. RUDI WAHONO, S.Pd. 4. SITI MARYAM, S.Pd. 4. SRIYATNO, S.Pd. 4. TRIBANGKIT W., S.Pd. 4. ITA FRIDAWATI, S.Pd. 4. DVI RETNO M., S.Pd. 4. 4 5. MAYA HAPSARI, S.Pd. 5 6, SITIMUSYAROFAH, S.P4. 6 GURU PEMBIMBING 2. SRISUHARMANIK, S.P.A. 3. RINIPURNOWIGATI, S.P.A. 4. LIA SARI DEVI, S.P.D. n. Dra. SETIYANI SISWA-SISWI

Tabel 4.3 struktur organisasi

(sumber: profile SMP Negeri 3 Patebon)

Struktur administrasi SMP Negeri 3 Patebon Kendal terdiri atas administrasi kepala sekolah, administrasi bidang urusan sarana dan prasarana, administrasi bidang kesiswaan, administrasi bidang kurikulum, dan administrasi bidang hubungan masyarakat. Masing-masing bidang mempunyai tugas masing-masing. Adapun rincian tugasnya sebagai berikut:

Tabel 4.4 tugas struktur administrasi sekolah

Administrasi	Administrasi bidang	Administrasi	Administrasi	Administrasi
Kepala Sekolah	urusan sarana dan	Bidang	bidang	bidang
ixepaia sekolan	prasarana	kesiswaan	kurikulum	hubungan
	prasarana	Kesiswaan	Kurikululli	masyarakat
1.Sebagaiseorang	1) Inventarisasi barang-	1) Menyusun	1) Menyusun	1) Mengatur dan
pemimpin	barang milik sekolah	program	program penga	2) Menyeleng-
2.Sebagaia	2) Pendayagunaan	pembinaan	jaran	garakan
admianistrator	sarana dan prasarana	kesiswaan	2) Menyusun	Hubungan
3.Sebagai	3) Pemeliharaan	2)Melaksankan	Pembagian	sekolah
supervisor.	(pengamanan),	bimbingan,	tugas guru	dengan
supervisor.	penghapusan,	pengarahan,	3) Menyusun	orangtua/
	pengembangan	dan	Jadwal	wali.
	inventaris sekolah.	pengendalian	pelajaran dan	3) Membina
	4) Pengelolaan ruangan,	kegiatan	evaluasi	hubungan
	sarana penerangan,	siswa/OSIS	belajar	sekolah
	dan alat-alat pelajaran	dalam rangka	4) Menyusun dan	dan
	(baik untuk	menegakkan	melaksanakan	masyarakat,
	sisw amaupun guru)	disiplin dan	UH, UTS,	komite
	5) Menyusun program	tata tertib.	UAS,	sekolah,
	kebutuhan alat-	3)Membina	UKK	dan pihak-pihak
	alatpelajaran yang	dan	5) Menyusun	lain yang
	disesuaikan dengan	melaksanakan	kriteria dan	berhubungan
	anggaran sekolah	koordinasi	persyaratan	dengan
	6) Bertanggung jawab	keamanan,	naik/	sekolah.
	atas penerimaan/pen	kebersihan,	tidak naik,	4) Membina
	geluaran barangi	ketertiban,	lulus/	pengembangan
	nventaris tetap	keindahan,	tidak lulus	hubungan antar
	maupun	kekeluargaan,	6) Menyusun	sekolah dengan
	barang habis pakai.	kesehatan, dan	Jadwal	lembaga sosial
	7) Membuat laporan sec	kepustakaan	penerimaan	lainnya
	ara berkala.	4)Memberikan	buku	(RT/RW/
		pengarahan	Laporan	Kelurahan/
		dalam	pendidikan	Kecamatan).

'1'1	(	<b>~</b> `	) / 1 1
pemilihan	\ <b>1</b> /	5)	Mengelola
pengurus	dan		surat
OSIS	penerimaan		menyurat yang
5)Memberikan	STTB		terkait dengan
Pembinaan	7) Mengkoordinir		kepentingan
Pengurus	penyusunan		umum.
OSIS	program	6)	Mewakili
dalam	tahunan,		sekolah,
berorganisasi	program		kaitannya
6)Bertanggung	semester,		sebagai
Jawab atas	satuan		warga
Pelaksanaan	pelajaran, dan		masyarakat
Kegiatan	rencana		diRT/RW/
ekstrakurikuler	pengajaran		Kelurahan.
7)Bertanggung		7)	Sebagai
jawab atas	pelajaran		koordinator
pelaksanaan	8) Menyediakan		kegiatan
kegiatan	daftar buku		Bimbingan
peringatan	acara guru		Dan
hari-	dan siswa		Konseling.
hari besarna	yang	8)	Bertanggung
sional/	diperlukan		jawab atas
local, termasuk	9) Mengkoordinir		kegiatan
upacara	pembuatan		radin/ komite/
bendera.	Bahan		rapat-rapat
8) Menyusun	evaluasi.		di sekolah
Laporan berkala	10) Mengatur		(sebagai
r	pembagian		notulen,
	kelas pada		pembawa
	awal tahun		acara,
	pelajaran.		penyusun
	11) Menyediakan		acara)
	buku rapor,		acara)
	buku nilai		
	guru, dan		
	daftar kelas.		
	12) Menyusun		
	laporan		
	pelaksanaan		
	pengajaran		
	secara		
	berkala.		
	ocikaia.		
		l	

(Sumber: profile SMP Negeri 3 Patebon Kendal)

SMP Negeri 3 Patebon Kendal memiliki luas tanah kurang dari 13.100M2, luas bangunan 5.232m dan 19 ruang kelas serta sisanya adalah bangunan lain seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang bk, ruang perpustakaan, ruang TU, ruang UKS, lab kesenian, lab komputer, mushola, dapur, koperasi dan ruang guru. Pada bagian paling depan SMP Negeri 3 Patebon Kendal terdapat ruang guru, pos satpam, ruang kepala sekolah, ruang TU, ruang BK dan dapur. Dibelakang ruang paling depan terdapat parkiran, ruang kelas, perpustakaan. Bagian tengah terdapat lapangan basket, lapangan voli dan lapangan sepak bola. Bagian paling belakang terdapat kantin, mushola, kopsis, ruang kelas dan kamar mandi. Keterangan lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar denah dibawah ini:



Gambar 4.1 denah SMP Negeri 3 Patebon (Sumber data: profile SMP Negeri 3 Patebon)

SMP Negeri 3 Patebon Kendal merupakan sekolah idola warga masyarakat yang inovatif, demokratis, optimis, lancar, aktif, kreatif dan unggul. Keterangan lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar visi dan misi dibawah ini:

# SMPN 3 PATEBON

Inovatif, Demokratis, Optimis, Lancar, Aktif, Kreatif, Unggul

### VISI

Menciptakan generasi muda yang u nggul dal am prestasi, pelopor dalam iptek dan imtaq, teladan dalam sikap dan perilaku.

### MISI

- Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi siswa.
- 2. Mengutamakan kerja sama (team work) dalam menyelesaikan tugas.
- Menciptakan suasana yang kondusif untuk mengefektifkan seluruh kegiatan sekolah.
- Mengembangkan budaya ko mpetitif siswa dalam upaya peningkatan prestasi di segala bidang.
- Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap agama serta membentuk pribadi yang luhur.
- 6. Melestarikan dan mengembangkan seni budaya.
- 7. Bertekad menyelenggarakan pendidikan bermutu.

## Gambar 4.2 visi dan misi SMP Negeri 3 Patebon Kendal (Sember data: profile SMP Negeri 3 Patebon Kendal)

Berdasarkan gambar 4.2 dapat diketahuiVisi dari sekolah tersebut adalah menciptakan generasi muda yang unggul dalam prestasi, pelopor dalam iptek dan imtaq, teladan dalam sikap dan perilaku. Misi dari sekolah ini adalah:1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi siswa. 2) Mengutamakan kerja sama (*team work*) dalam menyelesaikan

tugas. 3) Menciptakan suasana yang kondusif untuk mengefektifkan seluruh kegiatan sekolah. 4) Mengembangkan budaya kompetitif siswa dalam upaya peningkatan prestasi disegala bidang. 5) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap agama serta membentuk pribadi yang luhur. 6) Melestarikan dan mengembangkan seni budaya. 7) Bertekad menyelenggarakan pendidikan bermutu.

# 4.1.2 Kondisi Awal Minat Belajar dan Keterampilan Siswa kelas VIII H sebelum menggunakan metode *jigsaw*

Sebelum menggunakan metode *jigsaw* pada pembelajaran seni budaya khususnya kompetensi dasar bermain gitar, peneliti bersama guru terlebih dahulu memberikan angket dan tes praktik berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tujuan pengambilan data yang pertama adalah untuk mengetahui besarnya minat dan keterampilan gitar siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya sebelum digunakan metode *jigsaw*. Selanjutnya, hasil angket dan tes praktik ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui besarnya minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran seni musik khususnya kompetensi dasar bermain gitar sebelum menggunakan metode *jigsaw*. Berikut rincian hasil angket minat informasi awal siswa:

Tabel 4.5 angket minat informasi awal siswa

No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tidak Setuju
1.	Saya lebih menyukai	7	10	10	4
	pembelajaran gitar dari pada	(22,58%)	(32,25%)	(32,25%)	(12,90%)
	pembelajaran seni budaya.				

2.	Saya pernah mendapatkan	3	4	9	14
	materi mengenai gitar	(9,67%)	(12,90%)	(29,03%)	(45,16%)
3.	Memainkan alat musik gitar	5	10	14	2
	merupakan sesuatu yang	(16,12%)	(32,25%)	(45,16%)	(6,45%)
	menyenangkan dan				
	menghibur.				
4.	Selama pembelajaran	4	13	10	4
	bermain gitar saya akan	(12,90%)	(41,93%)	(32,25%)	(12,90%)
	melakukannya dengan penuh				
	perhatian dan sungguh-				
	sungguh.				
5.	Bermain gitar adalah	0	1	20	10
	kegiatan yang mudah.	(0%)	(3,22%)	(64,51%)	(32,25%)
6.	Jika saya mampu bermain	0	8	14	9
	gitar, itu sangat berpengaruh	(0%)	(25,80%)	(45,16%)	(29,03%)
	terhadap pribadi saya.				
7.	Saya pernah melihat konser	9	8	7	7
	gitar	(29,03%)	(25,80%)	(22,58%)	(22,58%)
8.	Saya senang bermain gitar	9	8	14	0
		(29,03%)	(25,80%)	(45,16%)	(0%)
9.	Kemampuan bermain gitar	12	13	6	0
	sangat dipengaruhi oleh	(38,70%)	(41,93%)	(19,35%)	(0%)
	metode pembelajaran yang				
	digunakan oleh guru.				
10	Carra mamah hammain aita	0	2	13	1.0
10.	Saya pernah bermain gitar	_	_	_	16
		(0%)	(6,45%)	(41,93%)	(51,61%)

(Sumber data: dokumen fadhli)

Berdasarkan hasil angket pada pra siklus dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran seni budaya, namun kegemaran mereka dalam mempelajari seni budaya tidak menjamin kegemaran mereka dalam pembelajaran bermain gitar. Sebagian besar siswa menganggap bahwa

pembelajaran bermain gitar kurang menyenangkan, hal ini menjadi alasan mereka kurang menyukai pembelajaran bermain gitar. Pernyataan tersebut diperkuat dari prosentase bahwa sebanyak 14 (45,16%) siswa kurang menyukai pembelajaran bermain gitar, 8 (25,80%) siswa menyukai pembelajaran gitar, dan sebanyak 9 (29,03%)siswa sangat menyukai pembelajaran bermain gitar. Melalui hasil prosentase tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat kesukaan siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal dalam pembelajaran bermain gitar masih cukup rendah.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal memiliki tingkat kesukaan dalam bermain gitar cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan pada butir 10, yakni saya pernah bermain gitar. Sebanyak 2 (6,45%) siswa setuju, 13 (41,93%) siswa kurang setuju, dan sebanyak 16 (51,61%) siswa menyatakan tidak setuju. Melalui prosentase dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa di kelas tersebut belum mempunyai pengalaman dalam bermain gitar dikarenakan sebagian besar dari mereka belum pernah mencoba untuk bermain gitar. Penyebab mereka belum pernah mencoba untuk bermain gitar adalah mereka beranggapan bahwa bermain gitar adalah satu hal yang sulit untuk dilakukan. Keterangan lebih jelasnya dapat dilihat pada hasil prosentase angket informasi awal pada kegiatan pra siklus yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 hasil angket minat belajar pra siklus

No	Kategori kesukaan/ minat	Jumlah
1.	Rendah	14 (45,16%)
2.	Sedang	8 (25,80%)
3.	Tinggi	9 (29,03%)

(Sumber data: dokumen Fadhli)

Melihat kondisi, dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap pelajaran bermain gitar masih kurang. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. Semua itu dapat diwujudkan dengan pemanfaatan media ataupun metode yang mampu menumbuh kembangkan minat siswa dalam pembelajaran bermain gitar. Selain dorongan dari pengajaran guru, dorongan dari diri sendiri juga sangat diperlukan untuk menciptakan ketertarikan dalam bermain gitar dengan cara menyadari bahwa pembelajaran gitar sangat bermanfaat bagi perkembangan pribadi. Hal ini belum terlihat pada siswa kelas VIII H karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran bermain gitar dirasa masih kurang penting.

Setelah mendapatkan informasi minat siswa dalam bermain gitar, selanjutnya peneliti bersama guru mengadakan kolaborasi tes praktek bermain gitar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keterampilan awal siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal dalam bermain gitar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru, menunjukkan bahwa tes praktik bermain gitar siswa masih kurang sesuai dengan ideal peneliti dan guru. Sebagian siswa masih kesulitan dalam memetik gitar, siswa masih kesulitan dalam meletakkan jari pada

freet gitar. Berikut adalah data hasil tes praktek bermain gitar pada masingmasing aspek yang diteliti.

Tabel 4.7 hasil tes bermain gitar pra siklus

NO	Aspek yang diteliti	Nilai			
	individu	Kurang 0-69	Sedang 70-84	Baik 85-100	
1.	Ketepatan Memetik	20	9	2	
2.	Ketepatan Penempatan Jari	21	9	1	

(Sumber data: dokumen fadhli.)

Aspek-aspek yang dinilai dalam tes bermain gitar antara lain: aspek memetik,dan aspek penempatan jari. Masing-masing aspek yang dinilai memiliki nilai kurang, sedang, dan baik. Pada aspek memetik gitar, penilaian difokuskan pada tepat tidaknya siswa dalam melakukan pemetikan *apoyando*. Hal ini dapat diketahui dari suara yang ditimbulkan pada gitar. Apabila pemetikan tidak benar, maka nada dalam lagu tidak tepat dan apabila pemetikan benar, maka nada dalam lagu tepat. Pada waktu siswa melakukan pemetikan sampai petikan tersebut menghasilkan suara yang jernih, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek ketepatan memetik gitar.

Pada aspek penempatan jari, penilaian difokuskan pada posisi jari tangan siswa ketika menekan senar pada posisi nada tertentu. Hal ini dapat diketahui dari suara nada pada gitar yang dimainkan. Apabila nada benar, maka nada dalam lagu tepat. Apabila nada tidak benar, maka nada dalam lagu tidak tetap. Pada waktu siswa melakukan penekanan senar pada freet gitar sampai menghasilkan suara

terdengar tidak fals, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek penempatan jari.

Berdasarkan tabel hasil tes bermain gitar, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa belum bisa terampil dalam bermain gitar. Sebagian siswa masih banyak yang mendapatkan nilai kurang pada aspek yang diteliti yaitu aspek memetik, dan penempatan jari. Pernyataan tersebut diperkuat dari prosentase nilai tes bermain gitar pada aspek memetik gitar sebanyak 20 siswa masih memperoleh nilai kurang, 9 siswa nilai sedang, dan 2 siswa memperoleh nilai baik. Pada aspek ketepatan penempatan jari sebanyak 21 siswa masih memeroleh nilai kurang, 9 siswa nilai sedang, dan 1 siswa nilai baik.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal masih memperoleh nilai tes bermain gitar kurang. Hal ini dapat dilihat pada pengamatan saat tes berlangsung. Guru meminta siswa perindividu untuk mempraktekkan aspek memetik, dan aspek penempatan jari. Tetapi, hasil yang diperoleh dalam tes praktik bermain gitar siswa menunjukkan,siswa masih mengalami kesulitan pada saat mempraktikkan aspek memetik gitar. Pada aspek memetik, paling tidak hal pertama yang harus dikuasai siswa dalam bermain gitar adalah melenturkan jari ketika sedang memetik. Akan tetapi, jari telunjuk dan ibu jati yang digunakan untuk memetik gitar siswa masih terlihat belum bisa rileks dan masih kaku. Siswa belum bisa memetik gitar sampai menghasilkan suara yang jernih.

Pada aspek penempatan jari, paling tidak hal yang pertama yang harus dikuasai siswa dalam bermain gitar adalah mengetahui posisi jari saat memainkan nada tertentu. Akan tetapi, posisi jari tangan kiri siswa yang digunakan untuk menekan senar pada posisi nada gitar masih terlihat belum sempurna. Siswa belum bisa menekan senar gitar secara sempurna, posisi peletakkan jaripun masih terlihat kaku dan pada waktu perpindahan nada lagu siswa belum bisa memindahkan posisi penekanan senar pada nada lagu secara cepat.

Melihat kondisi tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan bermain gitar siswa masih rendah. Dari hal tersebut, guru ingin memberikan suatu metode pembelajaran yang baru dan menarik yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa bermain gitar. Model pembelajaran tersebut adalah suatu model pembelajaran *jigsaw*. Melalui pembelajaran *jigsaw* akan dilaksanakan pada siklus 1 dan siklus 2.

#### 4.2. Hasil Penelitian

#### 4.2.1. Siklus I

#### 4.2.2.1. Perencanaan

Pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* merupakan hal yang baru bagi siswa. Oleh karena itu, pelaksanaannya perlu disiapkan secara matang agar diperoleh hasil yang maksimal. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan adalah (1) ruang kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal (2) perangkat pembelajaran, meliputi RPP dan silabus sesuai dengan materi yang diajarkan (3) media dan alat pembelajaran, seperti whiteboard, alat tulis, gitar (4) kondisi siswa yaitu siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal.

Tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan harus direncanakan secara sistematis, dengan harapan siswa dapat secara mudah memahami materi yang disampaikan. Pada tahap ini, guru mata pelajaran mempersiapkan bahan ajar seperti menyusun rencana pembelajaran dengan kompetensi dasar bermain gitar, dan peneliti menyiapkan instrument penelitian berupa angket minat untuk mengetahui sejauh mana minat siswa saat mengikuti pembelajaran bermain gitar menggunakan metode *jigsaw* pada siklus I serta foto untuk dokumentasi, dan mempersiapkan perangkat tes. Peneliti dan guru bersama-sama berdiskusi tentang pembelajaran bermain gitar agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai apa yang diinginkan. Peneliti dan guru menyampaikan pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* agar siswa lebih tertarik dan berminat mengikuti pembelajaran bermain gitar sehingga minat dan keterampilan siswa dapat meningkat.

#### 4.2.2.2 Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan di kelas VIII H dengan jumlah 31 siswa. Guru mengawali kegiatan dengan menanyakan kabar siswa serta mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Setelah semua terkondisi guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I adalah:

 Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan serta manfaat pembelajaran yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang.
- 3. Guru memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi bermain gitar dengan memberi contoh menyetem gitar, memetik *apoyando*.
- 4. Siswa mendiskusikan materi yang didapatkan bersama masing-masing kelompok.
- Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang berasal dari kelompok asal.
- 6. Setelah kelompok ahli menguasai materi, mereka kembali lagi ke kelompok asal.
- 7. Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi petikan yang telah didiskusikan.



Foto 4.2 Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran gitar menggunakan metode *jigsaw* pada siklus I. (sumber data: dokumen fadhli)

Dari foto 4.2 tersebut dapat dilihat kelas berada dalam kondisi yang tenang. Pada saat guru menjelaskan materi tentang gitar, sebagian siswa sudah memperhatikan guru. Akan tetapi, terkadang masih ada siswa yang belum memfokuskan diri terhadap pembelajaran.



Foto 4.3 siswa membentuk kelompok asal yang telah dibagikan guru pada siklus I.
(Sumber data: Dokumen fadhli)

Berdasarkan foto 4.3 dapat diketahui kegiatan siswa saat berlatih gitar secara berkelompok. Siswa terlihat semangat dan serius dalam mempraktekkan materi yang baru diberikan oleh guru. Setiap anggota kelompok bekerja sama dan saling membantu kesulitan temannya. Guru menempatkan diri sebagai fasilitator agar bisa membantu kelompok yang mengalami kesulitan.

#### 4.2.2.3 Observasi

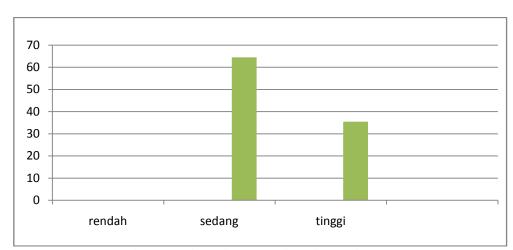
Berdasarkan pengamatan dan hasil angket yang dilakukan pada siklus I, peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran bermain gitar sudah ada namun belum maksimal. Dari 14 (45,16%) anak yang berminat rendah pada pra siklus berubah menjadi 0 anak atau tidak ada anak yang berminat rendah pada siklus I, pada siswa yang berminat sedang yang awalnya pada pra siklus 8 (25,80%) anak berubah menjadi 20 (64,51%) anak pada siklus 1, dan dari 9 (29,03%) anak yang berminat tinggi pada pra siklus berubah menjadi 11 (35,48) pada siklus I. Melalui prosentase tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan minat dalam mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*. Siswa terlihat lebih semangat saat mengikuti pembelajaran gitar menggunakan metode *jigsaw*. Siswa yang masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tidak enggan dalam bertanya. Berikut rincian hasil angket minat siswa pada kegiatan siklus I dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 hasil angket minat belajar siswa siklus I

No	Kategori kesukaan/ minat	Jumlah
1.	Rendah	0 (0)% anak
2.	Sedang	20 (64,51)% anak
3.	Tinggi	11 (35,48)% anak

(Sumber data: dokumen Fadhli)

Minat siswa pada kegiatan siklus I dapat divisualisasikan pada diagram berikut:



#### Diagram minat belajar siswa siklus I

Diagram 4.1 minat belajar siswa siklus I (Sumber data: Dokumen fadhli)

Pada pembelajaran siklus I, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa mulai terlihat terampil dalam bermain gitar. Sebagian siswa sudah terlihat bisa memetik gitar, walaupun masih kurang maksimal. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah lumayan jernih, namun terkadang ada suara nada lain akibat dari jari siswa yang menyentuhsenar lainnya. Siswa terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru.

Pada aspek penempatan jari, siswa terlihat mulai mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa terus mencoba untuk memainkan nada lagu dan meletakkan jarinya ke freetboard gitar secara perlahan-lahan. Berikut hasil tes pada aspek memetik gitar, dan penempatan jari pada siklus I dengan menggunakan metode *jigsaw*: untuk aspek memetik kategori kurang sebanyak 8 siswa, sedang 17 siswa, baik 6 siswa, untuk aspek penempatan jari menunjukkan: kategori kurang sebanyak 4 siswa, sedang 19 siswa, baik 8 siswa. Apabila diprosentasekan, nilai kurang: 21%, nilai sedang: 60%, nilai baik: 18%. Berikut

adalah data hasil tes praktek bermain gitar siklus I pada masing-masing aspek yang diteliti.

Tabel 4.9 hasil tes bermain gitar siklus I

NO	Aspek yang diteliti individu	Nilai			
		Kurang 0-69	Sedang 70-84	Baik 85-100	
1.	Ketepatan Memetik	8	17	6	
2.	Ketepatan Penempatan Jari	4	19	8	

(Sumber data: dokumen fadhli.)

Hasil tes bermain gitar siswa pada kegiatan siklus I dapat divisualisasikan pada diagram berikut:

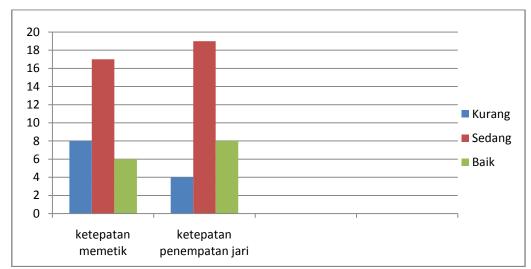
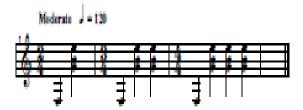


Diagram 4.2 hasil tes bermain gitar siswa dengan menggunakan metode jigsaw pada siklus I. (Sumber data: dokumen Fadhli)

#### Materi petikan gitar siklus I

Pola irama petikan Tirando



Petikan Tirando lagu berbirama perempatan



foto 4.4 materi petikan gitar pada siklus I. (sumber data: dokumen fadhli)

Walaupun pada siklus I telah terjadi peningkatan, namun peneliti masih merasa perlu meningkatkan minat dan keterampilan siswa, agar peningkatan

minat dan keterampilan bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* siswa lebih maksimal, sehingga materi keterampilan bermain gitar dengan metode *Jigsaw* benar-benar dipahami siswa.

#### 4.2.2.4 Refleksi

Setelah dilakukan tindakan serta pembagian angket dan tes tertulis pada siklus I, peneliti melakukan refleksi, peneliti melakukan refleksi, terdapat beberapa kelemahan seperti:metode *jigsaw* yang digunakan dalam pembelajaran bermain gitar membuat siswa ramai karena pada pelajaran sebelumnya siswa belum pernah diperlakukan saat penelitian berlangsung. Untuk hasil tes metode ini masih belum sepenuhnya meningkatkan nilai masing-masing aspek. Selain terdapat kekurangan, metode ini juga mempunyai kelebihan. Kelebihan yang dimiliki metode *jigsaw* pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman sekelompoknya dan guru.

Berdasarkan hasil angket dan tes praktik pada siklus I dapat diketahui telah terjadi peningkatan minat belajar dan sudah adanya keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa, namun masih merasa perlu dilakukan perbaikan untuk tindakan siklus II, peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan antara lain: 1) memberikan motivasi kepada siswa dengan memberi gambaran menjadi siswa yang terampil dengan bermain gitar, 2) guru menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaan, 3) guru memberi bimbingan secara bertahap dan merata dengan penuh kesabaran, sehingga diharapkan pada pelaksanaan kegiatan siklus II dapat mendapatkan hasil yang maksimal, 4) pada pertemuan berikutnya guru memberikan tes praktik dan

angket guna meningkatkan kemampuan dan minat belajar bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

#### 4.2.3 Siklus 2

#### 4.2.3.1 Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan guru mata pelajaran mempersiapkan bahan ajar yang merupakan perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus I, seperti:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran dengan materi bermain gitar.
- Mengidentifikasi hal-hal yang membutuhkan perbaikan berdasarkan hasil observasi siklus I
- 3) Mengatur waktu pembelajaran agar dapat berjalan lebih efektif sehingga, siswa merasa senang mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket minat untuk mengetahui sejauh mana minat siswa saat mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* serta foto untuk dokumentasi, danmempersiapkan perangkat tes praktik bermain gitar untuk mengetahui peningkatan keterampilan yang terjadi pada siklus II.

#### 4.2.3.2 Tindakan

Pada tahap tindakan pada siklus II merupakan bentuk aplikasi dari tahap perencanaan dengan harapan terjadi peningkatan minat dan keterampilan siswa yang maksimal. Siklus II dilaksanakan di kelas VIII H dengan jumlah siswa 31

siswa. Guru mengawali kegiatan dengan mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan serta manfaat pembelajaran yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang.
- Guru memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi bermain gitar dengan memberi contoh menyetem gitar, pemetikan apoyando, dan memainkan nada tertentu.
- Siswa mendiskusikan materi yang didapatkan bersama masing-masing kelompok.
- Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang berasal dari kelompok asal.
- 6. Setelah kelompok ahli menguasai materi, mereka kembali lagi ke kelompok asal.
- Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi petikan yang telah didiskusikan
- 8. Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.
- 9. Guru bersama siswa membuat simpulan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.



Foto 4.5 Siswa berdiskusi menurut kelompok yang telah dibagikan guru pada siklus II
(Sumber data: dokumen fadhli)

Berdasarkan foto 4.5, dapat diketahui kegiatan siswa saat berlatih gitar secara kelompok. Siswa terlihat semangat mempelajari materi petikan *apoyando*.



Foto 4.6guru meminta siswa untuk menyajikan hasil diskusi materi gitar pada masing-masing aspek pada siklus II.

(Sumber data: dokumen fadhli)

Berdasarkan foto 4.6 dapat dilihat bahwa siswa dalam memprasentasikan hasil bermain gitar sudah baik. Siswa sudah mampu memetik gitar dengan teknik *apoyando* dengan benar dan penempatan jari saat menekan nada tertentu juga sudah baik.

#### 4.2.3.3 Observasi

Pada siklus II, semangat siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru semakin baik, siswa telihat semakin berminat dan merasa senang mengikuti pembelajaran bermain gitar menggunakan metode jigsaw pada siklus II. Pembelajaran gitar dengan menggunakan metode jigsaw membuat pembelajaran tidak membosankan serta peningkatkan minat dan keterampilan siswa menjadi maksimal. Berdasarkan hasil angket dan tes praktik pada siklus II, dapat diketahui bahwa dari 0 (0%) anak yang berminat rendah pada siklus I berubah menjadi 0 anak atau tidak ada anak yang berminat rendah pada siklus II, pada siswa yang berminat sedang yang awalnya pada siklus I, 20 (64,51%)anak berubah menjadi 10 (32,25%) anak pada siklus II, dan dari 11 (35,48%) anak yang berminat tinggi pada siklus I berubah menjadi 21 (67,74%) anak pada siklus II. Melalui prosentase tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan minat dalam mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode jigsaw. Siswa terlihat lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode jigsaw. Siswa yang masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tidak enggan dalam bertanya. Berikut rincian hasil angket minat siswa pada kegiatan siklus II dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10 hasil angket minat belajar siklus II

No	Kategori kesukaan/ minat	Jumlah
1.	Rendah	0 (0%)
2.	Sedang	10 (32,25%)
3.	Tinggi	21 (67,74%)

(Sumber data: dokumen Fadhli)

Minat siswa pada kegiatan siklus II dapat sivisualisasikan pada diagram sebagai berikut:

Diagram minat belajar siklus II.



Diagram 4.3 minat belajar siswa siklus II (Sumber data: dokumen fadhli)

Pada pembelajaran siklus II, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa terlihat terampil dalam bermain gitar. Siswa sudah bisa memetik gitar. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah jernih. Siswa terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru.

Pada aspek penempatan jari, siswa terlihat sudah mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa memainkan nada lagu dan meletakkan jarinya ke freet gitar dengan santai dan rileks.Namun, ada siswa yang masih malumalu dan masih ragu saat disuruh menampilkan petikan *apoyando*dan memainkan nada lagukedepan kelas. Kemudian peneliti dan guru memberi arahan kepada siswa tersebut agar untuk memetik gitar dengan rileks dan santai. Akhirnya siswa tersebut mau menampilkan petikan *apoyando* kedepan kelas. Berikut hasil tes pada aspek memetik gitar, dan penempatan jari pada siklus II dengan menggunakan metode *jigsaw*: untuk aspek memetik kategori kurang sebanyak 0 siswa, sedang 13 siswa, baik 18 siswa, untuk aspek penempatan jari menunjukkan: kategori kurang sebanyak 4 siswa, sedang 13 siswa, baik 14 siswa. Apabila diprosentasekan, nilai kurang: 7,5%, nilai sedang: 39%, nilai baik:52%.Berikut adalah data hasil tes praktek bermain gitar siklus II pada masing-masing aspek yang diteliti.

Tabel 4.11 hasil tes bermain gitar siklus II

NO	Aspek yang diteliti individu	Nilai		
		Kurang 0-69	Sedang 70-84	Baik 85-100
1.	Ketepatan Memetik	0	13	18
2.	Ketepatan Penempatan Jari	4	13	14

(Sumber data: dokumen fadhli.)

Hasil tes bermain gitar siswa pada kegiatan siklus II dapat divisualisasikan pada diagram berikut:

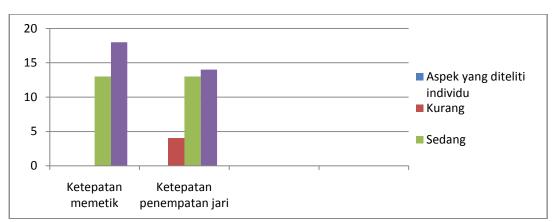


Diagram hasil tes bermain gitar siswa siklus II

Diagram 4.4 hasil tes bermain gitar siswa siklus II (Sumber data: dokumen fadhli)

#### 4.2.3.4 Refleksi

Berdasarkan hasil angket, tes praktik serta pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan baik, semangat siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru semakin baik, siswa terlihat semakin berminat dan merasa senang mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan materi memetik gitar, dan menempatkan jari pada siklus II. Dengan pemberian materi pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* membuat pembelajaran tidak membosankan serta peningkatan minat dan keterampilan siswa menjadi maksimal. Peningkatan keterampilan siswa dalam bermain gitar terlihat dari permainan gitar yang dilakukan siswa hingga siklus II. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil data angket minat pascatindakan sebagai berikut:

Tabel 4.12 hasil angket minat pascatindakan

No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tidak Setuju
1.	Saya kurang memahami pembelajaran gitar dengan menggunakan metode <i>jigsaw</i>	-	-	11 (35,48%)	20 (64,51%)
2.	Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin lebih memahami tentang ketrampilan bermain gitar	16 (51,61%)	15 (48,38%)	-	-
3.	Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan daya pikir	21 (67,74%)	10 (32,25%)	-	-
4.	Pembelajaran ini dapat membantu saya agar bisa bermain gitar dengan lebih baik	12 (38,70%)	19 (61,29)	-	-
5.	Pembelajaran bermain gitar dengan metode <i>jigsaw</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan	14 (45,16%)	17 (54,83%)	-	-
6.	Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan player dalam bermain gitar	10 (32,25%)	21 (67,74%)	-	-
7.	Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih memahami tentang bermain gitar	18 (85,06%)	13 (41,93%)	-	-
8.	Pembelajaran seperti ini tidak perlu diteruskan karena menuntut kemampuan yang baik dan mempersulit siswa	-	-	10 (32,25%)	21 (67,74%)
9.	Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri dan mampu mengekpresikan dirinya melalui bermain gitar.	11 (35,48%)	20 (64,51%)	-	-
10.	Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini sebagian besar ketrampilan bermain gitar siswa meningkat atau lebih baik	15 (48,38%)	16 (51,61%)	-	-

(Sumber data: dokumen fadhli.)

Dari data angket minat pascatindakan, dapat diketahui bahwa penerapan metode *jigsaw* dalam pembelajaran bermain gitar dapat diterima oleh siswa, menambah pemahaman siswa khususnya dalam bermain gitar serta memberikan motivasi bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif untuk setiap pernyataan.

Alasan yang menunjukkan bahwa siswa menerima metode yang diajarkan ada pada butir 7 angket pascatindakan bermain gitar. Butir tersebut menyatakan bahwa siswa menginginkan pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan agar siswa lebih memahami tentang pembelajaran bermain gitar. Pada butir tersebut sebanyak18 (85,06%) siswa menjawab sangat setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan dan sebanyak 13 (41,93%) siswa menyatakan setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan.

Alasan yang menunjukkan bahwa penerapan metode *jigsaw* terdapat pada butir 2 angket pascatindakan bermain gitar. Butir tersebut menyatakan bahwa adanya pembelajaran dengan metode *jigsaw* membuat siswa semakin memahami keterampilan bermain gitar, sebanyak 16 (51,61%) siswa sangat setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* ini membuat siswa semakin memahami keterampilan bermain gitar,15 (48,38%) siswa setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* ini membuat siswa setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* ini membuat siswa memahami tentang keterampilan bermain gitar, 0 siswa kurang dan 0 siswa tidak setuju.

Pernyataan bahwa penerapan metode *jigsaw* mampu menambah pemahaman siswa dalam bermain gitar diperkuat juga pada butir 4 dan 6 angket

pascatindakan bermain gitar. Butir 4 menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* dapat membantu siswa agar dapat bermain gitar dengan lebih baik, sebanyak 12 (38,70%) siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* dapat membantu siswa bisa bermain gitar dengan lebih baik, 19 (61,29%) siswa setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* dapat membantu siswa agar bisa bermain gitar lebih baik, 0 siswa menyatakan kurang setuju dan 0 siswa menyatakan tidak setuju. Pada butir 6 angket pascatindakan bermain gitar menyatakan bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, sebanyak 10 (32,25%)siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, 21 (67,74%)siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, sebanyak 0 siswa kurang setuju dan 0 siswa tidak setuju.

Pernyataan yang memperkuat bahwa penerapan metode *jigsaw* mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran bermain gitar ada pada butir 9 angket pascatindakan yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada temantemannya. Sebanyak 11 (35,48%) siswa menyatakan sangat setuju bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada

teman-temannya, 20 (64,51%) siswa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw*siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada teman-temannya.

#### 4.2.4 Pembahasan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya minat dan keterampilan pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Melalui metode *jigsaw* dalam pembelajaran bermain gitar dapat meningkatkan minat dan keterampilan pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal.

#### 4.2.4.1. Minat siswa

Sebelum menggunakan metode *jigsaw* pada pembelajaran seni budaya khususnya kompetensi dasar bermain gitar, peneliti bersama guru terlebih dahulu memberikan angket berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan data angket informasi awal yang diperoleh, sebagian besar siswa menyukai pembelajaran seni budaya, namun kegemaran mereka dalam pelajaran seni budaya tidak menjamin kegemaran mereka dalam bermain gitar. Sebagian siswa menganggap bahwa pembelajaran bermain gitar kurang menyenangkan. Pernyataan tersebut diperkuat dari prosentase bahwa sebanyak 14 (45,16%) siswa kurang menyukai pembelajaran gitar, 8 ( 25,80%) siswa menyukai pembelajaran gitar, dan sebanyak 9 (29,03%) siswa sangat menyukai pembelajaran bermain gitar. Melalui hasil prosentase tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat kesukaan siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal dalam pembelajaran bermain gitar masih cukup rendah.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal memiliki tingkat kesukaan dalam bermain gitar cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari pertanyaan pada butir 10, yakni saya pernah bermain gitar. Sebanyak 2 (6,45%) siswa setuju, 13 (41,93%) siswa kurang setuju, dan sebanyak 16 (51,61%) siswa menyatakan tidak setuju. Melalui prosentase dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa di kelas tersebut belum mempunyai pengalaman dalam bermain gitar dikarenakan sebagian besar dari mereka belum pernah mencoba untuk bermain gitar. Penyebab mereka belum pernah mencoba untuk bermain gitar adalah mereka beranggapan bahwa bermain gitar adalah satu hal yang tidak gampang dan susah.

Berdasarkan data informasi awal yang diperoleh, kondisi pada proses pembelajaran bermain gitar perlu dilakukan perubahan yang lebih baik. Salah satu upaya untuk merubah hal tersebut dengan cara penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar mampu membangkitkan gairah belajar siswa agar lebih tertarik terhadap pembelajaran bermain gitar. Metode *Jigsaw* menawarkan pembelajaran bermain gitar yang bervariasi, menyenangkan dan lebih menarik. Metode ini memiliki manfaat mempermudah mengajarkan bahan ajar dalam jumlah banyak sehingga dapat lebih cepat dipahami oleh siswa.Penggunaan model pembelajaran *jigsaw* memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan metode yang lain dalam pembelajaran kooperatif. Karakteristik *jigsaw* yang paling menonjol adalah cara pembagian kelompok yang diikuti dengan pembagian materi yang diajarkan.Metode *jigsaw* membagi kelompok menjadi dua macam, pertama yaitu kelompok asal atau disebut *home teams* yang terdiri atas 4-6 siswa

dan kelompok kedua yaitu kelompok pakar atau disebut *expert groups*. Untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, metode *jigsaw* ini memberi solusi yang berupa pembagian materi, dimana setiap bagian dari materi tersebut dipelajari dalam suatu kelompok khusus yang dinamakan kelompok ahli atau *expert groups*. Siswa yang telah belajar dalam kelompok pakar tersebut kemudian kembali lagi dalam kelompok asal untuk berdiskusi dan saling mengajarkan materi pada siswa lain dalam satu kelompok untuk selanjutnya membuat laporan kelompok. Dengan menggunakan metode *jigsaw*, maka pembelajaran akan semakin lebih hidup dan menyenangkan.

Pada kegiatan ini, guru menerapkan model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran bermain gitar di siklus I dan siklus II. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan minat bermain gitar menggunakan metode *jigsaw* siswa berupa angket pascatindakan dan wawancara.

Pelaksanaan siklus I siswa diberi tindakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I diawali dengan tahap pendahuluan, siswa dikoordinasikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan metode jigsaw sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru. Dilanjutkan dengan guru memperagakan bagaimana teknik bermain gitar yang baik, sesuai dengan teknik memetik dan penempatan jari. Pada tahap inti yaitu guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang. Masing-masing kelompok memperoleh bermain materi gitar. Siswa mendiskusikan materi yang didapat bersama kelompok masing-masing. Setelah itu, kelompok asal memisah membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah masing-masing kelompok ahli menguasai materi yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru juga memotivasi siswa. Pembelajaran diakhiri dengan salam. Di dalam metode jigsaw, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mendalami materi pembelajaran yang ditugaskan kepada tiap-tiap siswa kemudian tugas siswa selanjutnya adalah mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain Ibrahim dkk (2000:22).

Berdasarkan pengamatan dan hasil angket yang dilakukan pada siklus I, bahwa pembelajaran bermain gitar dengan menggunakkan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan minat belajar.Peningkatan minat dapat dilihat dari data angket pascatindakan, dari data tersebut diketahui bahwa penerapan metode *jigsaw* dalam pembelajaran bermain gitar dapat diterima oleh siswa. Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dalam pelaksanaanya dan mudah dimengerti. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif pada tiap-tiap pertanyaan.

Alasan yang menunjukkan bahwa siswa menerima metode yang diajarkan ada pada butir 7 angket pascatindakan bermain gitar. Butir tersebut menyatakan bahwa siswa menginginkan pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan agar siswa memahami tentang pembelajaran bermain gitar. Pada butir tersebut sebanyak 18 (85,06%) siswa menjawab sangat setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan dan sebanyak 13 (41,93%) siswa menyatakan setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk

terus dilakukan. Walaupun pada siklus I siswa sudah menerima metode yang diajarkan, namun peneliti masih merasa perlu meningkatkan minat, agar peningkatan minat siswa pada siklus I menuju siklus II bisa lebih maksimal.

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan siklus I, pada siklus II dijelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I. Berdasarkan pengamatan dan hasil angket yang dilakukan pada siklus II, dapat dikatakan metode *jigsaw* berhasil meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat menambah pemahaman siswa khususnya dalam bermain gitar dan memberikan motivasi bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif untuk setiap pernyataan.

Alasan yang menunjukkan bahwa penerapan metode *jigsaw* mampu menambah pemahaman siswa dalam bermain gitar terdapat pada butir 2 angket pascatindakan bermain gitar. Butir tersebut menyatakan bahwa adanya pembelajaran dengan metode *jigsaw* membuat siswa semakin memahami keterampilan bermain gitar, sebanyak 16 (51,61%) siswa sangat setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* ini membuat siswa semakin memahami keterampilan bermain gitar,15 (48,38%) siswa setuju bahwa pembelajaran dengan metode *jigsaw* ini membuat siswa memahami tentang keterampilan bermain gitar, 0 siswa kurang dan 0 siswa tidak setuju.

Pernyataan bahwa penerapan metode *jigsaw* mampu menambah pemahaman siswa dalam bermain gitar diperkuat juga pada butir 4 dan 6 angket pascatindakan bermain gitar. Butir 4 menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* dapat membantu siswa agar dapat bermain gitar dengan

lebih baik, sebanyak 12 (38,70%) siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode jigsaw dapat membantu siswa bisa bermain gitar dengan lebih baik, 19 (61,29%) siswa setuju bahwa pembelajaran dengan metode jigsaw dapat membantu siswa agar bisa bermain gitar lebih baik, 0 siswa menyatakan kurang setuju dan 0 siswa menyatakan tidak setuju. Pada butir 6 angket pascatindakan bermain gitar menyatakan bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode jigsaw siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, sebanyak 10 (32,25%)siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode jigsaw siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, 21 (67,74%)siswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran dengan penerapan metode jigsaw siswa dapat mengetahui persiapan pemain musik dalam bermain gitar, sebanyak 0 siswa kurang setuju dan 0 siswa tidak setuju.

Pernyataan yang memperkuat bahwa penerapan metode *jigsaw* mampu memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran bermain gitar ada pada butir 9 angket pascatindakan yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada temantemannya. Sebanyak 11 (35,48%) siswa menyatakan sangat setuju bahwa melalui pembelajaran dengan penerapan metode *jigsaw* siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada teman-temannya, 20 (64,51%) siswa setuju melalui pembelajaran dengan

penerapan metode *jigsaw* siswa menjadi lebih kreatif, lebih percaya diri, dan lebih mengerti ketika menjelaskan materi bermain gitar kepada teman-temannya.

Dari tiga tahap pembelajaran, yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, terjadi perubahan yang diinginkan oleh guru maupun peneliti. Untuk lebih jelas melihat perubahan minat belajar yang terjadi pada setiap siklus, maka data tersebut disajikan kembali dalam bentuk tabel dan diagram minat belajar siswa tiap siklus di bawah ini:

Tabel 4.13 peningkatan minat belajar tiap siklus

No	Kategori Minat	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rendah	14 (45,16%)	0 (0%)	0 (0%)
2.	Sedang	8 (25,80%)	20 (64,51%)	10 (32,25%)
3.	Tinggi	9 (20,03%)	11 (35,48%)	21 (67,74%)

(sumber data: hasil pengamatan minat belajar)

Peningkatan minat belajar siswa pada tiap siklus dapat divisualisasikan dalam diagram berikut:

Diagram jumlah siswa minat rendah tiap siklus

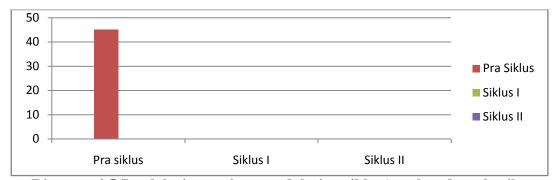
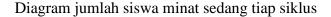


Diagram 4.5 Jumlah siswa minat rendah tiap siklus(sumber data: hasil pengamatan minat belajar)



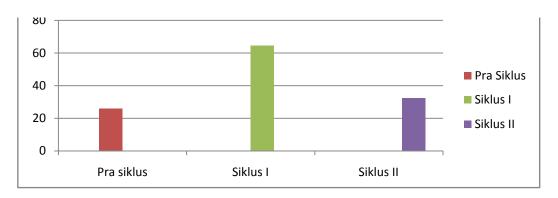


Diagram 4.6 Jumlah siswa minat sedang tiap siklus (sumber data: hasil pengamatan minat belajar)

Diagram jumlah siswa minat tinggi tiap siklus

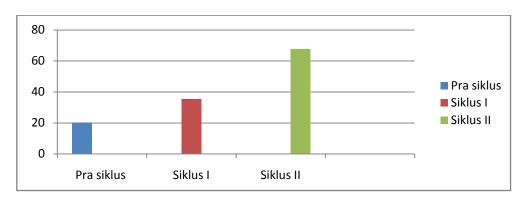


Diagram 4.7 Jumlah siswa minat tinggi tiap siklus (sumber data: hasil pengamatan minat belajar)

Dengan melihat tabel dan diagram,dapat diketahui minatbelajar bermain gitarmeningkat setelah menggunakan model pembelajaran jigsaw.Pemilihanmodel pembelajaran yang tepat memang sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi dalam suatu kelas.

Dari proses siklus-siklus yang telah dilaksanakan, terjadi peningkatan pada tiap-tiap siklus. Dari 14 (45,16%) anak yang berminat rendah pada pra siklus

berubah menjadi 0 anak atau tidak ada anak yang berminat rendah pada siklus I, pada siswa yang berminat sedang yang awalnya pada pra siklus 8 (25,80%) anak berubah menjadi 20 (64,51%) anak pada siklus I, dan dari 9 (29,03%) anak yang berminat tinggi pada pra siklus berubah menjadi 11 (35,48) pada siklus I.

Melalui prosentase tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan minat siswa dalam bermain gitar pada pra siklus menuju siklus I sebesar 38,70%. Siswa terlihat lebih semangat saat mengikuti pembelajaran gitar menggunakan metode *jigsaw*.

Pada siklus II, jumlah siswa yang bermainat rendah sebanyak 0 (0%) anak pada siklus I berubah menjadi 0 anak atau tidak ada anak yang berminat rendah pada siklus II, pada siswa yang berminat sedang yang awalnya pada siklus I, 20 (64,51%) anak berubah menjadi 10 (32,25%) anak pada siklus II, dan dari 11 (35,48%) anak yang berminat tinggi pada siklus I berubah menjadi 21 (67,74%) anak pada siklus II. Pada siklus I menuju siklus II terjadi peningkatan minat belajar sebanyak 32,26%.

## 4.2.4.2 Keterampilan Bermain Gitar Siswa

Berdasarkan data informasi awal yang diperoleh, keterampilan siswa dalam bermain gitar belum dilaksanakan secara maksimal. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran bermain gitar yang dilakukan belum menggunakan metode yang tepat. Dalam pembelajaran bermain gitar yang biasa dilakukan oleh guru, siswa hanya diberi materi tentang keterampilan bermain gitar dan siswa diminta untuk mempraktikkannya. Akibatnya, permainan gitar siswa kurang maksimal dan kurang memuaskan.

Pada awal siswa bermain gitar, diperoleh data hasil tes bermain gitar siswa sebelum menggunakan metode *jigsaw*. Pada aspek memetik gitar sebanyak 20 siswa masih memperoleh nilai kurang, 9 siswa nilai sedang dan 2 siswa memperoleh nilai baik. Pada aspek ketepatan penempatan jari sebanyak 21 siswa masih memeroleh nilai kurang, 9 siswa nilai sedang, dan 1 siswa nilai baik. Apabila diprosentasekan, nilai kurang: 60%, nilai sedang: 25%, nilai baik: 15%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keterampilan bermain gitar siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal dalam bermain gitar masih kurang.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal masih memperoleh nilai tes bermain gitar kurang. Hal ini dapat dilihat pada pengamatan saat tes berlangsung. Guru meminta siswa perindividu untuk mempraktekkan aspek memetik, dan aspek penempatan jari.Masing-masing aspek yang dinilai memiliki nilai kurang, sedang, dan baik. Pada aspek memetik gitar, penilaian difokuskan pada tepat tidaknya siswa dalam melakukan pemetikan apoyando. Hal ini dapat diketahui dari suara yang ditimbulkan pada gitar. Apabila pemetikan tidak benar, maka nada dalam lagu tidak tepat dan apabila pemetikan benar, maka nada dalam lagu tepat. Pada waktu siswa melakukan pemetikan sampai petikan tersebut menghasilkan suara yang jernih, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek ketepatan memetik gitar.

Pada aspek penempatan jari, penilaian difokuskan pada posisi jari tangan siswa ketika menekan senar pada posisi nada lagu.Hal ini dapat diketahui dari suara nada pada gitar yang dimainkan. Apabila nada benar, maka nada dalam lagu

tepat.Pada waktu siswa melakukan penekanan senar pada freet gitar sampai menghasilkan suara terdengar tidak fals, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek penempatan jari.

Akan tetapi, hasil yang diperoleh dalam tes praktik bermain gitar siswa menunjukkan, siswa masih mengalami kesulitan pada saat mempraktikkan aspek memetik gitar. Pada aspek memetik, paling tidak hal pertama yang harus dikuasai siswa dalam bermain gitar adalah melenturkan jari ketika sedang memetik. Akan tetapi, jari telunjuk dan ibu jari yang digunakan untuk memetik gitar siswa masih terlihat belum bisa rileks dan masih kaku. Siswa belum bisa memetik gitar sampai menghasilkan suara yang jernih.

Berdasarkan data informasi awal bermain gitar, kondisi pada praktik bermain gitar pada proses pembelajaran perlu dilakukan perubahan yang lebih baik. Salah satu upaya untuk merubah hal tersebut dengan cara penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar mampu mengembangkan variasi pembelajaran yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa agar lebih tertarik terhadap pembelajaran bermain gitar. Metode *jigsaw* menawarkan pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan dan lebih menarik. Metode ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Pada kegiatan ini, guru menerapkan model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran bermain gitar di siklus I dan siklus II. Alat ukur yang digunakan

untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain gitar siswa berupa lembar pengamatan penilaian bermain gitar. Penilaian hasil bermain gitar meliputi 2 aspek yaitu: aspek memetik, dan aspek penempatan jari.

Pelaksanaan siklus I siswa diberi tindakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I diawali dengan tahap pendahuluan, siswa dikoordinasikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru menyampaikan metode jigsaw sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru. Dilanjutkan dengan guru memperagakan bagaimana teknik bermain gitar yang baik, sesuai dengan teknik memetik dan penempatan jari. Pada tahap inti yaitu guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-7 orang. Masing-masing kelompok memperoleh materi bermain gitar. Siswa mendiskusikan materi yang didapat bersama kelompok masing-masing. Setelah itu, kelompok asal memisah membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah masing-masing kelompok ahli menguasai materi yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru juga memotivasi siswa. Pembelajaran diakhiri dengan salam.

Pada pertemuan selanjutnya guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya serta menjelaskan pelajaran pada hari itu. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru kembali memaparkan metode atau cara belajar yang akan digunakan oleh guru.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui metode *jigsaw* dalam pembelajaran bermain gitar di kelas VIII H dapat dikatakan berhasil meningkatkan keterampilan bermain gitar. Peningkatan keterampilan bermaingitar

dapat dilihat pada hasil tes pada masing-masing aspek dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I keterampilan bermain gitar siswa mengalami peningkatan pada aspek memetik, dan aspek penempatan jari. Sebagian siswa sudah bisa memetik gitar, walaupun masih kurang maksimal. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah jernih, namun terkadang ada suara nada lain akibat dari jari siswa yang menyentuhsenar lainnya. Siswa terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru. Pada aspek penempatan jari, siswa terlihat mulai mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa terus mencoba untuk memainkan nada lagu dan meletakkan jarinya ke freetboard gitar secara perlahan-lahan.

Berikut hasil tes pada aspek memetik gitar, dan penempatan jari pada siklus I dengan menggunakan metode *jigsaw*: untuk aspek memetik kategori kurang sebanyak 8 siswa, sedang 17 siswa, baik 6 siswa, untuk aspek penempatan jari menunjukkan: kategori kurang sebanyak 4 siswa, sedang 19 siswa, baik 8 siswa. Apabila diprosentasekan, nilai kurang: 21%, nilai sedang: 60%, nilai baik: 18%. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I tersebut dapat diketahui bahwa masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar peningkatan keterampilan bermain gitar lebih maksimal.

Pelaksanaan siklus II, merupakan perbaikan pelaksanaan siklus I, pada siklus II dijelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I, Setelah diberikan tindakan pada siklus II, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa terlihat terampil dalam bermain gitar. Siswa sudah bisa memetik gitar. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah jernih. Siswa

terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru. Pada penempatan jari, siswa terlihat sudah mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa meletakkan jarinya ke freetboard gitar dengan santai dan rileks. Berikut hasil tes pada aspek memetik gitar, dan penempatan jari pada siklus II dengan menggunakan metode *jigsaw*: untuk aspek memetik kategori kurang sebanyak 0 siswa, sedang 13 siswa, baik 18 siswa, untuk aspek penempatan jari menunjukkan: kategori kurang sebanyak 4 siswa, sedang 13 siswa, baik 14 siswa. Apabila diprosentasekan, nilai kurang: 7,5%, nilai sedang: 39%, nilai baik: 52%. Pada siklus II ini semua aspek mengalami peningkatan dan menunjukkan hasil yang lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* ternyata juga mampu membuat suasana dan proses pembelajaran lebih baik dari sebelumnya. Pada kondisi awal sebelum digunakan metode *jigsaw* siswa terlihat kurang aktif, tidak serius mengikuti pembelajaran, dan kurang antusias terhadap pembelajaran bermain gitar. Kondisi ini semakin membaik dengan adanya metode *jigsaw*, siswa terlihat lebih aktif, berani, dan lebih antusias dengan pembelajaran bermain gitar.

Dari tiga tahap pembelajaran, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II, terjadi perubahan yang diinginkan oleh guru maupun peneliti. Untuk lebih jelas melihat perubahan keterampilan bermain gitar siswa yang terjadi pada setiap siklus, maka data tersebut disajikan kembali dalam bentuk tabel dan diagram keterampilan bermain gitar pada masing-masing aspek di bawah ini:

Tabel 4.14 peningkatan keterampilan bermain gitar siswa tiap siklus

No	Aspek yang	Pra siklus		\$	Siklus	I	Siklus II			
	diteliti Individu	K	S	В	K	S	В	K	S	В
1.	Ketepatan memetik	20	9	2	8	17	6	0	13	18
2.	Ketepatan Penempatan Jari	21	9	1	4	19	8	4	13	14

(sumber data: hasil pengamatan bermain gitar)

Peningkatan keterampilan bermain gitar siswa pada setiap siklus dapat divisualisasikan dalam diagram sebagai berikut:

1. Peningkatan aspek ketepatan memetik tiap siklus

Diagram peningkatan aspek ketepatan memetik tiap siklus

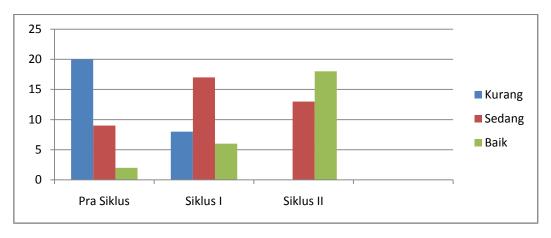


Diagram 4.8peningkatan aspek ketepatan memetik tiap siklus (sumber data: hasil pengamatan bermain gitar)

2. Peningkatan aspek ketepatan penempatan jari tiap siklus

Diagram peningkatan aspek ketepatan penempatan jari tiap siklus

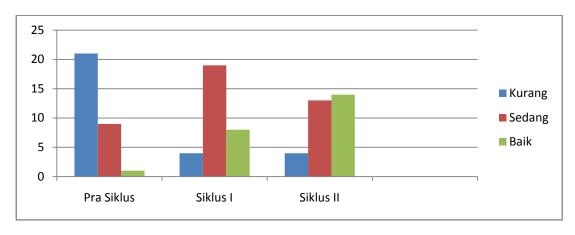


Diagram 4.9Peningkatan aspek ketepatan penempatan jari tiap siklus (sumber data: hasil pengamatan bermain gitar)

Dengan melihat tabel dan diagram, maka dapat diketahui keterampilan bermain gitar meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.Pemilihan model pembelajaran yang tepat memang sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi dalam suatu kelas.

Dari proses siklus-siklus yang telah dilaksanakan, terjadi peningkatan pada pra siklus menuju siklus I sebesar 35%, peningkatan dari pra siklus menuju siklus I dikatakan masih belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Setelah diberikan tindakan pada siklus II keterampilan bermain gitar siswa meningkat dari siklus I menuju siklus II sebesar 34%. Peningkatan hasil tes praktik bermain gitar yang terjadi dari pra siklus menuju siklus I serta siklus I menuju siklus II disebabkan oleh proses latihan bermain gitar secara rutin yang dilakukan siswa. Dengan adanya latihan bermain gitar dengan metode *jigsaw* secara rutin, dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar siswa.

#### BAB V

#### **PENUTUP**

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar pada siswa SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Peningkatan minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh aktivitas siswa ketika melakukan proses diskusi dan praktik bermain gitar sehingga dapat menciptakan suasana diskusi dan praktik bermain gitar yang menyenangkan. Siswa merasa tidak bosan karena mereka harus terlibat aktif dan bertangung jawab terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dalam hal ini siswa menjadi lebih mandiri dan tidak terlalu banyak bergantung pada guru.

Hasil peningkatan minat belajar bermain gitar dapat dilihat dari 31 orang siswa, diperoleh data prosentase awal minat bermain gitar sebanyak 14 (45,16%) siswa kategori minat rendah, 8 (25,80%) siswa kategori minat sedang, 9 (20,03%) siswa kategori minat tinggi pada kegiatan pra siklus, sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 20 (64,51%) siswa kategori minat sedang, 11 (35,48%) siswa kategori minat tinggi pada siklus I, dan sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 10 (32,25%) siswa kategori minat sedang, 21 (67,74%) siswa kategori minat tinggi pada siklus II. Setelah semua siklus selesai dilakukan, minat belajar siswa meningkat sebanyak 13 (41,93%) dari kegiatan pra siklus. Selain itu,

model pembelajaran *Jigsaw* juga dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar siswa kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes bermain gitar pada masing-masing aspek yang diteliti. Dari 31 orang siswa, diperoleh data prosentase awal tes bermain gitar sebanyak 60% siswa mendapat nilai kurang, 30% siswa mendapat nilai sedang dan 10% siswa mendapat nilai baik pada kegiatan pra siklus, sebanyak 21% siswa nilai kurang, 60% siswa nilai sedang, dan 18% siswa nilai baik pada siklus I, dan sebanyak 7,5% siswa nilai kurang, 39% siswa nilai sedang, dan 52% siswa nilai baik pada siklus II. Setelah semua siklus selesai dilakukan, nilai tes bermain gitar siswa meningkat sebanyak 49% dari kegiatan prasiklus.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan tindak lanjut diatas, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut:

- 1. Bagi guru Seni budaya SMP Negeri 3 Patebon Kendal, karena terbukti meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar siswa, guru disarankan agar menggunakan metode tersebut.
- 2. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untukmeningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
- 3. Bagi mapel lain, disarankan untuk melakukan penelitian pada mapel lain untukmengetahui peningkatan kemampuan pada aspek pembelajaran yang lain danpopulasi yang lain agar peningkatan yang tercapai sesuai dengan target yangingin dicapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran SecaraManusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-III Jakarta: Balai Pustaka.
- Djali. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herwin. 2009. tentang *Kreativitas Dalam Pembelajaran Musik*. Cakrawala Pendidikan (Jurnal.uny.ac.id/index.php). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Joseph, Wagiman. 2006. *Teori Musik I.* Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
- Kodijah. 1983. Istilah-Istilah Musik. Yogyakarta: Djambatan.
- Mappiare, A. 1982. Psikologi Remaja. Surabaya: Usaha Nasional.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Ketrampilan anak Berbakat*. Jakarta:Rineka Cipta
- Nurhadi, Agus. 2003. Pembelajaran Kontekstual. Malang: UMM Press
- Poerwadarminta, WJS. 2007. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rahadyan, Shalat. 2013. *1 Jam Pintar Bermain Gitar*. Bandung: Padi.
- Sandy, Paulus. 2009. Tentang Laras Pelog Sebagai Dasar Komposisi Empat Bagatelles Untuk Ansambel Gitar. (Jurnal Ilmiah Seni Musik), vol. 1. no. 1 Universitas Kristen Satya Wacana.

- Siberman, Melvin L. 2004. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung:Nusamedia
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_.1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Cet. II; Jakarta:RinekaCipta.
- Soelaiman, Darwis. 1979. *Pengantar dan Teori pada Praktik Pengajaran*. Semarang: IKIP Prees.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Beroriantasi Konstruktif. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Witherington, H, C. 1999. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Aksara Baru.
- Yudha Pramyudha, 2013. *Kursus Otodidak Gitar Langsung Pintar*. Jakarta: FlashBooks

## KEPUSTAKAAN

Internet 19Febuari<a href="http://cumanulisaja.blogspot.com/2012/09/pengertian-keterampilan.html">http://cumanulisaja.blogspot.com/2012/09/pengertian-keterampilan.html</a>

Internet 19 Febuari Esti Utami Prabowo, Keterampilan Bermain Musik.

Internet 19 Febuari http://www cara memegang gitar

Internet 19 Febuari http://www nada-nada pada freet gitar

# LAMPIRAN

# **INSTRUMEN PENELITIAN**

#### Lembar Observasi

# Upaya Meningkatkan Minat Dan keterampilan Bermain Gitar Dengan Menggunakan Metode *Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 3 Patebon Kendal

#### Tahun Pelajaran 2014/2015

Metode dan Analisis Pengumpulan Data

- 1. Observasi
  - 1.1. Observasi gambaran umum sekolah penelitian, meliputi :
    - 1.1.1. Latar Belakang sekolah
    - 1.1.2. Struktur organisasi sekolah
    - 1.1.3. Denah sekolah
    - 1.1.4. Letak geografis sekolah, meliputi:
      - 1.1.4.1. Alamat sekolah
      - 1.1.4.2.Batas-batas letak sekolah
      - 1.1.4.3.Petunjuk cara menuju ke sekolah
    - 1.1.5. Kondisi fisik sekolah
    - 1.1.6. Sarana dan prasarana yang tersedia yang mendukung kegiatan seni musik.
  - 1.2. Observasi terkait kegiatan pembelajaran, meliputi :
    - 1.2.1. Aspek-aspek yang diambil untuk pembelajaran bermain gitar terkait tentang penggunaan model pembelajaran jigsaw , meliputi :
      - 1.2.1.1. Sikap siswa dalam memperhatikan pelajaran
      - 1.2.1.2. Sikap kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran
      - 1.2.1.3. Sikap tanggung jawab dalam penguasaan materi

- 1.2.1.4. Penguasaan siswa terhadap materi, meliputi :
  - 1.2.1.4.1. Ketepatan memetik
  - 1.2.1.4.2. Ketepatan penempatan jari
- 1.2.2. Buku ajar yang digunakan

Respon siswa terhadap penggunaan metode *jigsaw*dapat dilihat dengan prosentase yang kemudian dimuat dalam sebuah kesimpulan.

Pengamatan dan Tes Unjuk Kerja

# 1.2.3. Lembar pengamatan tesbermain gitar siswa

No.	Nama Siswa	S	kor Y lipero	ang	Jumlah Skor
		d	lipero	leh	
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					
5	Dst.				

# Aspek Pengamatan:

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

# ANGKET MINAT PRATINDAKAN

Nama:		
Kelas:		
Nis :		

No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tidak Setuju
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran gitar dari pada pembelajaran seni budaya.				
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai gitar				
3.	Memainkan alat musik gitar merupakan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur.				
4.	Selama pembelajaran bermain gitar saya akan melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				
5.	Bermain gitar adalah kegiatan yang mudah.				
6.	Jika saya mampu bermain gitar, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.				
7.	Saya pernah melihat konser gitar				
8.	Saya senang bermain gitar				
9.	Kemampuan bermain gitar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.				
10.	Saya pernah bermain gitar				

# HASIL ANGKET MINAT PRATINDAKAN

LAMIL	1 : DIEGO GILAHE K				
Kela	n: 8 tt				
Nis	** 8tt : 4768				
No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tid: Setu
1.	Saya lebih menyukai pembelajaran gitar dari pada pembelajaran seni budaya.				X
2.	Saya pernah mendapatkan materi mengenai gitar			/	
3.	Memainkan alat musik gitar merupakan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur.			X	
4.	Selama pembelajaran bermain gitar saya akan melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				X
5.	Bermain gitar adalah kegiatan yang mudah.	13 4 3 0		X	1913
6.	Jika saya mampu bermain gitar, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.			X	
7.	Saya pernah melihat konser gitar				>
8.	Saya senang bermain gitar		X		
9.	Kemampuan bermain gitar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.			X	
10.	Saya pernah bermain gitar		MERCH		×

Nan	ne: Dauly Hall Folutal was	d			
Keli	R : OH				
Nis					
Nig.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tida Setuj
1	Saya lebih menyukai pembelajaran gitar dari pada pembelajaran seni budaya.		X		
2.	Saya pemah mendapatkan materi mengenai gitar			~	Sille
3.	Memainkan alat musik gitar merupakan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur.			X	
4	Selama pembelajaran bermain gitar saya akan melakukannya dengan penuh perhatian dan sungguh-sungguh.				X
5.	Bermain gitar adalah kegiatan yang mudah.			100000	+
6.	Jika saya mampu bermain gitar, itu sangat berpengaruh terhadap pribadi saya.			X	
7.	Saya pernah melihat konser gitar		1		
8.	Saya senang bermain gitar				X
9.	Kemampuan bermain gitar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.			X	
10.	Saya pernah bermain gitar	NEW YORK	/	Mary No.	

# ANGKET MINAT PASCATINDAKAN

Nama	ι:				
Kelas	:				
Nis	:				

No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tidak Setuju
1.	Saya kurang memahami pembelajaran gitar dengan menggunakan metode <i>jigsaw</i>				
2.	Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin lebih memahami tentang ketrampilan bermain gitar				
3.	Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan daya pikir				
4.	Pembelajaran ini dapat membantu saya agar bisa bermain gitar dengan lebih baik				
5.	Pembelajaran bermain gitar dengan metode <i>jigsaw</i> merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan				
6.	Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan player dalam bermain gitar				
7.	Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih memahami tentang bermain gitar				
8.	Pembelajaran seperti ini tidak perlu diteruskan karena menuntut kemampuan yang baik dan mempersulit siswa				

9.	Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri dan mampu mengekpresikan dirinya melalui bermain gitar.		
10.	Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini sebagian besar ketrampilan bermain gitar siswa meningkat atau lebih baik		

# HASIL ANGKET MINAT PASCATINDAKAN

Nama	M			ENGAN ME	
Nama		ETODE J	IGSAW		
Kelas	a: Muhammod Peza A	vianto			
	::8H	W 1. 10			
Nis	: 4716				
No.	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tidak Setuju
1.	Saya kurang memahami pembelajaran gitar dengan menggunakan metode jigsaw		X		
2.	Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin lebih memahami tentang ketrampilan bermain gitar	X			
3.	Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan daya pikir		X		
4.	Pembelajaran ini dapat membantu saya agar bisa bermain gitar dengan lebih baik	X			
5.	Pembelajaran bermain gitar dengan metode jigsaw merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan	X			
6.	Melalui pembelajaran ini saya mengetahui persiapan player dalam bermain gitar		X		
7.	Pembelajaran seperti ini perlu terus dilakukan agar siswa lebih memahami tentang bermain gitar	X			
8.	Pembelajaran seperti ini tidak perlu diteruskan karena menuntut kemampuan yang baik dan mempersulit siswa		X		
9.	Melalui pembelajaran ini saya lebih kreatif, lebih percaya diri dan mampu mengekpresikan dirinya melalui bermain gitar.		X		
10.	Menurut pengamatan saya, dengan adanya pembelajaran ini sebagian besar ketrampilan bermain gitar siswa meningkat atau lebih baik	X			

	PEDOMAN ANGKET MINAT	BERMAIN	GITAR	ENGAN ME	NGGUN
		TETODE J			
Nat	m: Facilia D		III III		
	a tanincirati				
Kek	m: 8H				
Nis	: 4835				
	70,				
No.	Butir Pertanyaan	Sangat	- Const.		-
		Setuju	Setuju	Kurang Ssetuju	Tida Setui
1.	Saya kurang memahami		No. of the last		
1	pembelajaran sitar dengan	V	I STEE		
2	menggunakan metode jigsaw	1	1		
1	Adanya pembelajaran ini membuat saya semakin lebih		THE REP		
	memahami tentang ketrampilan		1X		
3.	bermain gitar	P. HILL			
-	Pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan daya	1	DE SE		50000
63/15	pikir	X			
4.	Pembelajaran ini dapat	AVE NO.		DOTE SHEET	
	membantu saya agar bisa bermain gitar dengan lebih baik		X		
5.	Pembelajaran bermain gitar				
	dengan metode iigsaw	1			
	merupakan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan	1			
6.	Melalui pembelajaran ini saya		( Car ( )		
	mengetahui persiapan player	X			
7.	dalam bermain gitar Pembelajaran seperti ini perlu			THE REAL PROPERTY.	BURE
18 11	terus dilakukan agar siswa lebih			THE PARTY NAMED IN	
	memahami tentang bermain gitar		X	Contract of the last	
8.	Pembelajaran seperti ini tidak				1
The same	perlu diteruskan karena	1			
600	menuntut kemampuan yang baik	X			
9.	dan mempersulit siswa Melalui pembelajaran ini saya				
	lebih kreatif, lebih percaya diri	303		1	
10	dan mampu mengekpresikan			X	
	dirinya melalui bermain gitar.  Menurut pengamatan saya,				
	dengan adanya pembelajaran ini		198		1
	sebagian besar ketrampilan bermain gitar siswa meningkat		1000	-	X
		THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PARTY	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	THE RESERVE TO SHARE THE PARTY OF THE PARTY	

#### HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SENI BUDAYA

1) Bagaimanakah proses pembelajaran gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* pada siswa kelas VIII H? Apakah siswa sering mengalami kesulitan pada saat pembelajaran bermain gitar?

Jawab: Kalau siswa kelas VIII H sebenarnya siswa sudah kenal dengan gitar, tapi belum pernah belajar. Cuma mereka masih mengaggap bahwa gitar itu alat musik yang populer di masyarakat dan gampang untuk mereka kuasai.

- 2) Apakah bapak pernah menggunakan metode jigsaw pada pembelajaran gitar?
  Jawab: Oh belum pernah mas, saya hanya menggunakan metode demonstrasi. Paling saat proses pembelajaran gitar siswa saya berikan materi trus saya suruh belajar sendiri.
- 3) Bagaimana proses pembelajaran gitar di SMP Negeri 3 Patebon Kendal?
  Jawab: Ya prosesnya di kelas siswa kelompok ahli mengajari kelompok asal pada proses belajar mengajar.
- 4) Apakah metode *jigsaw* membawa dampak positif bagi siswa maupun guru?

  Jawab: Oh sangat mas, kehadiran masnya ini bagi saya merupakan sebuah wacana baru. Alasannya selama ini saya melakukan pembelajaran bermain gitar ya katakanlah monotonlah, dengan pembelajaran yang baru

ini menambah referensi saya. Saya harapkan siswa nantinya lebih termotivasi untuk setelah memperoleh pembelajaran baru.

5) Apakah motivasi bapak setelah mengetahui adanya metode jigsaw?

Jawab: Oh kalau saya ini anu mas, merupakan tolak ukur bagi sayalah nanti, insya allah nanti kedepannya pembelajaran seperti ini akan membantu saya untuk menyusun metode yang baru sehingga di tahun ajaran baru, saya juga merancang kegiatan yang sama syukur-syukur lebih baik dari ini.

#### HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

- Apakah kalian merasa senang saat mengikuti pelajaran Bermain gitar?
   Jawab: 23 siswa atau 74,19% mengatakan bahwa mereka senang mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode jigsaw.
- 2) Apakah menurut pendapat kalian pembelajaran bermain gitar menggunakan metode *jigsaw* yang dilakukan oleh guru perlu diteruskan atau tidak karena menuntut kemampuan yang baik dan mempersulit siswa?

Jawab: 22 siswa atau mengatakan bahwa pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* yang dilakukan oleh guru perlu diteruskan dan tidak mempersulit siswa.

3) Apakah kalian ingin mengembangkan dan ingin terus belajar bermain gitar, setelah melihat pembelajaran gitar menggunakan metode *jigsaw*?

Jawab: 20 siswa atau mengatakan bahwa mereka ingin terus belajar bermain gitar dan ingin mengembangkan permainannya setelah mendapat pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### **PRA SIKLUS**

Sekolah : SMP NEGERI 03 PATEBON

Kelas : VIII ( delapan )

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA /GITAR

Semester : 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : 3. Memainkan instrument gitar dalam teknik

petikan

Kompetensi Dasar : 3.1. Mengidentifikasi jenis petikan gitar

3.2. Mengidentifikasi wilayah nada pada

instrument

Indikator

- Mengidentifikasi instrument gitar
- Mendeskripsikan cara menyetem gitar
- Mendeskripsikan wilayah nada pada instrument gitar
- Memainkan petikan apoyando dan tirando
- 1. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pelajaran siswa dapat

- a. Menjelaskan instrument gitar dan fungsinya
- b. Mengerti cara memetik gitar
- c. Mengerti wilayah nada pada instrument gitar

## 2. Materi Ajar

- a. Wilayah nada instrument
- b. Petikan *apoyando* dan *tirando*
- c. Membaca partitur

## 3. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Jigsaw
- c. Tanya jawab
- d. Latihan

# 4. Langkah-langkah Pembelajaran:

- a. Kegiatan Pendahuluan
  - Membagi kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang
  - Tanya jawab mengenai cara menyetem gitar
  - Guru bertanya jawab kepada siswa berbagai hal yang terkait dengan teknik petikan *apoyando* dan *tirando*

## b. Kegiatan Inti

- Guru memberikan pre-test
- Guru menjelaskan tentang cara menyetem gitar
- Guru menjelaskan tentang teknik petikan *apoyando* dan *tirando*
- Siswa berdiskusi sesuai kelompok masing-masing

- Guru menyuruh siswa untuk memainkan gitar dengan teknik petikan *apoyando* dan *tirando* 

# c. Kegiatan Akhir

- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Menanyakan kesulitan siswa
- 5. Alat/Sumber belajar

Buku teks, gitar, buku akord

6. Penilaian

Teknik : Tes praktik

Bentuk Instrumen : Tes praktik

- Format penilaian

No.	Nama Siswa	S	Skor Yang diperoleh		Jumlah Skor
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					
5	Dst.				

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

No.	Aspek	Indikator				
1.	Ketepatan memetik	Kejelasan suara saat memetik senar gitar				
2.	Ketepatan	Posisi jari siswa ketika menekan senar				
	penempatan jari	gitar				

# Aspek Pengamatan:

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

Patebon, September 2014

Guru mapelPeneliti

Arief Budi W S.Pd.Fadhli Dzi Ikram

# Materi bermain gitar



Mengenal nama senar dari paling bawa ke atas

Senar 1 dengan suara / nada E

Senar 2 dengan suara / nada B

Senar 3 dengan suara / nada G

Senar 4 dengan suara / nada D

Senar 5 dengan suara / nada A

Senar 6 dengan suara / nada E

Setiap senar / dawai memiliki kelompok nama dan perlu diketahui bahwa senar nomer 1,

2 dan 3 disebut dengan *Senar Solo*, sedangkan senar dengan nomer 4, 5, dan 6 disebutdengan *Senar Bass*.

.

#### SISTEM GREEP / KOLOM BAR

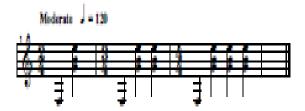
Pengenalan nama dari senar dan jari akan kita lanjutkan dengan mengenal nama freet atau kolom bar dari gitar. Untuk mempermudahnya kita juga akan membahasnya di pelajaran ini. Seperti halnyakomponen alat musik, atau komponen dari gitar, kita harus menguasai nama dan bahasayang dapat mempermudah setiap langkah dalam menguasai teknik memainkan gitar. Dimana pada penjelasan ini saya akan lebih detail menjelaskan dari memberi nomer kegreep, jarak antara greep dan bunyi senar dari beberapa greep tersebut . Sekarang kita mengenalnya lebih dekat,

# 1. Nama Greep / Bar Kolom

Senar	Los	Fret									
	Senar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	E	F	F#	G	G#	Α	A#	В	c	C#	D
2	В	С	C#	D	D#	Ε	F	F#	G	G#	Α
3	G	G#	Α	A#	В	С	C#	D	D#	E	F
4	D	D#	E	F	F#	G	G#	Α	A#	В	С
5	Α	A#	В	С	C#	D	D#	E	F	F#	G
6	E	F.	F#	G	G#	Α	A#	В	С	C#	D

# Materi petikan gitar siklus I

# Pola irama petikan *Tirando*



# Petikan Tirando lagu berbirama perempatan



# **KUNCI DASAR / CHORD DASAR**

Pada dasarnya chord atau kunci dalam nada dapat dibagi dua yaitu:

# a. Kunci / Chord Mayor

#### b. Kunci / Chord Minor

Dan nanti setelah pengembangan dari nada mayor dan minor itu akan kita temukan

beberapa chord yang lainnya seperti chord C7, G7, D9, serta nada nada kromatis lainnya.

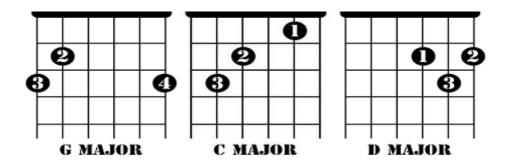
#### A. KUNCI / CHORD MAYOR

Baik, seperti yang telah saya uraikan diatas bahwa setiap nada memiliki jarak yang berbeda. Untuk bahan pelatihan dasar anda harus memahami dan mempraktekan chord

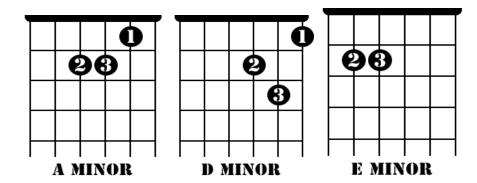
$$C = Do, D = Re, E = Mi, F = Fa, G = Sol, A = La, B = Si$$

Setiap Nada Mayor atau chord Mayor terdiri dari notasi Do, Mi, Sol, atau sebaliknya.

Berikut contoh gambar posisi akord mayor pada gitar:



Berikut contoh gambar posisi akord minor pada gitar:



#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### **SIKLUS I**

Sekolah : SMP NEGERI 03 PATEBON

Kelas : VIII ( delapan )

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA /GITAR

Semester : 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : 3. Memainkan instrument gitar dalam teknik

petikan

Kompetensi Dasar : 3.1. Mengidentifikasi jenis petikan gitar

3.2. Mengidentifikasi wilayah nada pada

instrument

Indikator

- Mengidentifikasi instrument gitar
- Mendeskripsikan cara menyetem gitar
- Mendeskripsikan wilayah nada pada instrument gitar
- Memainkan petikan apoyando dan tirando
- 7. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pelajaran siswa dapat

- d. Menjelaskan instrument gitar dan fungsinya
- e. Mengerti cara memetik gitar
- f. Mengerti wilayah nada pada instrument gitar

- 8. Materi Ajar
  - a. Wilayah nada instrument
  - b. Petikan *apoyando* dan *tirando*
  - c. Membaca partitur
- 9. Metode Pembelajaran
  - a. Ceramah
  - b. Jigsaw
  - c. Tanya jawab
  - d. Latihan

### 10. Langkah-langkah Pembelajaran:

- a. Kegiatan Pendahuluan
  - Membagi kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang
  - Tanya jawab mengenai cara menyetem gitar
  - Guru bertanya jawab kepada siswa berbagai hal yang terkait dengan teknik petikan *apoyando* dan *tirando*
- b. Kegiatan Inti
  - Guru memberikan pre-test
  - Guru menjelaskan tentang cara menyetem gitar
  - Guru menjelaskan tentang teknik petikan *apoyando* dan *tirando*
  - Siswa berdiskusi sesuai kelompok masing-masing
  - Guru menyuruh siswa untuk memainkan gitar dengan teknik petikan *apoyando* dan *tirando*

- c. Kegiatan Akhir
  - Menyimpulkan materi pembelajaran
  - Menanyakan kesulitan siswa
- 11. Alat/Sumber belajar

Buku teks, gitar, buku akord

12. Penilaian

Teknik : Tes praktik

Bentuk Instrumen : Tes praktik

- Format penilaian

No.	Nama Siswa	Skor Yang diperoleh			Jumlah Skor
		1	2	3	
1					
2					
3					
4					
5	Dst.				

Aspek Pengamatan:

- 1)Ketepatan memetik
- 2)Ketepatan penempatan jari

No.	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan memetik	Kejelasan suara saat memetik senar gitar
2.	Ketepatan penempatan jari	Posisi jari siswa ketika menekan senar gitar

### Aspek Pengamatan :

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

-

Patebon, September 2014

Guru mapelPeneliti

Arief Budi W S.Pd.Fadhli Dzil Ikram

### Catatan lapangan siklus I pertemuan I

### SMP Negeri 3 Patebon Kendal Kelas VIII H

Peneliti tiba di SMP Negeri 3 Patebon pukul 08.00 WIB menuju ke ruang kepala sekolah untuk meminta ijin mulainya dilakukan penelitian di kelas VIII . Peneliti menunggu guru menunggu mata pelajaran seni budaya untuk mereview konsep penelitian yang akan dilakukan. Pukul 09.30 WIB bel istirahat berbunyi, peneliti menuju depan ruang kelas di kelas VIII H untuk berbincang-bincang dengan beberapa siswa yang sedang asyik mengobrol. Jam menunjukkan pukul 10.00 pelajaran seni budaya di mulai, guru masuk ke ruang kelas dan peneliti mengikutinya. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa. Setelah itu, guru mengenalkan peneliti dan maksud kedatangan peneliti di kelas VIII H.

Sebelum pembelajaran dimulai guru membagikan angket kepada siswa untuk memperoleh data awal dari siswa. Setelah siswa selesai mengisi angket guru menyampaikan materi terkait dengan pembelajaran bermain gitar. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi gitar. Guru mengingatkan kembali mengenai pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat

yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan metode sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru.

Pada tahap inti yaitu guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang.Masing- masing kelompok memperoleh materi bermain gitar. Guru memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi tentang teknik dasar memetik gitar yang meliputi: teknik apoyando, teknik tirando, cara menyetem. Guru memberi contoh cara memetik gitar, cara menyetem gitar guna meningkatkan minat siswa pada pembelajaran seni musik. Siswa mendiskusikan materi yang didapaparkan bersama dengan kelompok masing-masing. Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah itu masing-masing kelompok ahli menguasai lagu yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi lagu yang telah didiskusikan di depan kelas. Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.

### Catatan lapangan siklus I pertemuan II

### SMP Negeri 3 Patebon Kelas VIII H

Pembelajaran diawali dengan salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru memberikan apersepsi serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Selain itu, guru menanyakan pelajaran sebelumnya dan menjelaskan metode yang akan digunakan. Pada kegiatan inti, siswa bersama guru membahas kesulitan-kesulitan dalam tugas yang diberikan. Guru menjelaskan materi cara menyetem dan letak nada pada gitar. Guru memberikan pemodelan dalam menerangkan materi. Siswa mempraktikan materi dari pertemuan 1-2. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang. Kelompok yang dibentuk sama dengan kelompok sebelumnya. Masing-masing kelompok mendapatkan materi petikan apoyando dan tirando untuk didiskusikan bersama teman sekelompoknya Siswa dari kelompok asal dibentuk kedalam kelompok ahli untuk mempelajari materi dari kelompok asal masing-masing. Siswa berdiskusi bersama kelompok ahli. Siswa kembali ke kelompok asal untuk berdiskusi tentang materi yang didapatkan. Antara teman yang satu dengan yang lainnya saling membantu. Setelah selesai, guru menunjuk perwakilan beberapa kelompok untuk menampilkan permainan gitar sesuai materi yang didapatkan saat diskusi. Guru memberikan tes tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Siswa mengumpulkan hasilnya kepada guru untuk dievaluasi. Setelah selesai, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi pada pembelajaran hari itu. Guru memberikan naskah lagu kepada masing-masing siswa untuk berlatih dirumah guna meningkatkan minat bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

#### Catatan lapangan siklus I pertemuan III

### SMP Negeri 3 Patebon Kelas VIII H

pertemuan ketiga guru mengawali pembelajaran Pada dengan mengondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Guru melakukan stimulus respon terhadap siswa, guru juga memberikan penghargaan kepada kelompok yang pada pertemuan sebelumnya menyandang predikat baik. Guru mereviu pelajaran sebelumnya serta menjelaskan cara belajar pada hari itu. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru kembali memaparkan metode atau cara belajar yang akan digunakan oleh guru. Selanjutnya, guru menanyakan tugas yang diberikan kepada siswa. Pada kegiatan inti, siswa bersama guru membahas materi yang dijadikan latihan di rumah. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Guru memutarkan video sebagai sarana membahas materi tentang akord, posisi akord gitar, dan pola memetik guna meningkatkan minat bermain gitar dengan menggunakan metode jigsaw. Setelah itu guru memberi materi petikan apoyando, tirando kepada masing-masing kelompok. Siswa dari kelompok asal dibentuk kedalam kelompok ahli untuk mempelajari materi dari kelompok asal masingmasing. Siswa dari kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk mendiskusikan materi tersebut bersama kelompok asal masing-masing. Guru memandu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, dari memainkan akord, sampai dengan memetik. Guru mengacak kelompok untuk

maju ke depan kelas dan mempresentasikan atau menampilkan petikan yang telah didiskusikannya. Kelompok yang diacak merupakan kelompok yang sebelumnya belum maju. Guru memberikan evaluasi terhadap penampilan masing-masing kelompok. Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi pada hari itu.

### Catatan lapangan siklus II pertemuan I

### SMP Negeri 3 Patebon Kelas VIII H

Sebelum pembelajaran dimulai guru membagikan angket kepada siswa untuk memperoleh data pada siklus II. Setelah siswa selesai mengisi angket guru menyampaikan terkait dengan pembelajaran bermain gitar.siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap pendahuluan siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi gitar. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan metode sebagai cara mengajar yang akan digunakan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, guru membagi siswa menjadi enam kelompok asal yang masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang. Masing-masing kelompok memperoleh materi petikan *apoyando,tirando*. Guru memberikan demonstrasi. Siswa mencoba untuk memainkan petikan. Siswa mendiskusikan materi yang didapaparkan bersama dengan kelompok masing-masing. Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli. Materi yang ada dalam kelompok ahli berasal dari kelompok asal. Setelah itu masing-masing kelompok ahli menguasai lagu yang mereka pelajari, mereka kembali lagi ke kelompok asal. Guru memilih kelompok untuk menyajikan materi

yang telah didiskusikan di depan kelas. Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa membuat simpulan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dan merefleksikannya.

### Catatan lapangan siklus II pertemuan II

### SMP Negeri 3 Patebon Kelas VIII H

Pembelajaran diawali dengan salam dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru memberikan apersepsi serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Selain itu, guru menanyakan pelajaran sebelumnya dan menjelaskan metode yang akan digunakan. Pada kegiatan inti, siswa bersama guru membahas kesulitan-kesulitan tentang materi yang telah diberikan. Siswa mempraktikkan materi-materi dari pertemuan sebelumnya. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang. Kelompok yang dibentuk sama dengan kelompok sebelumnya. Siswa dari kelompok asal dibentuk ke dalam kelompok ahli untuk mempelajari materi dari kelompok asal masing-masing. Siswa berdiskusi bersama kelompok ahli. Siswa kembali ke kelompok asal untuk berdiskusi tentang materi yang didapatkan. Antara teman yang satu dengan yang lainnya saling membantu. Setelah selesai, guru menunjuk perwakilan beberapa kelompok untuk menampikan permainan gitar sesuai materi yang didapatkan saat diskusi. Setelah selesai, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi pada pembelajaran hari itu. Guru juga memotivasi siswa. Pelajaran diakhiri dengan salam.

#### Catatan lapangan siklus II pertemuan III

### SMP Negeri 3 Patebon Kelas VIII H

Pada pertemuan ketiga guru mengawali pembelajaran dengan mengondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Guru melakukan stimulus respon terhadap siswa. Guru juga memberikan penghargaan kepada kelompok yang pada pertemuan sebelumnya menyandang predikat baik. Guru mereviu pelajaran sebelumnya serta menjelaskan cara belajar pada hari itu. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru kembali memaparkan metode atau cara belajar yang akan digunakan oleh guru. Pada kegiatan inti, guru bersama siswa berlatih kembali tentang materi yang sudah diberikan mulai dari siklus I sampai siklus II. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Masing-masing kelompok mendapatkan materi secara acak kemudian mendiskusikannya bersama dengan kelompok. Siswa dari kelompok asal dibentuk ke dalam kelompok ahli untuk mempelajari materi dari kelompok asal masing-masing. Siswa dari kelompok ahli kembali lagi ke kelompok asal untuk mendiskusikan materi tersebut bersama kelompok asalnya. Guru memandu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami lagu. Untuk mengevaluasi siswa, guru meminta siswa secara individu dan kelompok melakukan presentasi di depan kelas. Guru memberikan evaluasi terhadap penampilan masing-masing kelompok. Pada tahap penutup, guru besama siswa melaksanakan refleksi terhadappembelajaran yang telah berlangsung.

### DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII H

Nomor		Nama
Urut	Induk	
1	4499	Agung Setiawan
2	4596	Alamudin Bahrul Atho
3	4694	Aliefia Rianita
4	4533	Amanatul Yuvi Hidayani
5	4768	Diego Gilang K
6	4791	Dzuly khali Faturohmad
7	4835	Farida Rahmawati
8	4668	Fanny Romaito Br Hotang
9	4604	Ganang Ilham Agilza
10	4669	Gilang Tandika Yubadiana
11	4542	Hanafi Alfianto
12	4641	Milenia Dwi Ayu Permatasari
13	4716	Mohamad Reza Afianto
14	4485	Muhammad Mu'Tasim Billah
15	4516	Muhammad Noven Indra Aryuna
16	4646	Novian Dhany Aldilla
17	4679	Novita Setiyaningrum
18	4551	Nur Layla Assofah
19	4615	Ocktavia Lailatul Hikmah

20	4681	Okti Maharani
21	4553	Radya Alvian Prayudis
22	4650	Roro Vika Nur Savitri
23	4618	Satria Nurahma Hendrayanto
24	4585	Sella Cahyaning Wardani Rachmawati
25	4652	Septian Bima Hendrayana
26	4493	Shelly Marina
27	4653	Siti Solekhah
28	4588	Syafril Wahyu Utomo
29	4525	Syarief Sesotya Wahyu Leksono
30	4526	Tarisa Novita Indana Zulva
31	4654	Valenada Vanka Lovina

# Daftar nilai keterampilan gitar

	Nama Siswa	As	spek Y	ang	J
No			Dinila		u
					m
					la
					h
					S
					k
			,		or
		1	2	3	
1	Agung Setiawan				
2	Alamudin Bahrul Atho				
3	Aliefia Rianita				
4	Amanatul Yuvi Hidayani				
5	Diego Gilang K				
6	Dzuly khali Faturohmad				
7	Farida Rahmawati				
8	Fanny Romaito Br Hotang				
9	Ganang Ilham Agilza				
10	Gilang Tandika Yubadiana				
11	Hanafi Alfianto				
12	Milenia Dwi Ayu Permatasari				
13	Mohamad Reza Afianto				
14	Muhammad Mu'Tasim Billah				
15	Muhammad Noven Indra Aryuna				
16	Novian Dhany Aldilla				
17	Novita Setiyaningrum				
18	Nur Layla Assofah				
19	Ocktavia Lailatul Hikmah				
20	Okti Maharani				
21	Radya Alvian Prayudis				
22	Roro Vika Nur Savitri				
23	Satria Nurahma Hendrayanto				
24	Sella Cahyaning Wardani Rachmawati				
25	Septian Bima Hendrayana				
26	Shelly Marina				
27	Siti Solekhah				
28	Syafril Wahyu Utomo				
29	Syarief Sesotya Wahyu Leksono				
	<u> </u>			1	

30	Tarisa Novita Indana Zulva		
31	Valenada Vanka Lovina		

### Aspek Pengamatan :

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

### Pedoman pemberian skor pada masing-masing aspek.

	Pedoman		
No	Ketepatan memetik	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3
	Pedoman		
No	Ketepatan penempatan jari	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3

# Nilai keterampilan gitar pra siklus

<b>.</b>	N. C.		1 7	,	-
No.	Nama Siswa	As	spek Y		Ju
			Dinila	11	ml
					ah
					Sk
		1	2	2	or
1	A gung Satiayyan	2	2	3	5
1	Agung Setiawan	1			
2	Alianudin Bahrul Atho	_	2	1	4
3	Aliefia Rianita	2	1	1	4
4	Amanatul Yuvi Hidayani	1	1	1	3
5	Diego Gilang K	1	1	1	3
6	Dzuly khali Faturohmad	1	1	1	3
7	Farida Rahmawati	2	1	3	6
8	Fanny Romaito Br Hotang	1	2	1	4
9	Ganang Ilham Agilza	2	1	1	4
10	Gilang Tandika Yubadiana	1	1	1	3
11	Hanafi Alfianto	1	2	1	4
12	Milenia Dwi Ayu Permatasari	2	1	2	5
13	Mohamad Reza Afianto	1	1	1	3
14	Muhammad Mu'Tasim Billah	1	2	1	4
15	Muhammad Noven Indra Aryuna	1	1	1	3
16	Novian Dhany Aldilla	2	1	2	5
17	Novita Setiyaningrum	2	1	2	5
18	Nur Layla Assofah	1	1	1	3
19	Ocktavia Lailatul Hikmah	1	2	2	5
20	Okti Maharani	1	1	1	3
21	Radya Alvian Prayudis	1	3	2	6
22	Roro Vika Nur Savitri	2	1	2	5
23	Satria Nurahma Hendrayanto	1	1	1	3
24	Sella Cahyaning Wardani	1	1	1	3
	Rachmawati				
25	Septian Bima Hendrayana	1	1	1	3
26	Shelly Marina	2	1	1	4
27	Siti Solekhah	1	3	2	6
28	Syafril Wahyu Utomo	3	1	2	6
29	Syarief Sesotya Wahyu Leksono	1	1	1	3
30	Tarisa Novita Indana Zulva	1	1	1	3
31	Valenada Vanka Lovina	3	1	2	6

### Aspek Pengamatan :

- 1) Ketepatan memetik
- 2) Ketepatan penempatan jari

Pedoman pemberian skor pada masing-masing aspek.

	Pedoman						
No	Ketepatan memetik	Kriteria	Skor				
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1				
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2				
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3				
	Pedoman						
No	Ketepatan penempatan jari	Kriteria	Skor				
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1				
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2				
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3				

# Nilai keterampilan gitar siklus I

<b>.</b>	N		1.7	7	T -
No.	Nama Siswa	As	spek Y		Ju
			Dinil	aı	mla
					h
					Sko
		1	2	2	r
1	A C-4:	1	2	3	
1	Agung Setiawan			2	5
2	Alamudin Bahrul Atho	2	1	2	5
3	Aliefia Rianita	1	1	2	4
4	Amanatul Yuvi Hidayani	2	2	2	6
5	Diego Gilang K	1	2	3	6
6	Dzuly khali Faturohmad	2	1	2	5
7	Farida Rahmawati	3	1	1	5
8	Fanny Romaito Br Hotang	1	2	3	6
9	Ganang Ilham Agilza	3	1	2	6
10	Gilang Tandika Yubadiana	1	2	2	5
11	Hanafi Alfianto	2	1	2	5
12	Milenia Dwi Ayu Permatasari	3	2	1	6
13	Mohamad Reza Afianto	2	2	3	7
14	Muhammad Mu'Tasim Billah	3	1	2	6
15	Muhammad Noven Indra	2	2	3	7
	Aryuna				
16	Novian Dhany Aldilla	2	2	2	6
17	Novita Setiyaningrum	3	2	3	8
18	Nur Layla Assofah	2	2	2	6
19	Ocktavia Lailatul Hikmah	2	2	2	6
20	Okti Maharani	1	2	3	6
21	Radya Alvian Prayudis	2	1	2	5
22	Roro Vika Nur Savitri	1	2	2	5
23	Satria Nurahma Hendrayanto	2	2	2	6
24	Sella Cahyaning Wardani	1	2	2	5
	Rachmawati				
25	Septian Bima Hendrayana	2	3	1	6
26	Shelly Marina	3	2	1	6
27	Siti Solekhah	2	3	3	8
28	Syafril Wahyu Utomo	2	2	2	6
29	Syarief Sesotya Wahyu	2	2	2	6
	Leksono				
30	Tarisa Novita Indana Zulva	2	3	2	7
31	Valenada Vanka Lovina	2	2	3	7
	1	_1			1

### Aspek Pengamatan :

- 1)Ketepatan memetik2)Ketepatan penempatan jari

### Pedoman pemberian skor pada masing-masing aspek.

	Pedoman		
No	Ketepatan memetik	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3
	Pedoman		
No	Ketepatan penempatan jari	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3

# Nilai keteranpilan gitar siklus II

No	Nama Siswa	Λ.	analz V	Iona	Ju
NO	Nailia Siswa	A	spek Y Dinil	_	mla
•			Dillill	ai	h
					Sko
					r
		1	2	3	
1	Agung Setiawan	2	2	2	6
2	Alamudin Bahrul Atho	2	3	1	6
3	Aliefia Rianita	3	1	3	7
4	Amanatul Yuvi Hidayani	3	1	3	7
5	Diego Gilang K	2	3	2	7
6	Dzuly khali Faturohmad	2	3	2	7
7	Farida Rahmawati	2	3	1	6
8	Fanny Romaito Br Hotang	3	1	3	7
9	Ganang Ilham Agilza	2	3	2	7
10	Gilang Tandika Yubadiana	2	3	2	7
11	Hanafi Alfianto	3	2	3	8
12	Milenia Dwi Ayu Permatasari	2	3	2	7
13	Mohamad Reza Afianto	2	3	3	8
14	Muhammad Mu'Tasim Billah	2	3	2	7
15	Muhammad Noven Indra Aryuna	3	2	2	7
16	Novian Dhany Aldilla	2	3	2	7
17	Novita Setiyaningrum	3	2	3	8
18	Nur Layla Assofah	3	2	3	8
19	Ocktavia Lailatul Hikmah	3	2	3	8
20	Okti Maharani	3	2	3	8
21	Radya Alvian Prayudis	2	3	2	7
22	Roro Vika Nur Savitri	3	2	3	8
23	Satria Nurahma Hendrayanto	3	2	3	8
24	Sella Cahyaning Wardani Rachmawati	2	3	2	7
25	Septian Bima Hendrayana	3	2	3	8
26	Shelly Marina	3	2	3	8
27	Siti Solekhah	3	3	2	8
28	Syafril Wahyu Utomo	3	3	1	7
29	Syarief Sesotya Wahyu Leksono	3	3	1	7
30	Tarisa Novita Indana Zulva	3	3	3	9
31	Valenada Vanka Lovina	3	3	2	8

### Aspek Pengamatan:

- 1)Ketepatan memetik 2)Ketepatan penempatan jari

### Pedoman pemberian skor pada masing-masing aspek.

Pedoman			
No	Ketepatan memetik	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3
Pedoman			
No	Ketepatan penempatan jari	Kriteria	Skor
1	Melakukan kesalahan lebih dari 3 kali	Kurang	1
2	Melakukan kesalahan 2 kali	Cukup	2
3	Tidak melakukan kesalahan sama sekali	Baik	3

### Surat keterangan penelitian sekolah



### PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 3 PATEBON

Jalan Soekarno-Hatta Telp. (0294) 381505 Kendal Kode Pos : 51351 e-mail : smp\_3\_patebon@yahoo.co.id

#### SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 420 / SMP N 3 Patebon

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Waluya Sihana, S.Pd.

NIP

: 19701115 199412 1 001

Pangkat/Gol

: Pembina, IV/a

Jabatan

: Kepala SMP Negeri 3 Patebon

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas PGRI Semarang:

Nama

: Fadli Dzil Ikram

NPM

: 2501410034

Fakultas/Prodi

: Fakultas Bahasa dan Seni

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul: "UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KETRAMPILAN BERMAIN GITAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE JIGSAW PADA SISWA KELAS VIII H" di SMP

Negeri 3 Patebon, pada Bulan AGUSTUS s.d SEPTEMBER 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Patebon, 23 September 2014 Kepata Sekolah,

Waluya Sihana, S.Pd.

### Surat Penetapan Dosen pembimbing



### KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Nomor: 21/FBS/2014

# Tentang PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Menimbang

Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik

Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003,

Nomor 78)

2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES

SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;

SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 19

Desember 2013

**MEMUTUSKAN** Menetapkan

**PERTAMA** Menunjuk dan menugaskan kepada:

: Drs. MOH. MUTTAQIN, M.Hum.

: 196504251992031001

Pangkat/Golongan: IV/B Jabatan Akademik : Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir:

Nama : FADHLI DZIL IKRAM

NIM : 2501410034

Jurusan/Prodi : Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik

: UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN KETRAMPILAN Topik BERMAIN GITAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE JIGSAW PADA SISWA KELAS V111 DI SMP NEGERI 3

**PATEBON** 

KEDUA Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

PADA TANGGAL: 7 Januari 2014 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik

2. Ketua Jurusan

3. Petinggal

BORROLL BIRTHIA 2501410034 .:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::. DEKAN Agus Nuryatin

NIP 196008031989011001

DITETAPKAN DI : SEMARANG