



**PENGARUH KEMAMPUAN BERMAIN MUSIK TERHADAP
HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS XII IPA DI
SMA NEGERI 1 COMAL**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Prodi Pendidikan Seni Musik

oleh

Nama : Mokhammad Farid

NIM : 2501410043

Prodi : Seni Musik

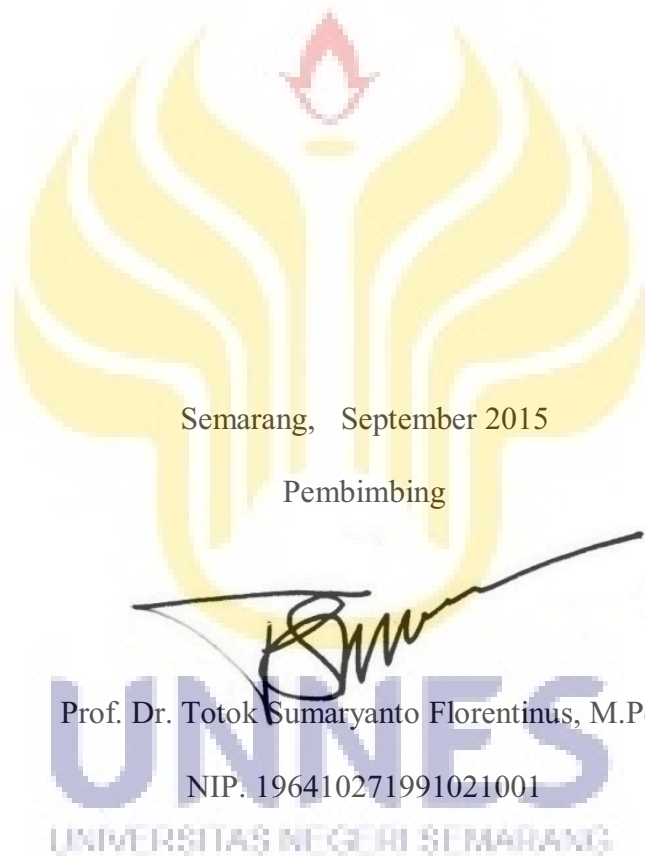
Jurusan : PSDTM

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal* ini telah disetujui oleh panitia penguji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Bahasa dan Seni pada tanggal 2015.

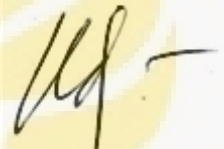
(195301121990021001)
Ketua


Dr. Abdurachman Faridi, M.Pd.

(196601091998021001)
Sekretaris


Drs. Hasan Bisri, S.Sn., M.Sn.

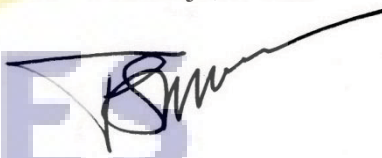
(19670831199301001)
Penguji I


Dr. Udi Utomo, M.Si.

(196510181992031001)
Penguji II


Drs. Eko Raharjo, M.Hum.

(196410271991021001)
Penguji III/ Pembimbing


Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.

(NIP. 196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Mokhammad Farid

NIM : 2501410043

Prodi Studi : Pendidikan Seni Musik

Jurusan : Pendidikan Sendratasik

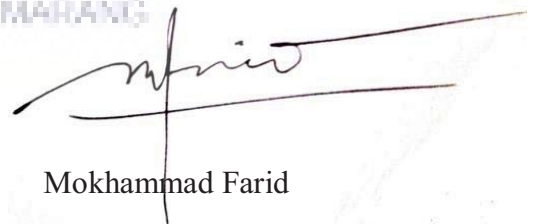
Judul Skripsi : *Pengaruh Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal.*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang semua sumbernya telah saya jelaskan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas Negeri Semarang batal saya terima.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, September 2015

Yang membuat pernyataan,



Mokhammad Farid

Nim. 2501410043

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Apapun yang terjadi hari ini, bersabarlah. Memang tidak mudah, tetapi bersabar akan menjadikanmu damai dalam kesulitan, dan upayamu lebih lancar untuk tetap sukses walaupun ada masalah.

(Mario Teguh)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Yang tercinta Ibunda Siti Anifah dan Ayahanda ir. Sukirno yang senantiasa berdoa untukku.
2. Adik-adikku M F Rizal dan M Hummam yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
3. Seluruh keluarga besarku.
4. Semua Dosen Sendratasik yang luar biasa.
5. Semua sahabat sendratasik angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat dan motivasi, kalian luar biasa.
6. Keluarga Besar Sendratasik

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal**”. SKRIPSI ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak terkait. Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fatkhur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi segala fasilitas dalam menyelesaikan studi di FBS Universitas Negeri Semarang,
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penulisan skripsi,
3. Joko Wiyoso, S.Kar, M. Hum., Ketua Jurusan PSDTM Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah mambantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dengan sungguh-sungguh, sabar, dan teliti dalam membimbing, mengarahkan, mengoreksi serta memberikan semangat dan dorongan mental kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini,

5. Dr. Udi Utomo, M.Si., dan Drs. Eko Raharjo, M.Hum., sebagai Dosen Penguji skripsi saya yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji skripsi ini,
6. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa sepenuhnya demi kelancaran penelitian serta penyusunan skripsi ini,
7. Sahabat-sahabat sendratasik 2010 yang telah memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini,
8. SMA N 1 Comal yang telah banyak membantu dalam proses penelitian, dan bapak Prawira Sukma Arga P, S.Pd yang telah memberikan arahan saat proses penelitian,
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Semarang, September 2015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Penulis

SARI

Farid, Mokhammad. 2015, "*Pengaruh Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal*". Skripsi Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.

Kata kunci: *Kemampuan bermain musik dan hasil belajar seni budaya.*

Hasil belajar seni budaya di SMA Negeri 1 Comal kelas XII IPA secara keseluruhan cukup hasil belajar siswa belum maksimal disebabkan oleh kurangnya faktor pendukung seperti baik, faktor konsentrasi belajar, sarana yang kurang memadai, dan lingkungan sekitar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan, pengaruh dan seberapa besar kontribusi atau dukungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan regresi dan korelasi. Sasaran penelitian ini adalah mengukur kemampuan bermain musik dan hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA, yang mempunyai populasi 170 siswa, dan peneliti menarik sampel 17 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes praktik, tes tertulis (penilaian unjuk kerja) dan studi dokumen. Teknik analisis data dilakukan dengan langkah langkah sebagai berikut:(1) Penyusunan perangkat penilaian unjuk kerja, (2) Penilaian unjuk kerja (3) Dokumentasi (4) Menganalisis Hubungan (5) Menganalisis Pengaruh (6) mengetahui Kontribusi.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh keterangan kemampuan bermain musik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal. Besarnya pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya adalah 41,1%, dan 58,9% dipengaruhi faktor-faktor lain. Faktor-faktor lain tersebut dapat diasumsikan terpengaruhi oleh (1) Lingkungan, (2) Minat belajar, (3) Kesenangan terhadap musik, (4) Sarana dan prasarana belajar, (5) Faktor lingkungan belajar, sehingga diundang penelitian waktu berikutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar seni budaya kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal. Besarnya prosentase pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya ini menunjukkan bahwa kemampuan bermain musik merupakan variabel yang mampu mengukur keberhasilan siswa pada hasil belajar seni budaya.

Saran dari peneliti sebaiknya guru dapat mengarahkan siswa dalam bermain musik dan memahami materi pelajaran seni budaya karena keduanya saling berkesinambungan, dan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti dengan variabel lainnya yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Sistematika Skripsi	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kemampuan Bermain Musik	11
2.2 Hasil Belajar Seni Budaya	14
2.3 Kerangka Berpikir	17
2.4 Hipotesis	17
BAB 3 METODE PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Populasi dan Sampel	19
3.3 Variabel Penelitian	20
3.4 Definisi Operasional Variabel	21

3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1 Kisi-kisi Penilaian Unjuk Kerja	22
3.5.2 Penilaian Unjuk Kerja	23
3.5.3 Dokumentasi	23
3.6 Teknik Analisis Data	24
3.6.1 Penyusunan Perangkat Penilaian Unjuk Kerja	24
3.6.2 Menganalisis Hubungan (Korelasi)	27
3.6.3 Menganalisis Pwngaruh (Regresi)	29
3.6.4 Mengetahui Kontribusi (Determinasi)	30
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	31
4.1.2 Uji Prasyarat Analisis	34
4.2 Pembahasan	40
BAB 5 PENUTUP	87
5.1 Simpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sampel Acak Menurut Kelompok.....	20
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penelitian	23
Tabel 3.3 Uji Validitas	26
Tabel 4.1 Gambaran Umum Hasil <i>Pre Test</i>	31
Tabel 4.2 Gambaran Umum Hasil <i>Pre Test</i>	32
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data	34
Tabel 4.4 Uji Linieritas	35
Tabel 4.5 Uji Glejser	37
Tabel 4.6 Persamaan Regresi Linier	38
Tabel 4.7 Uji Hipotesis	39
Tabel 4.8 Uji Determinasi.....	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir	17
Gambar 2 Histogram Kemampuan Bermain Musik	32
Gambar 3 Histogram Hasil Belajar Seni Budaya	33
Gambar 4 Grafik P-Plot Variabel Y	35
Gambar 5 Scater Plot	37
Gambar 6 Sampel Bersama Peneliti	56
Gambar 7 Lokasi Penelitian	56



DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	48
2. SK Ujian	49
3. Surat Permohonan Izin Penelitian	50
4. Surat Balasan Penelitian	51
5. Instrumen Penelitian	52
6. Lembar Jawab	54
7. Kunci Jawaban	55
8. Foto-Foto	56
9. Tabulasi data Penelitian	57





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada anak mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya yang ada. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni telah memberi pengaruh terhadap semua aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pentingnya pendidikan seni di sekolah menjadi salah satu aspek yang diperhitungkan oleh pemerintah. Seni merupakan penyeimbang antara otak kanan dan otak kiri. Dengan seni kita belajar kreatif dan berbagai hal lain yang dapat mengasah kemampuan otak kanan. Seni juga merupakan bagian dari hidup. Tanpa seni, hidup akan menjadi seperti apa, kita pun tak tahu. Karena seni merupakan suatu keindahan.

Dalam kehidupan sehari-hari kita lepas dari seni. Seni merupakan suatu proses penggambaran atau deskripsi tentang emosi atau ekspresi diri manusia. Dalam mengungkapkan ekspresi jiwa, seorang individu memiliki cara yang berbeda-beda

untuk mengungkapkannya. Seni merupakan sebuah aktifitas permainan, dan melalui permainan, kita dapat mendidik anak dan memunculkan kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan.

Seseorang harus memiliki intelegensi yang memadai untuk bermain musik, walaupun musik tidak menuntut tingkat intelegensi tertentu. Bakat bawaan, lingkungan keluarga, dan pergaulan banyak memegang peranan yang lebih penting. Namun di atas segalanya, kemauan keras, ketekunan, dan kesabaran dalam belajar adalah yang paling utama. Sebenarnya banyak cara yang dapat digunakan untuk memberikan pengajaran musik. Hal itu tergantung dari tingkat kemampuan guru untuk memberi penjelasan terhadap peserta didiknya, pengetahuan dan pengalaman peserta didik di waktu lampau, tersedianya alat dan bahan pengajaran, serta situasi dan kondisi di sekolah.

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi, salah satunya yaitu Sekolah Menengah Atas. Sekolah Menengah Atas merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dan di tempat inilah proses belajar mengajar berlangsung, dimana siswa akan lebih banyak memperoleh ilmu pengetahuan baik yang akademis maupun yang non akademis. Pendidikan akademis dan non akademis sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Atas karena mereka akan memasuki masa-masa dimana mereka harus menentukan jati dirinya baik mau melanjutkan ke perguruan yang lebih tinggi, oleh karena itu sebagai pendidik Sekolah Menengah Atas, harus bisa memfasilitasi peserta didiknya supaya mereka mempunyai bekal dan

pengetahuan yang cukup banyak. Salah satunya dengan diberikan pendidikan kesenian karena seni mampu mengasah perasaan dan emosi seseorang yang erat kaitannya dengan kinerja otak kanan yang menangani dimensi seperti warna, ritme, imajinasi yang hidup, lamunan, mimpi, daya cipta dan artistik. (Sumaryanto, 2010: 13).

Namun ada kalanya, sekolah menganggap sepele tentang pelajaran seni budaya, khususnya seni musik yang dianggapnya beresik atau mengganggu pelajaran yang lain. Acap kali mata pelajaran seni hanya mentitik beratkan dengan pengalaman estetis berupa menggambar, apalagi di sekolah-sekolah yang tenaga pendidikanya kurang di bidang seni musik. Hal ini tentu saja mempengaruhi pengetahuan dan minat peserta didik dalam mempelajari musik.

Realitas menunjukkan bahwa pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Comal Kelas XII IPA secara keseluruhan pembelajaran sudah baik, namun perlu di beri pengetahuan yang lebih lagi tentang jenis musik-musik yang ada di negaranya dan bagaimana cara bermainnya. Hal tersebut terlihat pada saat siswa bermain musik mereka cenderung pasif dan kurang pengetahuan tentang musik bangsa sendiri.

Hasil belajar seni budaya di SMA Negeri 1 Comal kelas XII IPA secara keseluruhan baik, namun belum mencapai maksimal disebabkan oleh kurangnya faktor pendukung seperti faktor konsentrasi belajar, sarana yang kurang memadai, dan lingkungan sekitar. Jika faktor-faktor pendukung seperti konsentrasi belajar,

sarana belajar, dan lingkungan sekitar mendukung, maka kemungkinan hasil belajar siswa dapat lebih baik lagi.

Hasil belajar seni budaya dapat diukur atau diamati melalui dokumentasi nilai guru mata pelajaran seni budaya seperti yang dituliskan dalam standar kompetensi belajar yaitu dengan nilai ketuntasan 80, siswa dapat mencapai lebih dari nilai 80 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 92, dengan nilai rata-rata atau nilai yang sering muncul yaitu 85, maka peneliti dapat lebih memperkuat ke penelitian selanjutnya.

Sesuai data yang diterima dari guru seni budaya SMA N 1 Comal, siswa mempunyai target nilai yang sesuai dengan standar nilai kelulusan sekolah, yaitu nilai ketuntasan minimal 80. Maka data yang didapat dari guru mata pelajaran seni budaya tertera rata-rata perkelas mendapatkan nilai hasil belajar seni budaya kelas ipa 1-4 selama semester gasal sebagai berikut (dihitung dari jumlah nilai seluruh siswa setiap kelas dan dibagi jumlah siswa setiap kelas): (1) Nilai rata-rata kelas ipa 1 = 85,33; (2) Nilai rata-rata kelas ipa 2 = 85,31; (3) Nilai rata-rata kelas ipa 3 = 82,8; (4) Nilai rata-rata kelas ipa 4 = 82,5.

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Depdiknas, 2001: 707), sedangkan menurut Poerwadarminta (1994:628) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita dalam melakukan suatu tindakan. Menurut Jean Piaget (Mayesty, 1990: 42) bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dalam diri seseorang. Bermain merupakan pengembangan sejumlah pengalaman belajar

melalui kegiatan yang dapat memperkaya seseorang tentang suatu hal dan tujuannya adalah untuk mengoptimalkan perkembangan seseorang secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan baik perkembangan sikap pengetahuan, kreatifitas, ketrampilan yang diperlukan oleh seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Bennet, Finn, dan Cribb, 1999: 91).

Menurut Rasyid (2010:13) musik adalah bunyi yang diterima oleh individu yang berbeda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya, dan selera seseorang dan menurut Aristoteles musik mempunyai kemampuan mendamaikan hati yang gundah, mempunyai rekreatif dan menumbuhkan jiwa patriotisme seseorang apalagi di dalam kebudayaan adat istiadat. Musik juga mempunyai manfaat yang banyak misalnya untuk mempengaruhi bagian *cerebral cortex*, bagian permukaan otak yang mengatur berbagai fungsi utama daya pikir perasaan, budaya dan bahasa.

Unsur irama dalam musik mempunyai pengaruh motoris-fisik yang selanjutnya dapat memberi efek psikologis bagi manusia, seperti denyut jantung yang merespon elemen-elemen musik melalui tempo, semakin cepat tempo musiknya semakin cepat detak jantung, begitu pula sebaliknya ketika mendengar musik yang lambat detak jantung juga ikut melambat. Detak jantung cepat akan memicu timbulnya ketegangan fisik dan meningkatkan stres (Campbell, 2001 : 83). Unsur melodi memberikan pengaruh pada jiwa seseorang, demikian pula halnya dengan harmoni.

Jadi kemampuan bermain musik adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang dilakukan secara berulang-

ulang dan menimbulkan kesenangan serta kepuasan diri seseorang melalui alat-alat musik.

Kemampuan bermain musik juga mempengaruhi hasil belajar para siswa Sekolah Menengah Atas, karena kemampuan bermain musik berperan dalam kecerdasan sistem motorik, membantu mengekspresikan perasaan dan emosi, merangsang otak siswa serta mengembangkan kebudayaan bangsa dalam budaya seni.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **PENGARUH ANTARA KEMAMPUAN BERMAIN MUSIK TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA KELAS XII IPA DI SMA NEGERI I COMAL (TAHUN AJARAN 2014-2015).**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah hasil belajar seni budaya dipengaruhi oleh banyak faktor, maka faktor-faktor masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah: (1) kemampuan bermain musik, (2) keseriusan dalam belajar seni budaya, (3) kesungguhan belajar seni budaya, (4) bakat musik, (5) minat akan musik, (6) faktor lingkungan belajar, (7) sarana dan prasarana belajar, (8) kesenangan terhadap musik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka, penelitian ini di fokuskan pada Pengaruh Kemampuan Bermain Musik untuk siswa

kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal terhadap Hasil Belajar Seni Budaya (konsentrasi musik).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1. Apakah ada hubungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015?
- 1.4.2. Apakah ada pengaruh antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015?
- 1.4.3. Berapa besar kontribusi atau dukungan kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hubungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015.

1.5.2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh antara kemampuan bermain musik dengan hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015.

1.5.3. Mengetahui seberapa besar kontribusi atau dukungan kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat teoritis

- a. Menambah ilmu pengetahuan secara praktis sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di Perguruan Tinggi khususnya bidang Ilmu Kependidikan.
- b. Dengan Penelitian ini diharapkan dapat menambah konsep pengaruh atau hubungan kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- a) Memberikan perbaikan dalam penanganan masalah dalam kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar siswa terutama di dalam seni budaya.
- b) Menambah wawasan tentang kemampuan bermain musik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam seni budaya.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan bagi orangtua untuk membiarkan anak-anaknya mampu bermain musik sesuai dengan kreatifitas mereka.

c. Bagi guru

- a) Sebagai pertimbangan guru dalam memberikan materi pembelajaran mata pelajaran seni musik.
- b) Meningkatkan interaksi guru dengan peserta didik.

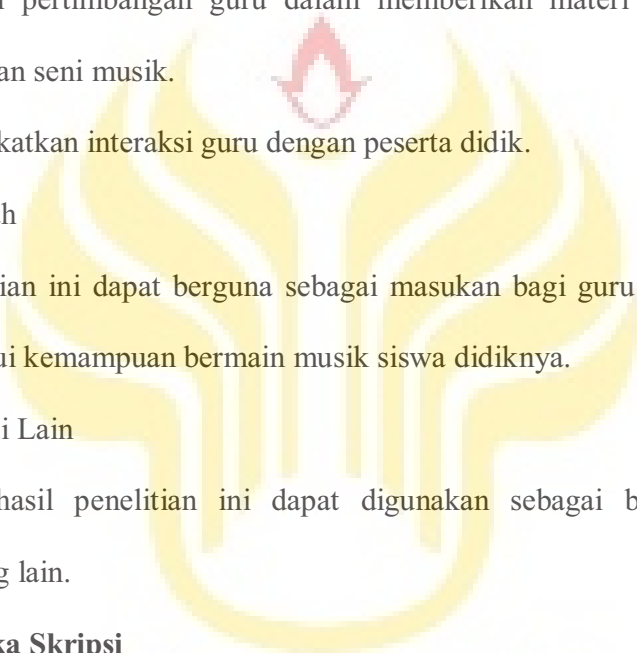
d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan bagi guru untuk mengajarkan dan mengetahui kemampuan bermain musik siswa didiknya.

e. Bagi Peneliti Lain

Agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian yang lain.

1.7 Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah pembaca dalam mengetahui garis besar dari skripsi ini, yang berisi sebagai berikut : 

1.7.1 Bagian awal skripsi berisi tentang :

Judul skripsi, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan abstrak.

1.7.2 Bagian isi terdiri dari :

Bab 1 : Pendahuluan

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 : Landasan teori

Berisi uraian tentang konsep-konsep teori kemampuan bermain musik dan hasil belajar seni budaya.

Bab 3 : Metode penelitian

Berisi desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, devinisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab 4 : Hasil penelitian

Pada bab ini memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil penelitian dan dibahas secara deskriptif kuantitatif.

Bab 5 : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran.

1.7.3 Bagian akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang di gunakan untuk landasan teori serta memecahkan permasalahan dan lampiran sebagai bukti pelengkap dari hasil penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Bermain Musik

2.1.1 Pengertian kemampuan

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, bisa, sanggup melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan. kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan apa yang harus ia lakukan.

Menurut James Patrick Chaplin (1997:34), *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya, kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. sedangkan menurut Robbin kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau hasil dari latihan.

Dalam wikipedia di sebutkan kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang . menurut Zain dalam Yusdi (2011: 10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Sinaga dan Haidati (2001: 34) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil.

Kemampuan adalah suatu daya yang dapat dilakukan seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk

melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Jadi, kemampuan adalah suatu kesanggupan untuk melakukan suatu perbuatan, entah melalui latihan ataupun bakat bawaan sejak lahir.

Pada dasarnya kemampuan dibagi menjadi dua kelompok factor (Robbin,2007: 57) yaitu:

(1) Kemampuan Intelektual

Adalah kemampuan yang di butuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berfikir, menalar, dan memecahkan masalah individu dalam sebagian besar masyarakat menempatkan kecerdasan, dan untuk alasan yang tepat, pada nilai yang tinggi. Individu yang cerdas juga lebih mungkin menjadi pemimpin dalam suatu kelompok.

Tujuh dimensi yang paling sering disebutkan yang membentuk intelektual adalah: (a) kecerdasan angka, (b) pemahaman verbal, (c) kecepatan persepsi, (d) penalaran induktif, (e) penalaran deduktif, (f) visualisasi spasial.

(2) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa. Penelitian terhadap berbagai persyaratan yang dibutuhkan dalam ratusan pekerjaan telah mengidentifikasi sembilan kemampuan dasar yang tercakup dalam kinerja dari tugas-tugas fisik. Setiap individu memiliki kemampuan dasar tersebut berbeda-beda.

2.1.2 Bermain Musik

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri. (www.lepank.com/2012/07/pengertian-bermain-menurut-beberapa-ahli.html)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 602), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara yang diutamakan kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan. Lebih lanjut Jamalus (1988: 1-2) mengemukakan bahwa musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan pencipta melalui unsur-unsur musik yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Jadi kemampuan bermain musik adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan menyusun nada atau suara yang diutamakan kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara.

Kemampuan bermain musik juga terdapat indikator didalamnya yang akan memperkuat penelitian, diantaranya yaitu: (1) ketepatan nada merupakan kegiatan dimana siswa mampu memainkan rangkaian nada dengan benar, (2) kepekaan akan irama merupakan kegiatan siswa dalam menyimpulkan beberapa rangkaian nada, dan

(3) kemampuan membedakan nada adalah kegiatan siswa dalam mengamati dan membandingkan nada-nada.

2.2 Hasil Belajar Seni Budaya

2.2.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh pembelajar (Anni 2007: 5).

Hasil belajar yang ingin di capai dalam pendidikan di harapkan meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, fektif, dan psikomotorik. Berikut ini penjabaran mengenai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik di kutip dari Sugandi (2004: 24 – 28).

a. Ranah Kognitif

pengertian ranah kognitif dikenal dengan nama *The Taxonomy of Education Objective Cognitive BS Bloom* yang terdiri dari enam kategori kemampuan. Keenam kategori tersebut tersusun secara hirarkhis yang berarti tujuan pada tingkat di atasnya dapat dicapai bila tujuan pada tingkat di bawahnya telah di kuasai. Secara hirarkhis kategori pengetahuan (C1) adalah tingkat paling rendah dan kreativitas (C7) paling tinggi.

b. Ranah Afektif

Hasil belajar ranah afektif berorientasi pada nilai dan sikap. Pengembangan ranah afektif dilakukan oleh Krathwohl dkk dalam lima kategori. Secara hirarkhis kategori pengenalan (*receiving*) adalah tingkat palin rendah dan pengalaman (*characterization*) paling tinggi.

c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik dikembangkan oleh Syimpson dan Harrow dalam Sugandi, secara hirarkis dalam lima kategori, yaitu: menirukan, memanipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi, dan naturalisasi.

2.2.2 Seni Budaya

Seni merupakan suatu karya yang dibuat atau diciptakan dengan kecakapan yang luar biasa sehingga merupakan sesuatu yang elok atau indah. Seni budaya berkaitan langsung dengan kesejahteraan, keindahan, kebijaksanaan, ketentraman, dan pada puncaknya merupakan proses evolusi manusia untuk makin dekat kepada Tuhan. (carapedia.com/pengertian_definisi_seni_budaya_menurut_para_ahli_info1941.html)

Dalam Wikipedia disebutkan budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan di wariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Beberapa alasan mengapa orang mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain terlihat dalam definisi budaya: Budaya adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang dipolarisasikan oleh suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri. "Citra yang memaksa" itu mengambil bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti "individualisme kasar" di Amerika, "keselarasan individu dengan alam" di Jepang dan "kepatuhan kolektif" di Cina.

Citra budaya yang bersifat memaksa tersebut membekali anggota-anggotanya dengan pedoman mengenai perilaku yang layak dan menetapkan dunia makna dan nilai logis yang dapat dipinjam anggota-anggotanya yang paling bersahaja untuk memperoleh rasa bermartabat dan pertalian dengan hidup mereka.

Mata pelajaran seni budaya dalam kurikulum KTSP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan seperti memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi, menampilkan kreativitas, dan berperan serta dalam seni budaya di semua tingkatan (local, regional, dan global). Ada empat bidang seni yang ditawarkan yaitu musik, tari, rupa dan teater. Pada sekolah minimal diajarkan satu bidang seni yang sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia.

Dengan demikian, hasil belajar seni budaya adalah perilaku siswa atau seseorang yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar seni budaya dalam jangka waktu tertentu dan memperoleh suatu target dari aktifitas selama masa belajar.

Hasil belajar seni budaya dapat diukur atau diamati melalui dokumentasi nilai guru mata pelajaran seni budaya seperti yang dituliskan dalam standar kompetensi belajar yaitu dengan nilai ketuntasan 80, siswa dapat mencapai lebih dari nilai 80 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 92, dengan nilai rata-rata atau nilai yang sering muncul yaitu 85, dari hasil akumulasi nilai ulangan mid semester dan ujian semester. Maka peneliti dapat lebih memperkuat ke penelitian selanjutnya.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar seni budaya yang baik akan memberi dampak yang baik bagi pengetahuan siswa. Demikian pula dengan kemampuan bermain musik akan berpengaruh terhadap pengetahuan tentang berbagai seni budaya yang baik pula. Kemampuan bermain musik memiliki pengaruh yang penting bagi siswa, karena bermain musik membutuhkan kerjasama dengan orang lain serta menambah pengetahuan terhadap seni budaya seseorang. Jika kemampuan bermain musik berpengaruh terhadap hasil belajar seni budaya siswa maka akan menimbulkan dampak positif terhadap seni-seni yang lain.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Dari teori, rumusan masalah, dan kerangka berpikir, maka peneliti berasumsi bahwa terdapat adanya pengaruh tentang kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya. Oleh karena itu, hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Ho: Tidak ada hubungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII SMA 1 Comal.
Ha: Terdapat hubungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII SMA 1 Comal.
2. Ho: Tidak ada pengaruh antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII SMA 1 Comal.
Ha: Terdapat pengaruh antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII SMA 1 Comal.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif (regresi dan Korelasi), yaitu penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian yang fenomena serta hubungan-hubungannya. Korelasi disini bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apa bila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu (Arikunto, 2010: 313). Istilah regresi mulai di gunakan dalam analisis statistik oleh Galton (Arikunto, 2010: 228). Regresi menunjukkan adanya kecenderungan ke arah rata-rata dari hasil yang sama pengukuran berikutnya. Regresi juga di gunakan dalam mengembangkan suatu persamaan untuk meramalkan sesuatu variabel dari variabel kedua yang telah di ketahui.

3.2 Populasi dan sampel

3.2.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek dalam penelitian (Arikunto, 2006: 130). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA SMA N 1 Comal tahun ajaran 2014/2015.

3.2.2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel secara *cluster random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel acak menurut kelompok, dimana setiap

kelas mendapat peluang yang sama untuk menjadi sampel dan data diasumsikan *homogen* karena di SMA N 1 Comal tidak mengenal kelas unggulan. Sampel bukan siswa secara individual melainkan siswa yang terhimpun dalam kelas.

Berikut disajikan format pengambilan sampel acak menurut kelompok.

Kelas	Populasi	Sampel (10% dari Populasi)
XII IPA 1	42	4
XII IPA 2	44	5
XII IPA 3	42	4
XII IPA 4	42	4
Jumlah	170	17

(Tabel 3.1 sampel acak menurut kelompok)

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118). Dalam penelitian ini ada dua variabel antara lain:

1. Variabel X

Variabel yang mempengaruhi (Variabel X) adalah kemampuan bermain musik siswa.

2. Variabel Y

Variabel yang di pengaruhi (Variabel Y) adalah hasil belajar seni budaya.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut Saryono (2011) adalah variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi, atau pengukuran secara cermat terhadap suatu obyek atau fenomena. Menurut Erwan (2011: 17-18) secara sederhana variabel dikatakan sebagai konsep yang mengalami variasi nilai.

1. Variabel independen atau bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya sesuatu. Variabel independen atau bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan bermain musik siswa. Kemampuan bermain musik siswa meliputi ketepatan nada, kepekaan akan irama, dan ketepatan tempo dan dinamika.
2. Variabel dependen atau terikat, yaitu variabel yang di pengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni budaya. Hasil belajar seni budaya adalah suatu nilai dari sebuah proses belajar mengajar di dalam sekolah. Indikator yang digunakan untuk memperoleh data adalah nilai ujian akhir semester mata pelajaran seni budaya, dari hasil akumulasi nilai ulangan mid semester dan ujian semester.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi atau pengamatan. Menurut Arikunto (2002:204) dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berupa item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

3.5.1. Kisi-kisi penilaian unjuk kerja

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang musik.

Kisi-kisi Instrumen penelitian

No	Variabel	Indikator	instrumen	Alat skor
1.	Kemampuan Bermain Musik	1. Ketepatan Nada	Empat butir tugas	1.Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. sangat baik
		2. Kemampuan membedakan nada	Empat butir tugas	1.Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. sangat baik
		3. Kepekaan akan irama	Empat butir tugas	1.Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. sangat baik

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Alat skor
2.	Hasil belajar seni budaya	Dokumentasi nilai guru maple seni budaya	Data nilai	Rekap nilai mid dan ujian semester.

(tabel 3.2 Kisi-kisi instrument penelitian)

3.5.2. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja digunakan untuk melihat hasil dari uji praktik sejauh mana kemampuan bermain musik siswa. Instrumen yang digunakan adalah form unjuk kerja dengan indikator keterampilan memainkan salah satu alat musik seperti gitar, pianika, recorder, dan bernyanyi dengan materi sederhana yang sesuai dengan indikator ditabel (3.2). Skala penilaian yang digunakan adalah 1-5 dimana nilai 1 artinya sangat kurang, 2 kurang, 3 cukup, 4 baik, dan 5 sangat baik.

3.5.3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006: 158-159) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis, dalam pengertian luas dokumentasi bukan hanya berwujud tulisan saja tetapi juga berupa benda peninggalan, seperti prasasti, simbol-simbol, dan sebagainya. Dokumen dalam penelitian ini berupa studi dokumen.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1. Penyusunan Perangkat Penilaian Unjuk Kerja

Sebelum soal diujikan pada sampel, maka perlu dilakukan tes uji coba soal agar didapatkan soal tes unjuk kerja yang baik. Untuk mendapatkan soal yang baik maka diperlukan analisis perangkat tes unjuk kerja.

3.6.1.1. Uji Validitas

Alat ukur dikatakan valid apabila tes tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Agar dapat diperoleh data yang valid, instrumennya harus valid. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010: 211)

Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas adalah Validitas internal dengan teknik korelasi *product moment* yang di kemukakan oleh Pearson dengan cara mengkorelasikan tiap butir tes dengan totalnya. Rumus korelasi *product moment* ada dua macam, yaitu: (a) korelasi *product moment* dengan simpangan, dan (b) korelasi *product moment* dengan angka kasar.

Validitas Internal dicapai apabila instrumen disusun mengikuti ketentuan yang ada. Instrumen yang disusun sudah dirancang secara baik, mengikuti teori dan ketentuan yang ada (Arikunto, 2010: 80).

Pada penelitian ini digunakan korelasi *product moment* dengan angka kasar, rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:87)

Keterangan:

r_{xy} : koefesien korelasi antar variabel X dan Y

X : variabel bebas

Y : variabel terikat

N : jumlah sampel

Koefesien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00. Namun karena dalam menghitung sering dilakukan pembulatan angka-angka, sangat mungkin diperoleh koefesien lebih dari 1,00. Koefesien negatif menunjukkan hubungan kebalikan sedangkan koefesien positif menunjukkan adanya kesejajaran. Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefesien korelasi adalah sebagai berikut:

- Antara 0,800 sampai dengan 1,000: sangat kuat
- Antara 0,600 sampai dengan 0,800: kuat
- Antara 0,400 sampai dengan 0,600: cukup
- Antara 0,200 sampai dengan 0,400: lemah
- Antara 0,000 sampai dengan 0,200: sangat lemah

Penafsiran harga koefesien korelasi ada dua cara, yaitu:

1. Dengan melihat harga R dan diinterpretasikan misalnya korelasi tinggi, cukup, dan sebagainya
2. Dengan berkontribusi ke tabel harga kritik R *product moment* sehingga dapat diketahui signifikan tidaknya korelasi tersebut. Jika harga R lebih kecil dari harga kritik dalam label, maka korelasi tersebut tidak signifikan. Begitu pula sebaliknya.

Hasil perhiungan uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

No	Rxy	rtabel	Kriteria
1	0.587	0.482	Valid
2	0.664	0.482	Valid
3	0.783	0.482	Valid
4	0.684	0.482	Valid
5	0.702	0.482	Valid
6	0.541	0.482	Valid
7	0.553	0.482	Valid
8	0.661	0.482	Valid
9	0.684	0.482	Valid
10	0.813	0.482	Valid
11	0.574	0.482	Valid
12	0.657	0.482	Valid

(Tabel 3.3 uji validitas)

Dari tabel diatas diperoleh keterangan semua item soal termasuk dalam kategori valid, dengan demikian semua soal penelitian dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

3.6.1.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama.

Untuk mencari reliabilitas tes unjuk kerja, peneliti menggunakan rumus *alpha cronbach*, sebagai berikut:

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010: 239)

Keterangan:

R_{11} = reliabilitas tes (index korelasi)

n = banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

Dari hasil perhitungan uji reliabilitas diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,804 > 0,6$ jadi dapat disimpulkan instrument penelitian reliabel.

3.6.2. Menganalisis Hubungan (korelasi)

Korelasi merupakan teknik analisis yang termasuk dalam salah satu teknik pengukuran asosiasi atau hubungan (*measures of association*). Koefisien korelasi adalah suatu alat statistik, yang dapat digunakan untuk membandingkan hasil

pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini (Arikunto, 2010: 313).

Jika koefisien korelasi ditemukan tidak sama dengan nol (0), maka terdapat ketergantungan antara dua variabel tersebut. Jika koefisien korelasi ditemukan +1, maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan linear sempurna dengan kemiringan positif. Jika koefisien korelasi ditemukan -1, maka hubungan tersebut disebut sebagai korelasi sempurna atau hubungan linear sempurna dengan kemiringan negatif.

Dalam korelasi sempurna tidak diperlukan lagi pengujian hipotesis, karena kedua variabel mempunyai hubungan linear yang sempurna. Artinya variabel X mempengaruhi variabel Y secara sempurna. Jika korelasi sama dengan nol (0), maka tidak terdapat hubungan antara kedua variabel tersebut.

Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010: 317)

Keterangan:

R : koefisien korelasi antar variabel X dan Y

X: variabel bebas

Y: variabel terikat

N: jumlah sampel

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

- Antara 0,800 sampai dengan 1,000 :sangat kuat
- Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : kuat
- Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : cukup
- Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : lemah
- Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat lemah

3.6.3 . Menganalisis Pengaruh (Regresi)

Garis regresi atau regresi merupakan garis lurus atau garis linear yang merupakan garis taksiran atau perkiraan untuk mewakili pola hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Secara umum, analisis regresi pada dasarnya adalah studi mengenai ketergantungan satu variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (bebas), dengan tujuan untuk mengestimasi atau memprediksi rata-rata populasi atau nilai rata-rata variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen yang diketahui. Pusat perhatiannya adalah pada upaya menjelaskan dan mengevaluasi hubungan antar suatu variabel dengan satu atau lebih variabel independen.

Hasil analisis regresi adalah berupa koefisien regresi masing-masing variabel independen. Koefisien ini diperoleh dengan cara memprediksi nilai variabel dependen dengan suatu persamaan

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = variabel terikat

X = variabel bebas

a = intersep (pintasan) bilamana X sama dengan nol (0)

b = koefesien arah (slope) dari garis regresi

koefesien regresi a dan b dapat dicari dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y \cdot \sum X^2 - \sum X \cdot \sum XY}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

3.6.4. Mengetahui Kontribusi (Determinasi)

Koefesien determinasi merupakan proporsi variabilitas dalam suatu data yang dihitung berdasarkan pada model statistik. Koefesien determinasi menurut kamus bisnis, adalah ukuran yang menunjukkan berapa banyak variasi dalam data dapat dijelaskan.

Analisis determinasi ini untuk mengetahui presentase pengaruh yang sudah diuji. Rumus yang digunakan adalah:

$$R = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

R = koefesien determinasi

r = koefisien korelasi.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai deskripsi data masing-masing variabel penelitian dan pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal.

4.1.1 Deskripsi data penelitian

Data yang digunakan untuk melakukan analisis deskripsi adalah hasil belajar kemampuan bermain musik dan hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal. Berikut adalah

4.1.1.1 Kemampuan Bermain musik

Deskripsi kemampuan bermain musik siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

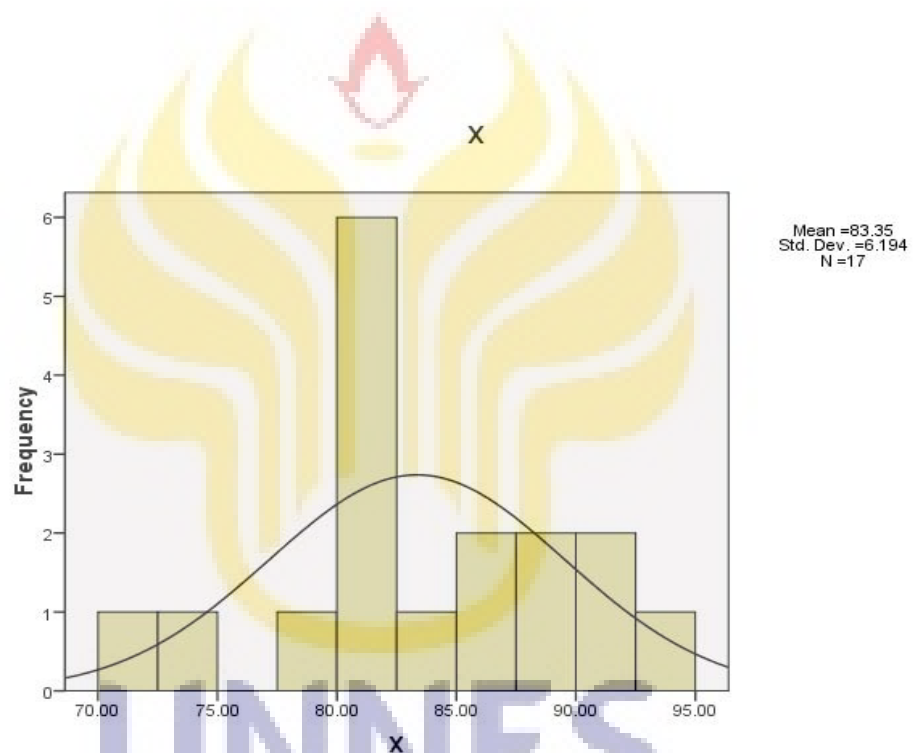
Tabel 4.1 Gambaran Umum Hasil *Pre Test*

Statistik	Kemampuan Bermain musik
Maksimum	94
Minimum	72
Rata-rata	83.35
Simpangan Baku	6.19
Banyak siswa tuntas	14
% siswa tuntas	82%
Banyak siswa tidak tuntas	3
% siswa tidak tuntas	18%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2015

Dari tabel diatas diperoleh keterangan nilai rata-rata hasil belajar musik = 83,35, simpangan baku = 6,19, nilai tertinggi = 94, nilai terendah 72 , banyaknya

siswa yang memperoleh hasil dari kemampuan bermain musik dengan kategori tuntas sebanyak 14 siswa (82%) sedangkan banyaknya siswa yang memperoleh hasil dari kemampuan bermain musik dengan kategori tidak tuntas sebanyak 3 siswa (18%) . untuk lebih jelasnya berikut disajikan histogram data kemampuan bermain musik siswa.



Gambar 2. Histogram Kemampuan Bermain Musik

4.1.1.2 Hasil Belajar Seni Budaya

Deksripsi hasil belajar Seni Budaya siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

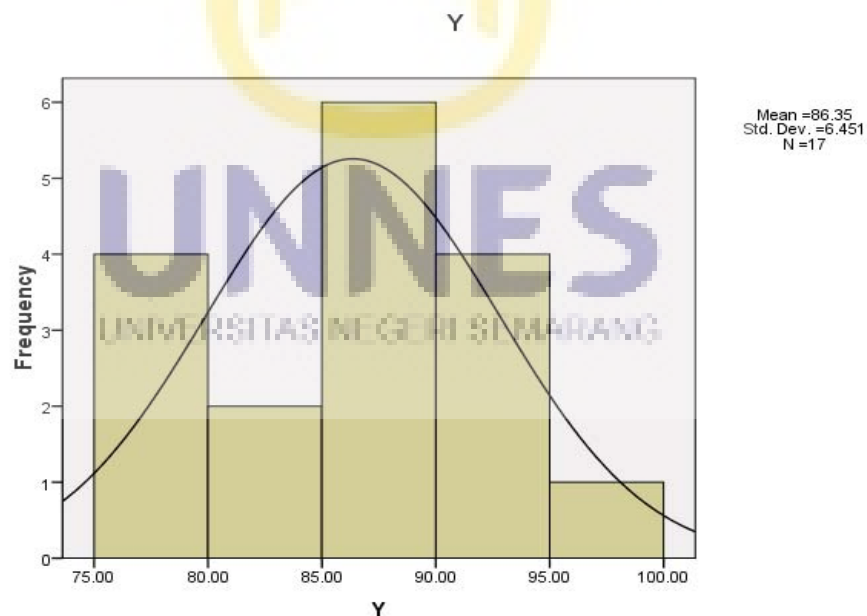
Tabel 4.2 Gambaran Umum Hasil *Pre Test*

Statistik	Hasil belajar Seni Budaya
Maksimum	98
Minimum	75

Rata-rata	86.35
Simpangan Baku	6.45
Banyak siswa tuntas	13
% siswa tuntas	76%
Banyak siswa tidak tuntas	4
% siswa tidak tuntas	24%

Sumber: dokumen guru 2015

Untuk nilai rata-rata hasil belajar seni budaya nilai rata-rata 86,35, simpangan baku 6,45, nilai tertinggi 98, sedangkan nilai terendahnya adalah 75, banyaknya siswa yang memperoleh hasil belajar seni budaya dengan kategori tuntas sebanyak 13 siswa (76%) sedangkan banyaknya siswa yang memperoleh hasil belajar seni budaya dengan kategori tidak tuntas sebanyak 4 siswa (24%). Untuk lebih jelasnya berikut disajikan histogram data hasil belajar seni budaya siswa.



Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Seni Budaya

4.1.2 Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas Data

Berdasarkan teori statistika model linier hanya residu dari model regresi yang wajib diuji normalitasnya, sedangkan variabel independen diasumsikan bukan fungsi distribusi. Jadi tidak perlu diuji normalitasnya. Hasil output pengujian normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Uji normalitas data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Unstandardized Residual	
Kolmogorov-Smirnov Z	0.462
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.983

Analisis data hasil Output :

1. Uji normalitas data digunakan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Data berdistribusi normal

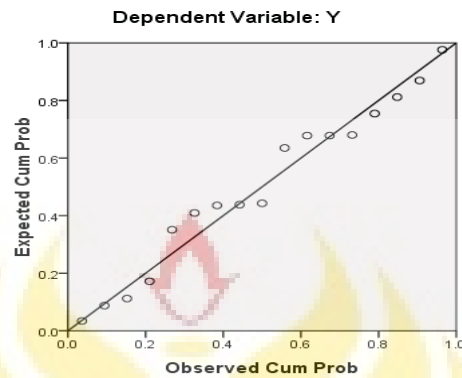
H_1 : Data tidak berdistribusi normal

2. Kriteria penerimaan H_0

H_0 diterima jika nilai sig (2-tailed) $> 5\%$.

Dari tabel diperoleh nilai sig = 0,983 = 98,3% $> 5\%$, maka H_0 diterima. Artinya variabel Unstandardized Residual berdistribusi normal. Uji normalitas juga dapat dilihat pada grafik Normal P-Plot sebagai berikut.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 4. Grafik P-Plot Variabel Y

Pada grafik P-Plot terlihat data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis histogram menuju pola distribusi normal maka variabel dependen Y memenuhi asumsi normalitas.

3. Uji Linieritas.

Uji linieritas pada analisis regresi sederhana berguna untuk mengetahui apakah penggunaan model regresi linier dalam penelitian ini tepat atau tidak. Untuk melakukan uji linieritas dapat dilihat pada tabel Anova dibawah ini:

Tabel 4.4 Uji linieritas.

ANOVA Table				
		F	Sig.	
Y * X	Between Groups	(Combined)	3.192	0.105
		Linearity	17.966	0.008
		Deviation from Linearity	1.715	0.287

Hipotesis yang digunakan.

Ho : model regresi linier.

H1 : model regresi tidak linier.

Kaidah pengambilan keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau nilai sig $\geq 0,05$ maka Ho diterima.

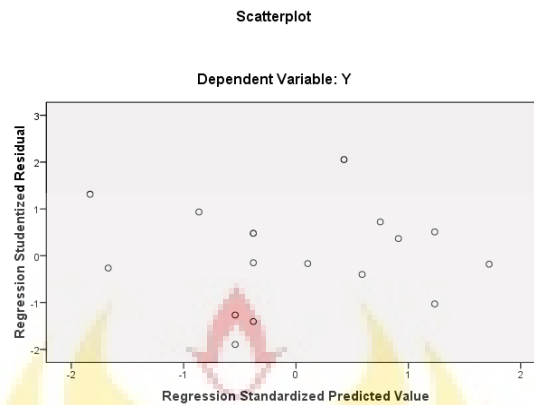
Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai sig $< 0,05$ maka H1 diterima. (Sudjana, 2005:383).

Dengan tingkat kepercayaan = 95% atau (α) = 0,05.

Pada tabel diatas diperoleh nilai $F_{hitung} = 17,966$ dengan sig $0,008 < 0,05$ dengan demikian model regresi linier. Dengan kata lain model regresi linier dapat digunakan dalam penelitian ini.

4. Uji Heterokedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Heteroskedastisitas menunjukkan penyebaran variabel bebas. Penyebaran yang acak menunjukkan model regresi yang baik. Dengan kata lain tidak terjadi heteroskedastisitas. Untuk menguji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan mengamati grafik *scatterplot* dengan pola titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah sumbu Y. Berikut hasil pengolahan menggunakan program SPSS 16:



Gambar 5. scater plot

Pada grafik *scatterplot* terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun dibawah angka nol pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi ini. Selain dengan mengamati grafik *scatterplot*, uji heterokedastisitas juga dapat dilakukan dengan uji Glejser. Uji glejser yaitu pengujian dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Output dari proses di atas adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Uji Glejser

Coefficients ^a			
Model		T	Sig.
1.00	(Constant)	1.17	0.26
	X	-0.79	0.44
a. Dependent Variable: Abs_res			

Hasil tampilan output SPSS dengan jelas menunjukkan semua variabel independen mempunyai nilai sig $\geq 0,05$. Jadi tidak ada variabel independen yang

signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen *abs_res*. Jadi dapat disimpulkan model regresi tidak mengandung adanya heterokedastisitas.

5. Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan analisis dengan program *SPSS 16 for Windows* diperoleh hasil regresi berganda seperti terangkum pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Persamaan regresi linier sederhana.

Coefficients ^a			
Model		Unstandardized Coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	28.255	16.698
	X	0.697	0.2

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut: $Y = 28,255 + 0,697 X$. Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut:

1. Konstanta = 28,255

Jika variabel kemampuan bermain musik sama dengan nol, maka variabel hasil belajar seni budaya sebesar 28,255

2. Koefisien X = 0.697

Jika kemampuan bermain musik mengalami kenaikan sebesar satu poin maka akan menyebabkan kenaikan variabel hasil belajar seni budaya sebesar 0.697

6. Pengujian Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah secara individu (parsial) variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan atau tidak. Hasil output dari SPSS adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Uji Hipotesis.

Coefficients ^a		
Model	t	Sig.
1 (Constant)	1.692	0.111
X	3.488	0.003

a. Dependent Variable: Y

Hipotesis :

Ho : kemampuan bermain musik tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Ha : kemampuan bermain musik berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kriteria pengambilan keputusan:

Dengan tingkat kepercayaan = 95% atau (α) = 0.05. Derajat kebebasan (df) = $n-k-1 = 17-1-1 = 15$, diperoleh $t_{tabel} = 2,13$

Ho diterima apabila $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $sig \geq 5\%$

Ho ditolak apabila ($t_{hitung} < - t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$) dan $sig < 5\%$.

Hasil pengujian statistik dengan SPSS pada variabel X (kemampuan hasil belajar) diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,488 > 2,13 = t_{tabel}$, dan $sig = 0.003 < 5\%$, jadi Ho ditolak. Ini berarti kemampuan bermain musik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal.

7. Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui berapa persen pengaruh variabel motivasi terhadap hasil belajarsiswaterdapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Uji Determinasi.

Model Summary			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.669 ^a	0.448	0.411
a. Predictors: (Constant), X			

Pada tabel diatas diperoleh nilai $R^2 = 0,411 = 41,1\%$ ini berarti variabel bebas kemampuan bermain musik mempengaruhi hasil belajar seni budaya sebesar 41,1% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh keterangan kemampuan bermain musik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni budaya pada siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal. Besarnya pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya adalah 41,1%, dan 58,9% dipengaruhi faktor-faktor lain. Sehingga diundang penelitian waktu berikutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar seni budaya di SMA Negeri 1 Comal. Besarnya prosentase pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya ini menunjukkan bahwa kemampuan bermain musik merupakan variabel yang mampu mengukur keberhasilan siswa pada hasil belajar seni budaya.

Hasil belajar merupakan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni 2007: 5). Budaya tanah air kerap kali dihubungkan dengan musik, hampir setiap pementasan seni budaya selalu diiringi dengan seni musik, ini menunjukkan bahwa musik merupakan bagian dari seni budaya tanah air. Kemampuan siswa dalam bermain alat musik memudahkan siswa untuk mengenali sekaligus mempelajari seni budaya, selain itu ada keterkaitan kemampuan bermain musik dengan seni budaya ditinjau dari pembagian fungsi otak dimana keduanya sama-sama mengfungsikan otak kanan dalam mempelajarinya.

Bermain musik tidak akan menarik jika dilakukan seorang diri, diperlukan suatu tim untuk membentuk suatu musik yang selaras dan harmonis. Kerjasama yang dilakukan antar personil dalam bermain musik mempermudah para musisi untuk bertukar pikiran dengan sesama pemain musik tentang seni budaya, kegiatan ini tentu berefek positif dalam pemahaman siswa dalam memahami seni budaya. Bermain musik memerlukan *feel* (rasa) yang mendalam, *feel* inilah yang menurut sebagian praktisi musik mampu menyatukan antara suara, lirik dan penghayatan, begitu juga dalam memahami seni budaya, *feel* sangat diperlukan dalam memaknai serta memahami unsur-unsur kebudayaan yang ada dimasyarakat indonesia khususnya kebudayaan dibumi dimana kita menginjakan kakinya.

Jamalus (1988: 1-2) mengemukakan bahwa musik merupakan suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan pencipta melalui unsur-unsur musik yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Fakta dilapangan

menunjukkan bermain musik membuat seseorang terlarut dalam alunan musik hingga mampu menembus alam bawah sadar dimana keadaan ini memungkinkan seseorang mengenali seni budaya yang terkadang lepas dari nilai-nilai sebenarnya, inilah yang harus dihindari oleh para siswa yang memiliki kelebihan kemampuan bermain musik, namun demikian tidak dapat dipungkiri kemampuan bermain musik dapat mempermudah siswa dalam memahami seni budaya mengingat kedua hal tersebut memiliki unsur yang sama yaitu unsur seni.



BAB 5

PENUTUP

Bedasarkan hasil penelitain dan pembahasan diperoleh simpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada hubungan antara kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015.
2. Ada pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015
3. Besarnya pengaruh kemampuan bermain musik terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas XII IPA di SMA Negeri I Comal tahun ajaran 2014-2015 adalah 41,1%.

5.2 Saran.

Saran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya guru dapat mengarahkan kemampuan siswa dalam bermain musik untuk memahami materi seni budaya mengingat keduanya ada keterkaitan yang besar dengan cara mengaitkan pemahaman musik siswa dengan seni budaya yang mengandung unsur musik .

2. Sebaiknya bagi peneliti selanjutnya, dalam meneliti hasil belajar siswa menambah variabel lain yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti minat bermain musik, motivasi dan lain-lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Chatarina Tri. Dkk. 2004. *Psikologi belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Edisi Revisi 2010*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gamal Suwanto. 1997. *Dasar – dasar Pariwisata* Yogyakarta: Andi
- Ghozali, Imam. 2008. *Desain Penelitian Eksperimental*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Guiltinan dan Gordon. 1992. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Indriyanto dan Supomo. 1999. *Metodologi Penelitian Edisi Pertama*. Yogyakarta: BPFE.
- Jamalus, 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Dikti Depdikbud.
- Jamalus, 1998. *Musik dan praktek perkembangan buku sekolah pendidikan guru*. Jakarta: CV Titik Terang.
- Chaplin J.P, 1997. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta
- Rasyid, Fathur. 2010. *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*. Jogyakarta: Diva Press.
- Sugandi, Achmad, Dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: upt mkk unnes.
- Sugiyono. 2011: *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumaryanto, Totok. 2010. *Metodologi Penelitian 2*. Semarang: Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni UNNES, Kementerian Pendidikan Nasional.

W.J.S Poerwadaminta. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yusdi, Milman. 2011. Pengertian Kemampuan. Milmanyusdi.blogspot.com/2011/07/pengertian-kemampuan.html?m=1#!/2011/07/pengertian-kemampuan.html (10 Januari 2014)

<http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-bermain-menurut-beberapa-ahli.html>. (8 September 2014)

http://www.google.com.carapedia.com/pengertian_definisi_seni_budaya_menurut_para_ahli_info1941.html (1 September 2014)

<http://www.google.com.id.wikipedia.org/wiki/Budaya> (5 September 2014)





LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 464/FBS/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. 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 : 1. 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
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES.
4. SK Rektor UNNES No 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Drama, Tari, dan Musik/Pend. Sendratasik Tanggal 12 Maret 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk dan mengugaskan kepada

Nama : Prof. Dr. Totok Sumaryanto Florentinus, M.Pd.
NIP : 196410271991021001
Pangkat/Golongan : IV/D
Jabatan Akademik : Guru Besar
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir

Nama : MOKHAMMAD FARID
NIM : 2501410043

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

Topik : Pengaruh Kemampuan Bermain Musik terhadap Hasil Belajar Seni Budaya siswa Kelas XII di SMA Negeri 1 Comal

KEDUA

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

- Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Gedung B0, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telp./Fax (024) 8508010, Email: fbs@unnes.ac.id
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>

Nomor : 1478/UN37.1.2/LT/2015
 Lamp. : -
 Hal. : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Comal
 di tempat

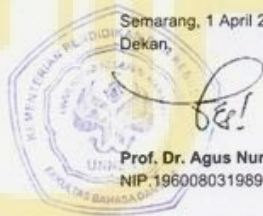
Dengan hormat kami beritahukan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami,

nama : Mokhammad Farid
 nim : 2501410043
 jurusan : Sendratasik
 program studi : Pendidikan Seni Musik
 jenjang : S1
 tahun akademik : 2014
 judul : Pengaruh Antara Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Comal.

akan mengadakan penelitian di **SMA Negeri 1 Comal**, waktu pelaksanaan **April 2015 s.d Mei 2015**. Untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan tersebut.

Atas perhatian dan kerja sama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Semarang, 1 April 2015
 Dekan,



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
 NIP.196008031989011001

Tembusan:
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Peringgal

UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FM-05-AKD-24



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 1 COMAL

SURAT KETERANGAN

Nomor : 072 / 253 / 2015

Kepala SMA Negeri 1 Comal Kabupaten Pemalang, Menerangkan dengan sesungguhnya dibawah :

Nama : MOKHAMMAD FARID
NIM : 2501410043
Jurusan : Sendratasik
Program Study : Pendidikan Seni Musik
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2014
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Comal Kabupaten Pemalang pada tanggal 22 April s.d 24 April 2015, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengaruh Antara Kemampuan Bermain Musik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Kelas XII IPA di SMA Negeri 1 Comal**"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Comal, 24 April 2015
Kepala Sekolah

DR. H. MUMANTO
Pembina Tk. I
NIP. 19571115 198203 1 006

Instrumen penelitian

Ketepatan nada

Mainkan ke empat rangkaian nada berikut dengan menggunakan pianika !

1. A



B



C



D



Rubrik Penilaian :

Nilai : (5) Sangat baik, jika mampu membaca seluruh (4 birama) dengan benar.

(4) Baik, jika siswa mampu memainkan 3 birama dengan benar

(3) Cukup, jika siswa hanya mampu memainkan 2 birama dengan benar.

(2) Kurang, jika siswa hanya mampu memainkan 1 birama dengan benar

(1) Sangat kurang, jika semua salah.

soal kemampuan membedakan nada

Amati dan bandingkan 2 bagian melodi tersebut di bawah ini ,kemudian jawab apakah sama atau berbeda ?

2. A



B



C



D



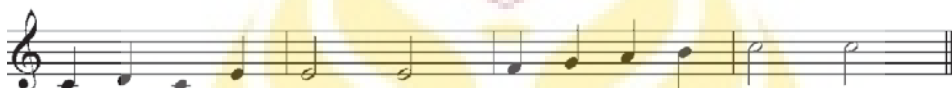
Soal kepekaan irama

Dengarkan dan amati ke 4 melodi ini dan simpulkan apakah di setiap akhir melodi rangkaian nada bergerak semakin tinggi atau rendah ! jawab !

3. Soal A



Soal B



Soal C



Soal D



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR JAWAB

Nama :

Kelas : 12 IPA

1. (praktik)

2.a. (...) sama (...) berbeda

b. (...) sama (...) berbeda

c. (...) sama (...) berbeda

d. (...) sama (...) berbeda

3. a. (...) bergerak semakin tinggi (...) bergerak semakin rendah

b. (...) bergerak semakin tinggi (...) bergerak semakin rendah

c. (...) bergerak semakin tinggi (...) bergerak semakin rendah

d. (...) bergerak semakin tinggi (...) bergerak semakin rendah



Kunci jawaban :

2 A. berbeda

B. sama

C. berbeda

D. berbeda

3 A. rendah

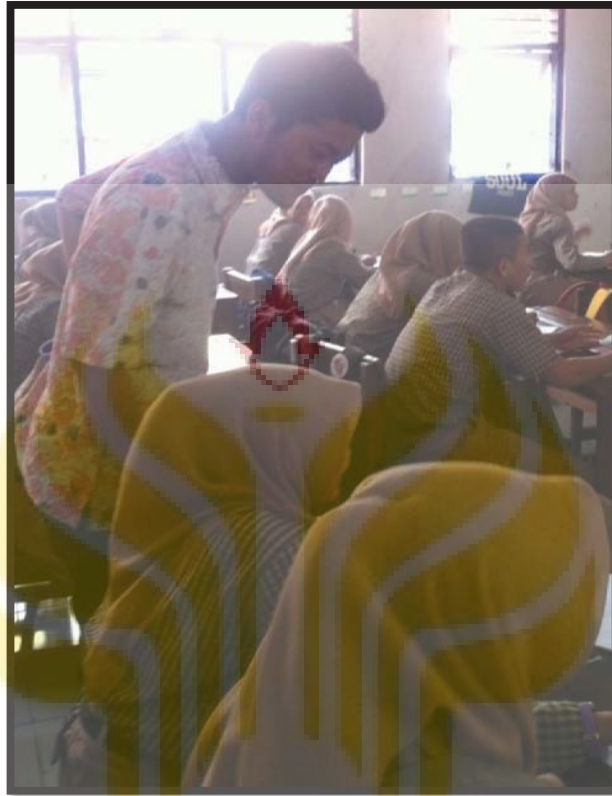
B. tinggi

C. rendah

D. tinggi



Foto-foto



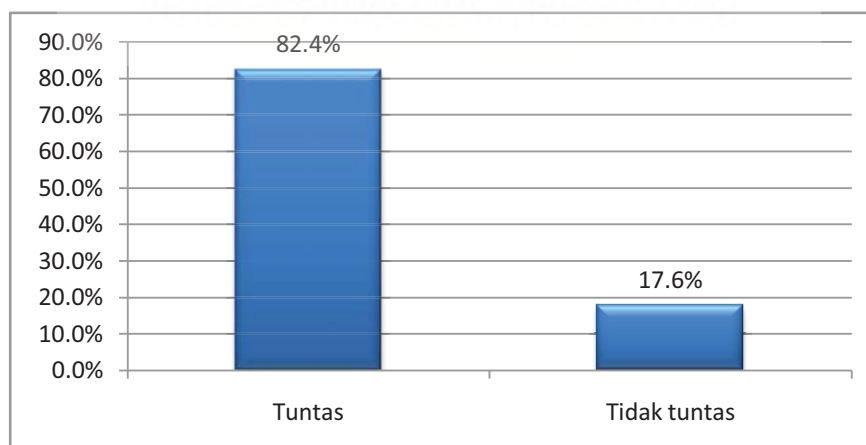
Gambar 6. Sampel Bersama Peneliti



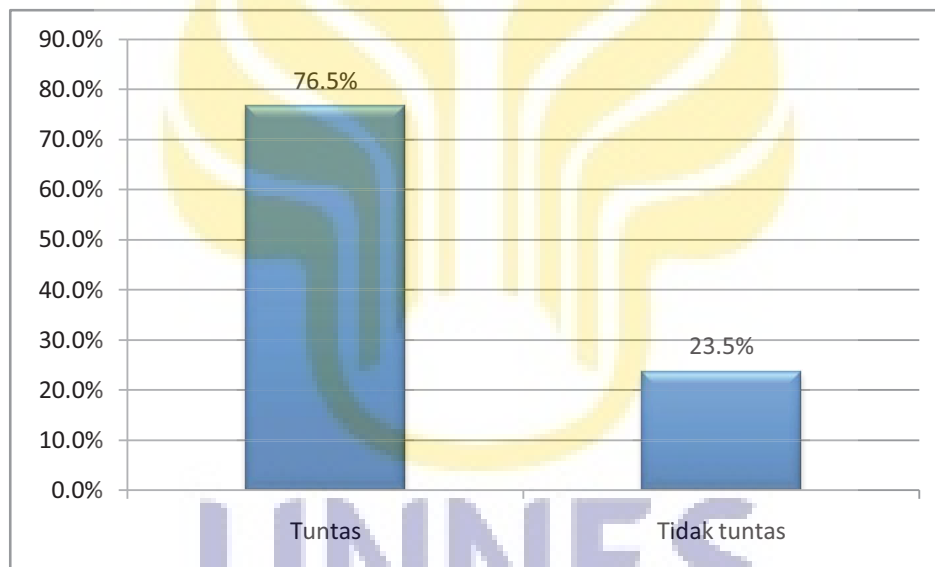
Gambar 7. Lokasi Penelitian

Tabulasi Data Penilaian						
No	Kode sampel	X			Y	
1	R-1	83.3	83	t	86	t
2	R-2	81.7	82	t	87	t
3	R-3	83.3	83	t	75	TT
4	R-4	81.7	82	t	78	TT
5	R-5	78.3	78	TT	87	t
6	R-6	86.7	87	t	98	t
7	R-7	81.7	82	t	87	t
8	R-8	71.7	72	TT	84	t
9	R-9	81.7	82	t	78	TT
10	R-10	88.3	88	t	93	t
11	R-11	73.3	73	TT	78	TT
12	R-12	93.3	93	t	93	t
13	R-13	86.7	87	t	87	t
14	R-14	91.7	92	t	87	t
15	R-15	81.7	82	t	84	t
16	R-16	91.7	92	t	94	t
17	R-17	88.3	88	t	92	t

prosentase nilai X				
Interval Persen		Kriteria	Frekuensi	Persentasi
≥ 80		Tuntas	14	82.4%
< 80		Tidak tuntas	3	17.6%
Jumlah			17	100%



Prosentase nilai Y				
Interval Persen		Kriteria	Frekuensi	Persentasi
≥	80	Tuntas	13	76.5%
<	80	Tidak tuntas	4	23.5%
Jumlah			17	100%



Deskriptif

Statistics

		X	Y
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		83.3529	86.3529
Std. Deviation		6.19416	6.45117
Minimum		72.00	75.00
Maximum		94.00	98.00

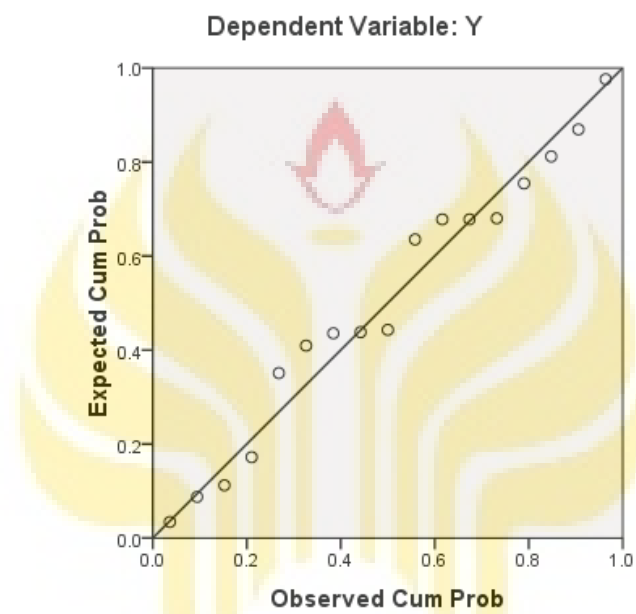
Ujinormalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		17
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.79351075
Most Extreme Differences	Absolute	.112
	Positive	.089
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		.462
Asymp. Sig. (2-tailed)		.983
a. Test distribution is Normal.		

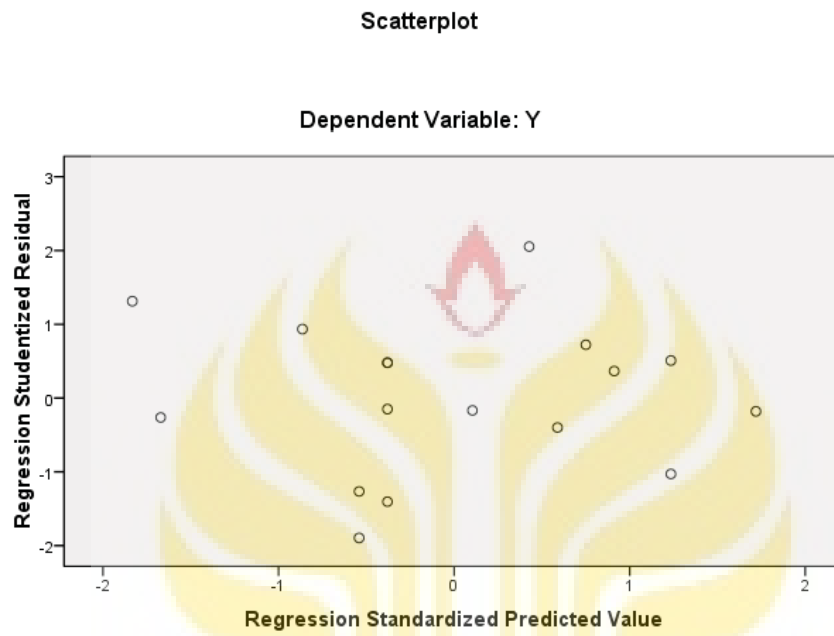
Uji asumsi klasik

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Uji Heterokedasitas



Uji glejser

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1						
	(Constant)	11.382	9.748		1.168	.261
	X	-.092	.117		-.787	.444

a. Dependent Variable: Abs_res

Analisis regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.255	16.698		1.692	.111
	X	.697	.200	.669	3.488	.003

a. Dependent Variable: Y

Uji R

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.669 ^a	.448	.411	4.95072

a. Predictors: (Constant), X

Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	298.238	1	298.238	12.168	.003 ^a
	Residual	367.644	15	24.510		
	Total	665.882	16			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.255	16.698		1.692	.111
	X	.697	.200	.669	3.488	.003

a. Dependent Variable: Y

Statistics

		X	Y
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		83.3529	86.3529
Std. Deviation		6.19416	6.45117
Minimum		72.00	75.00
Maximum		94.00	98.00



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG