



**PEMANFAATAN ANIMASI MACROMEDIA FLASH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
NOTASI MUSIK BAGI SISWA KELAS VII DI SMP 2
GUNUNGWUNGKAL PATI TAHUN AJARAN 2010 / 2011**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
SETYO BUDI
2501404088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK S1
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan sidang panitia Ujian

Skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Slamet Haryono, M.Sn
NIP : 196610251992031003

Drs. Syahrul S,S, M,Hum
NIP. 1964080419991021001

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Musik

Drs. Syahrul S,S, M,Hum
NIP. 1964080419991021001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 27 Juli 2011



Drs. Syahrul S,S, M,Hum
NIP. 1964080419991021001

Drs. Slamet Haryono, M.Sn
NIP : 196610251992031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Setyo Budi
NIM : 2501404088
Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Musik / S1
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang berjudul “ **PEMANFAATAN ANIMASI MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NOTASI MUSIK BAGI SISWA KELAS VII DI SMPN 2 GUNUNGWUNGKAL PATI TAHUN AJARAN 2010 / 2011** ”, yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana ini benar-benar karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah memenuhi penelitian, bimbingan, diskusi dan paparan ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber perpustakaan, wawancara langsung maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas nara sumbernya dengan cara bagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah.

Demikian, harap pernyataan ini dapat digunakan seperlunya.

Semarang, Juni 2011

Yang membuat pernyataan,

SETYO BUDI
NIM : 2501404088

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Dengan ilmu kehidupan menjadi mudah, dengan seni kehidupan menjadi indah, dengan agama hidup menjadi terarah dan bermakna
(Prof. Dr. HA. Mukti Ali)
- Sesungguhnya seseorang bisa disebut mandiri bukan lantaran ia sudah tidak lagi meminta, tapi lebih karena ia sudah bisa memberi harapan akan kembali diberi.
(Anonim)
- Yang meninggikan derajat seseorang ialah akal dan adabnya, bukan asal keturunannya.
(Aristoteles)
- Uang merupakan hamba yang sangat baik, tetapi tuan yang sangat buruk.
(P.t. Barnum)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayah tercinta Bapak Sulisman (Alm), Ibu tercinta Ibu Supeni, Kakakku (Sutrisno dan Setyaningsih), Adikku (Rudy) dan seluruh keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan baik materi maupun spirit.
2. Teman-temanku Kontras, SRC yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk segera lulus.
3. Teman-teman Sendratasik serta almamaterku UNNES.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis 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 zaman.

Penulis yakin tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UNNES Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si yang telah memberikan kesempatan studi di UNNES.
2. Prof. Dr. Rustono, M. Hum, Dekan FBS UNNES yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum ketua Jurusan Sendratasik, yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. Slamet Haryono, M.Sn, Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan sabar dan bijaksana serta memberikan dorongan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum, Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan sabar dan bijaksana serta memberikan dorongan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sendratasik yang telah meberikan bekal ilmu dan pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Suyadi, S.Pd. dan Listiyono, S.Pd. guru bidang Studi Seni Musik SMPN 2 Gunungwungkal Pati, yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

Semarang, Juni 2011

Penulis

PERPUSTAKAAN
UNNES

SARI

Setyo Budi. 2011. Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Notasi Musik bagi Siswa Kelas VII di SMPN 2 Gunungwungkal Pati Tahun Ajaran 2010 / 2011.

Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni. Pembimbing I : Drs. Slamet Haryono, M.Sn. dan II : Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum.

Kata kunci : Animasi Macroedia Flash, Ketuntasan belajar, Notasi music.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMPN 2 Gunungwungkal Pati rata-rata nilai seni music pada materi notasi music siswa kelas VII adalah 63,42. Hal ini karena pembelajaran yang dilakukan kurang optimal, pembelajaran berpusat penuh pada guru. Permasalahan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa kelas VII pada materi notasi music dapat dicapai dengan adanya macromedia flash. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan belajar siswa dengan pemanfaatan animasi macromedia flash. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 2 Gunungwungkal Pati. Focus yang diteliti adalah ketuntasan belajar siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai tes di akhir siklus. Data hasil belajar afektif, psikomotor dan kinerja guru diperoleh dari hasil observasi. Indicator keberhasilan penelitian adalah hasil belajar siswa yaitu secara klasikal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar minimal 65%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kognitif pada siklus I 63,61 dan siklus II meningkat menjadi 70,31 dengan ketuntasan klasikal I adalah 58,82 dan pada siklus II meningkat menjadi 88,24. Rata-rata nilai afektif pada siklus I adalah 78 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,30 Sedangkan rata-rata nilai psikomotor mencapai 70 dengan ketuntasan klasikal 72,78 pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 63,89 dengan ketuntasan klasikal 100.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mencapai ketuntasan belajar baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik melalui pemanfaatan animasi *macromedia flash*. Hasil belajar kognitif menunjukkan adanya peningkatan sebesar 29,42%, hasil belajar afektif menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1,30 dan hasil belajar psikomotorik menunjukkan adanya peningkatan sebesar 36,11 %.

Berdasarkan kesimpulan di atas serta mempertimbangkan kenyataan yang ada dalam penelitian, saran untuk pihak yang berkepentingan antara lain : guru diharapkan memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer sehingga pembelajaran dapat lebih interaktif dan perlu sosialisasi lebih luas tentang pemanfaatan media pembelajaran animasi *macromedia flash* dalam kegiatan belajar mengajar.

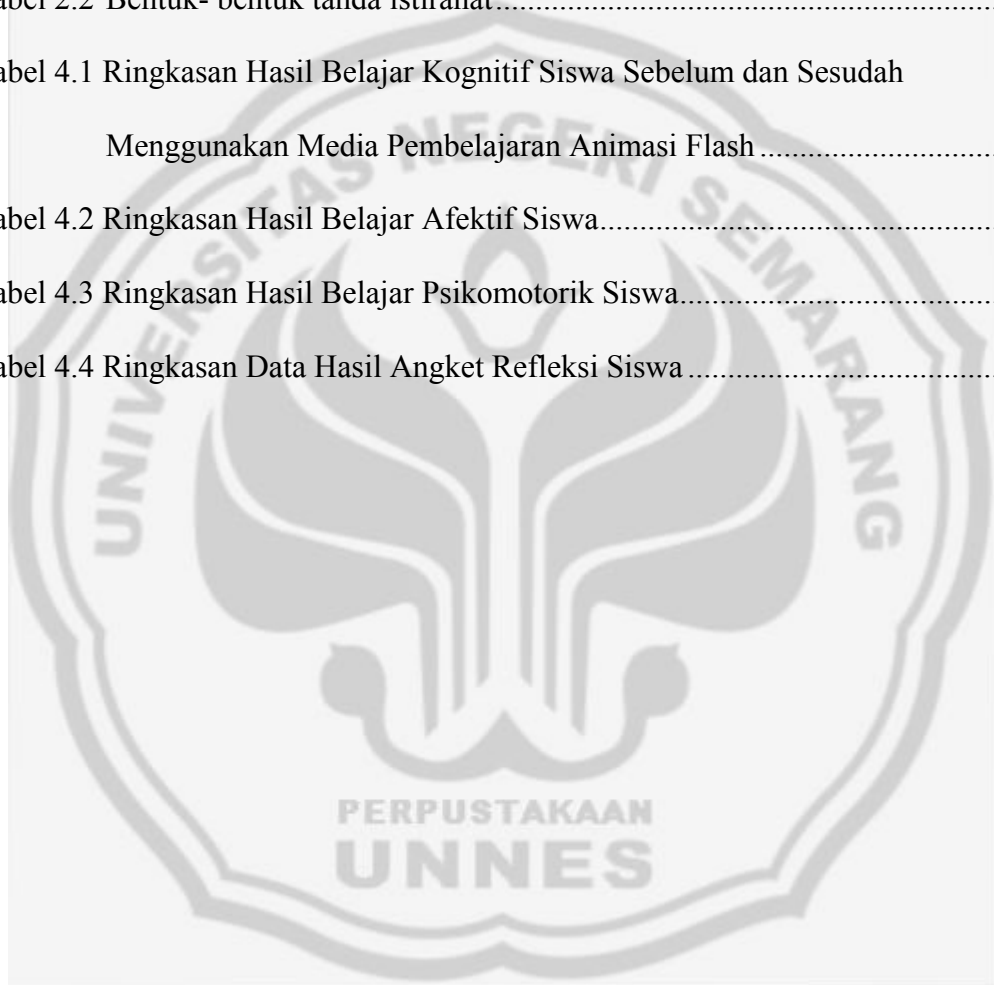
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Penegasan Istilah.....	9
G. Sistematika Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Proses Belajar dan Mengajar	12
B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran	17
C. Tinjauan Ketuntasan Belajar.....	19
D. Tinjauan tentang Multimedia dengan Software Macromedia Flash.....	23
E. Pokok Materi Pembacaan Notasi Musik.....	27
F. Hipotesis	29

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Lokasi dan Subjek Penelitian	32
	B. Faktor-faktor yang diteliti.....	32
	C. Teknik Pengumpulan Data	32
	D. Rancangan Penelitian	34
	E. Instrumen Penelitian	38
	F. Analisis Data	43
	G. Indikator Keberhasilan	45
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Awal.....	46
	B. Hasil Penelitian	49
	1. Data hasil belajar kognitif siswa.....	49
	2. Data hasil belajar afektif siswa	50
	3. Data hasil belajar psikomotorik siswa	51
	4. Data hasil angket refleksi siswa.....	52
	C. Pembahasan	53
	1. Siklus I.....	53
	2. Siklus II.....	54
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan	60
	B. Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	62
	LAMPIRAN	64

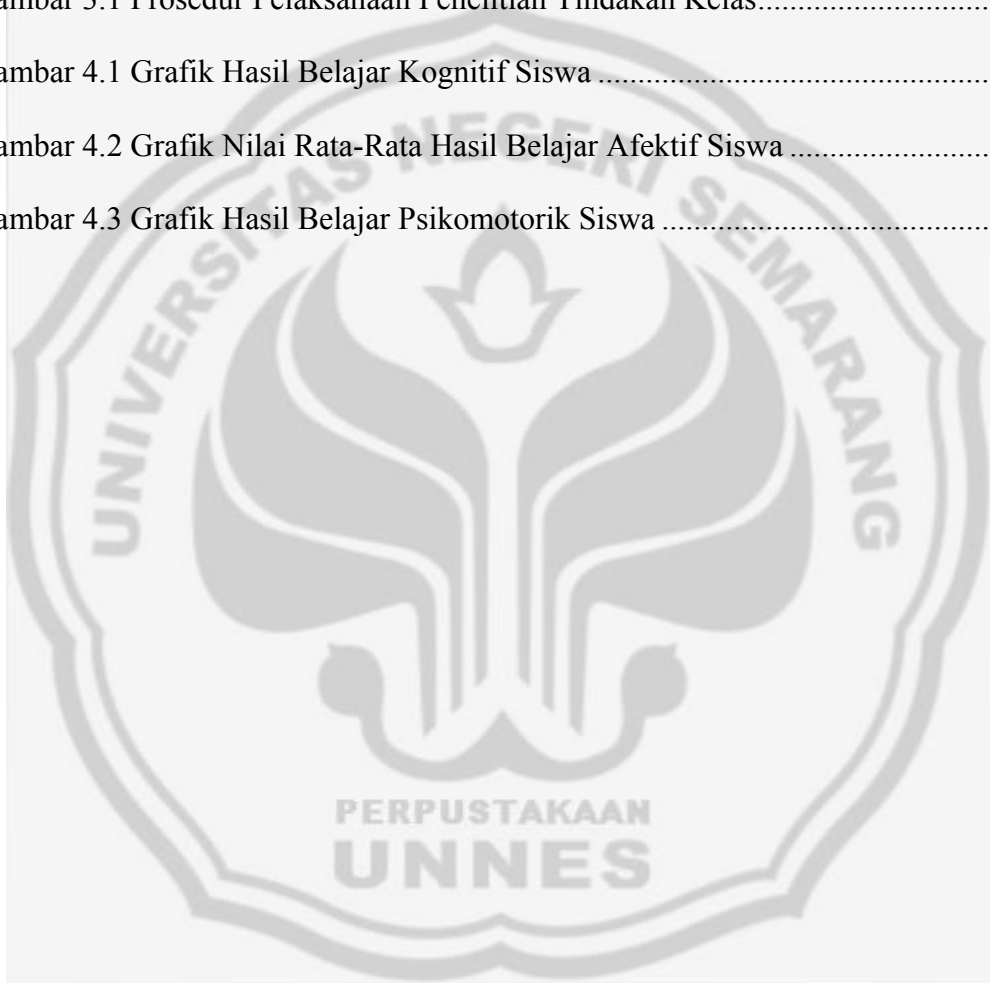
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Bentuk- bentuk titinada.....	28
Tabel 2.2 Bentuk- bentuk tanda istirahat.....	29
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Animasi Flash.....	49
Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Belajar Afektif Siswa.....	50
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa.....	51
Tabel 4.4 Ringkasan Data Hasil Angket Refleksi Siswa.....	52



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sangkarnada	28
Gambar 3.1 Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Kognitif Siswa	49
Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Afektif Siswa	50
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Psikomotorik Siswa	51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	64
2. Daftar Nama Siswa Kelas VII B	65
3. Rencana Pembelajaran	66
4. Soal Uji Coba	70
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	77
6. Tabel Transformasi Soal Tes Siklus	78
7. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I.....	79
8. Soal Pos Tes I.....	80
9. Kunci Jawaban Soal Tes	85
10. Daftar Nilai Pre Tes Kelas Vii B	86
11. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	87
12. Ringkasan Data Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	88
13. Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus I.....	89
14. Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus II	91
15. Kriteria Penilaian Afektif Siswa	92
16. Daftar Nilai Afektif Siswa	94
17. Lembar Observasi Psikomotorik Siswa Siklus I.....	95
18. Lembar Observasi Psikomotorik Siswa Siklus II	96
19. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Di Kelas Siklus I.....	97
20. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Di Kelas Siklus II	99
21. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Pertemuan I.....	101
22. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Pertemuan II.....	102
23. Lembar Angket Refleksi Siswa.....	103
24. Data Hasil Angket Refleksi Siswa.....	104
25. Pedoman Wawancara Siswa	105
26. Pedoman Wawancara Guru\.....	106
27. Surat-surat	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan di sekolah menuntut adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Sejak zaman dahulu ada anggapan yang salah kaprah, yaitu bahwa guru adalah orang yang paling tahu. Pendapat itu terus berkembang menjadi guru lebih dulu tahu atau pengetahuan guru hanya beda semalam dibandingkan dengan murid. Namun sekarang bukan saja pengetahuan guru sama dengan murid, bahkan murid dapat lebih dulu tahu daripada gurunya. Ini semua dapat terjadi akibat perkembangan media informasi yang begitu cepat di sekitar lingkungan kita. Pada saat ini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Banyak contoh, murid dapat lebih dulu mendapat informasi dengan cara mengakses informasi dari media massa seperti : surat kabar, televisi, telepon genggam (sms/mms), bahkan internet.

Pada perkembangan pendidikan dewasa ini baik di negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, pemanfaatan media pembelajaran sangat memegang peranan penting. Keberhasilan dalam belajar sebagian besar ditunjang oleh adanya media belajar.

Tidaklah cukup seorang belajar hanya mengerahkan tenaganya untuk mendengarkan lalu menghafalkan saja, melainkan juga harus ditunjang banyak oleh buku-buku perpustakaan, CD (compact disk) interaktif, alat

peraga dan media yang lain. Dengan memanfaatkan media belajar dan dapat mempergunakannya dengan baik, kemungkinan besar prestasi belajar siswa akan meningkat. Sebagai upaya meningkatkan kecerdasan bangsa diperlukan adanya sarana komunikasi informasi ilmu pengetahuan untuk disampaikan kepada siswa misalnya melalui perpustakaan, fasilitas internet, CD (compact disk) interaktif dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis terhadap masyarakat di lingkungan sekolah bahwa sekarang ini banyak keluhan masyarakat bahwa daya serap atau pemahaman para siswa terhadap penguasaan bahan ajar adalah rendah. Penyebab rendahnya daya serap para siswa terhadap bahan ajar tersebut bukan karena faktor potensial, tetapi salah satu penyebabnya yang penting adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya rasa ketertarikan yang tinggi pada siswa akan menjadikan siswa lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar. Seseorang yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu biasanya tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam menguasai ilmu yang dipelajari. Sebaliknya kalau seseorang belajar dengan penuh minat maka akan meluangkan waktunya yang cukup banyak untuk mendalami mata pelajaran tersebut sehingga diharapkan prestasi yang dicapai akan lebih baik. Dalam menghasilkan output yang berkualitas, maka dalam bidang pendidikan diperlukan media pembelajaran yang memadai.

Keberhasilan proses belajar siswa dapat diketahui dari prestasi yang dicapai siswa. Prestasi belajar merupakan pencerminan hasil belajar yang

dicapai siswa setelah melakukan usaha. Tinggi rendahnya prestasi belajar akan memberikan sumbangan dalam mencapai kesuksesan masa depan siswa. Untuk mencapai prestasi belajar yang baik, siswa dipengaruhi banyak faktor baik dari dalam maupun dari luar diri siswa tersebut. Dari dalam diri siswa itu antara lain faktor kecerdasan, bakat, minat, motivasi, kesehatan jasmani dan juga usaha untuk meningkatkan prestasi, sedangkan dari luar siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, peralatan, dan media belajar. Salah satu ciri pembelajaran kontekstual adalah pemanfaatan sumber belajar (termasuk media) yang sesuai dengan pengalaman hidup peserta didik. Hal ini tidak hanya meningkatkan atau membangkitkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar akan tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran karena obyek yang mereka pelajari sesuai dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan bersentuhan langsung dengan lingkungan hidup keseharian mereka. Oleh karena itu, setiap guru/fasilitator diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka di dalam memilih, mengelompokkan, dan memanfaatkan berbagai obyek yang terdapat di lingkungan kelas, sekolah atau di luar sekolah sebagai sumber belajar anak sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan

demikian peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan - pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Suatu proses pembelajaran tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa/ anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:136) menjelaskan di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan/ jelaskan melalui kata-kata/ kalimat. Oleh sebab itu media disini sangat penting untuk menarik siswa untuk mau belajar dan membuat antusias dengan materi yang diberikan.

Hasil observasi awal penulis menemukan bahwa beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran seni musik yang selama ini diterapkan di kelas VII SMPN 2 Gunungwungkal, antara lain :

1. metode penyampaian materi hanya berlangsung dari satu arah (pihak guru) atau dikenal dengan metode ceramah,

2. kurangnya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat dari para siswa, mereka menyampaikan bahwa siswa kurang memiliki minat atau bahkan tidak tertarik belajar seni musik karena terlalu banyak teori dan kegiatan pembelajaran selalu membosankan.

Melihat latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK).

B. Identifikasi Masalah

Sebelum dipilih model atau pendekatan proses pembelajaran terlebih dahulu dilakukan identifikasi masalah yang menyangkut kekurangan proses pembelajaran seni musik. Kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran seni musik di kelas VII SMPN 2 Gunungwungkal Pati yaitu :

1. Kondisi siswa
 - a. Sumber belajar yang dimiliki siswa masih sangat minim.
 - b. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih kurang.
 - c. Kurangnya semangat belajar siswa karena suasana pembelajaran yang membosankan.
 - d. Hasil belajar siswa belum tuntas karena rerata baru mencapai 63,19.
2. Kondisi guru
 - a. Guru kurang profesional dalam mengajarkan materi karena keterbatasan pengetahuan/ keterampilan.

- b. Proses pembelajaran berjalan kurang kondusif dan lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional.

3. Kondisi proses pembelajaran

- a. Metode pembelajaran yang paling sering digunakan yaitu metode ceramah.
- b. Komunikasi hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru serta interaksi yang ada sangat kurang.
- c. Siswa bersikap pasif dan kurang termotivasi selama proses pembelajaran
- d. Suasana proses pembelajaran sangat membosankan.
- e. Kurang mengoptimalkan sumber belajar yang sudah tersedia.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa akar permasalahan yang terpenting adalah metode pembelajaran yang diterapkan guru selama proses pembelajaran kurang optimal.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Notasi Musik bagi Siswa Kelas VII di SMP 2 Gunungwungkal Pati Tahun Ajaran 2010 /**

2011”

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, yang didasarkan pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Agar diperoleh gambaran yang jelas untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran, maka perlu dirumuskan terlebih dahulu masalah yang terkandung dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Seberapa besarkah peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 2 Gunungwungkal Pati pada materi pembacaan notasi musik dengan pembelajaran menggunakan media animasi *macromedia flash* ?”.

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan manusia baik lahiriah maupun batiniah pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai oleh manusia tersebut, untuk itu seorang peneliti harus menentukan tujuan dari penelitiannya, agar arah penelitian lebih jelas dan terarah.

Berdasarkan dari hal itu maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembacaan notasi musik kelas VII SMPN 2 Gunungwungkal Pati.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat khususnya bagi penulis dan pendidikan pada umumnya. Harapan-harapan itu antara lain :

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam usaha meningkatkan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar, dan dapat memberikan gambaran kepada sekolah bahwa penggunaan animasi *macromedia flash* itu mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam kehidupan praktik belajar mengajar yang sesungguhnya dan sebagai bekal untuk terjun di dunia pendidikan serta untuk mencapai pemecahan masalah yang ada pada perumusan masalah.

3. Bagi Pembaca

Memberikan sumbangan bagi pengembangan khasanah ilmu pendidikan khususnya yang berkaitan dengan penggunaan animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar bidang studi seni musik, dan dapat dijadikan referensi pada penelitian yang akan datang.

F. Penegasan Istilah

Suatu penelitian biasanya muncul berbagai masalah yang membutuhkan pemecahan dan masalah tersebut menimbulkan kesulitan bagi peneliti. Mengingat keadaan peneliti yang serba terbatas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian. Hal ini penting agar masalah yang dikaji jelas dan dapat menggerakkan perhatiannya dengan cepat.

Pembatasan masalah akan memudahkan peneliti dalam pembahasannya, sehingga dapat mencapai sasaran dan tujuan dengan tepat dan hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui bahwa banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam penelitian ini masalah yang diteliti perlu dibatasi agar tidak meluas pembahasannya. Hal ini disebabkan oleh karena kualitas penelitian tidak terletak pada keluasan masalah yang diteliti, tetapi pada kedalaman pengkajian masalahnya. Untuk memperjelas pemahaman tentang variabel - variabel yang terkait dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan untuk pembatasan masalah yang ada yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada siswa kelas VII di SMP 2 Gunungwungkal Pati.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada pemanfaatan media pembelajaran dengan animasi macromedia flash.

3. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar bidang studi seni musik untuk materi pembacaan notasi musik yaitu hasil maksimal yang dicapai dengan adanya pemanfaatan media belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor.

G. Sistematika Skripsi

Susunan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian akhir skripsi.

1. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan skripsi ini berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, abstraksi, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, daftar gambar, dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab yang meliputi : Bab I Pendahuluan, bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika skripsi. Bab II Landasan teori dan Hipotesis, bab ini berisi teori-teori yang mendukung dan berkaitan dengan permasalahan yang meliputi: tinjauan belajar mengajar, macromedia flash, tinjauan ketuntasan belajar dan notasi musik. Bab III Metode Penelitian, bab ini menguraikan tentang metode penentuan subyek penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data, penyusunan tes, metode analisis instrumen yang digunakan dan metode analisis data. Bab IV Hasil Penelitian dan

Pembahasan, bab ini memuat hasil-hasil penelitian disertai pembahasan dan Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran sebagai implikasi dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Proses Belajar dan Mengajar

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Berbagai macam pendapat tentang belajar, hal ini disebabkan adanya kenyataan bahwa perbuatan belajar itu sendiri bermacam-macam. Ciri khas bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut, yakni dari belum mampu menjadi mampu.

Berdasarkan kenyataan di atas, terdapatlah banyak definisi belajar yaitu :

- 1) Belajar diartikan sebagai usaha atau upaya untuk mendapat suatu kepandaian (Poerwadarminta, 1999 : 108).
- 2) Belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Djamarah, 2000 : 11).
- 3) Belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah sesuatu kegiatan melalui jalan latihan (baik dalam laboratorium atau dalam

lingkungan alamiah) yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor yang tidak termasuk latihan (Nasution, 1995 : 35).

- 4) Belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu dengan berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan (Uzer Usman, 2005 : 5).

Jadi, belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya.

Perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi perubahan berbagai aspek, yaitu :

1. Perubahan aspek pengetahuan yaitu semata-mata mengetahui apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.
2. Perubahan aspek keterampilan yaitu kemampuan untuk mengkoordinasi mata, jiwa dan jasmaniah ke dalam suatu perbuatan yang kompleks sehingga dapat melakukan tugasnya dengan mudah, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil.
3. Perubahan aspek sikap yaitu respon emosi seseorang terhadap tugas tertentu yang dihadapinya, misalnya dari ragu-ragu menjadi mantap/ yakin, dari tidak sopan menjadi sopan, dari kurang ajar menjadi terpelajar (Uzer Usman, 2000 : 5).

Belajar adalah perolehan sesuatu yang baru pada tingkah laku setelah seseorang melakukan kegiatan belajar. Setiap keberhasilan belajar diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai. Akibat dari belajar dapat diketahui dengan memperhatikan hasil belajar. Keberhasilan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran dapat diwujudkan dengan nilai.

Benyamin S. Bloom (dalam Tri Anni, 2004:6) membagi hasil belajar menjadi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ;

- 1) Ranah kognitif (*cognitive domain*) yang mencakup : ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif (*affective domain*) yang mencakup : penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*) yang mencakup : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreatifitas.

Perolehan hasil belajar oleh siswa tidak sama karena banyak faktor yang mempengaruhi belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa diantaranya :

- a. Faktor intern yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar yang berasal dari diri siswa yang sedang belajar. Faktor intern ini meliputi :

1. Kondisi fisiologis yaitu meliputi panca indra dan kondisi jasmani yang melatarbelakangi aktifitas belajar seperti gizi yang cukup dan lain-lain.
2. Kondisi psikologis yang meliputi antara lain kecerdasan, bakat, minat, motivasi dan perhatian.

b. Faktor ekstern yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini meliputi antara lain :

1. Faktor lingkungan meliputi faktor alam dan lingkungan sosial.
2. Faktor instrumental yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Faktor instrumental ini meliputi kurikulum, guru dan sarana serta prasarana.

2. Mengajar

a. Pengertian Mengajar

Mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar (Sudjana, 2000 : 45).

Mengajar juga dapat diartikan sebagai penggunaan secara interaktif sejumlah komponen sebagai usaha untuk mencapai tujuan

yang diinginkan. Kegiatan mengajar memerlukan suatu metode mengajar yang tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan sebaik-baiknya.

b. Metode mengajar

“Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan” (Djamarah, 2000 : 53). Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara mengajar untuk mencapai tujuan. Semakin baik metode mengajar seorang guru semakin efektif pula pencapaian tujuannya. Seorang guru harus dapat menetapkan terlebih dahulu metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sebelum mengajar di kelas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan metode tersebut yaitu :

1. Tujuan dengan berbagai jenis fungsinya.
2. Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya.
3. Situasi dengan berbagai keadaannya.
4. Fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitasnya.
5. Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

Seseorang guru harus mempertimbangkan paduan faktor-faktor di atas untuk menentukan metode mengajar yang paling baik dan sesuai serta memperhatikan batas-batas kebaikan dan kelemahan metode tersebut.

B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6).

Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Dari kedua pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar, yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan,

saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Media memiliki beberapa fungsi (Latuheru 1988:14) , diantaranya :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.

Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek yang dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.

Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek

yang mengandung bahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya :

1. Media *Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media *Audial* : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still media* : *slide; over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya
4. *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. (Latuheru 1988:14)

Berdasarkan fungsi tersebut, nampak jelas bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan proses belajar mengajar.

C. Tinjauan Ketuntasan Belajar

Belajar tuntas merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan setiap unit bahan pelajaran baik secara perorangan maupun secara

kelompok, dengan kata lain apa yang telah dipelajari siswa telah dikuasai sepenuhnya (Uzer Usman, 2000: 96). Jadi belajar tuntas adalah suatu sistem pengajaran yang menuntaskan tercapainya tujuan pengajaran oleh semua siswa.

Hal yang perlu mendapat perhatian guru adalah bagaimana mengusahakan agar siswa dapat belajar efektif sehingga dapat menguasai materi pelajaran yang dianggap esensial bagi perkembangan siswa itu sendiri.

Kriteria yang digunakan dalam pencapaian taraf minimal belajar tuntas adalah

1. mencapai 65 % dari materi setiap pokok bahasan dengan melalui nilai formatif, maksudnya siswa mencapai sekurang-kurangnya 65 % dari materi pelajaran,
2. mencapai 85% dari nilai ideal yang diperolehnya melalui perhitungan hasil tes sub sumatif, sumatif dan kokurikuler atau siswa mendapat nilai 65 dalam raport untuk mata pelajaran tersebut, maksudnya untuk mengetahui persentase bahan yang disajikan yang dapat dikuasai seluruh siswa dalam satu kelas (Mulyasa, 2004: 99).

Kriteria pertama mengandung pengertian bahwa siswa hendaknya mencapai penguasaan sekurang-kurangnya 65% dari mata pelajaran.

Persentase jawaban benar yang dicapai setiap siswa melalui tes formatif bisa dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Jumlah jawaban soal yang benar

Jumlah seluruh soal

Persentase dari materi pelajaran yang dapat dikuasai oleh seluruh siswa dalam satu kelas dapat dihitung dengan menghitung persentase penguasaan kelas atas bahan yang disajikan dengan rumus :

Jumlah % jawaban benar tiap siswa dalam tes keseluruhan

Jumlah siswa yang ikut tes

Maksud lain belajar tuntas ialah untuk meningkatkan efisiensi belajar, minat belajar, dan sikap siswa yang positif terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat ketuntasan belajar menurut Uzer Usman (2000: 98-99) adalah :

1. Bakat (*aptitude*)

Bakat yaitu sejumlah waktu yang diminta oleh siswa untuk mencapai penguasaan suatu tugas pelajaran. Siswa yang berbakat akan dapat menguasai pelajaran yang sulit, sedangkan siswa yang tidak berbakat dianggap hanya mampu menguasai bagian yang mudah saja. Siswa akan mencapai penguasaan semua tugas yang diberikan jika siswa diberikan waktu yang cukup.

2. Ketekunan (*perferance*)

Ketekunan adalah waktu yang diinginkan siswa untuk belajar. Siswa tidak akan menguasai tugas yang diberikan sepenuhnya jika waktu yang diberikan tidak sesuai dengan waktu yang diperlukan. Ketekunan berhubungan dengan minat dan sikap belajar. Ketekunan banyak

ditentukan oleh kualitas pengajaran yang diberikan guru kepada para siswa.

3. Kemampuan untuk menerima pelajaran (*ability to understand intruction*)

Kesanggupan untuk menerima dan memahami pelajaran berhubungan erat dengan kemampuan menguasai bahasa lisan dan tulisan. Kemampuan untuk mengerti bahasa tulisan banyak ditentukan oleh cara penyusunan buku teks sedangkan kemampuan mengerti bahasa lisan berhubungan dengan kemampuan guru mengajar.

4. Kualitas pengajaran (*quality of Intruction*)

Kualitas pengajaran ditentukan oleh kualitas penyajian, penjelasan, dan pengaturan unsur-unsur tugas belajar. Hal yang perlu diperhatikan adalah pengembangan metode-metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa secara individual, sehingga dapat menghasilkan tingkat penguasaan materi pelajaran yang hampir sama pada semua siswa yang berbeda-beda bakatnya.

5. Kesempatan waktu untuk belajar (*time allowed for learning*)

Alokasi waktu tiap bidang studi telah ditentukan dalam kurikulum yang telah disesuaikan dengan kebutuhan waktu belajar siswa dan perkembangan jiwanya. Waktu yang tersedia mungkin terlalu banyak bagi sebagian siswa, sedangkan bagi sebagian lain mungkin kurang. Guru perlu mengatasi agar waktu sesuai dengan kebutuhan sehingga waktu untuk mempelajari bidang studi tersebut benar-benar efektif.

Langkah-langkah umum yang harus ditempuh agar ketuntasan belajar tercapai:

1. mengajarkan satuan pelajaran pertama dengan menggunakan metode kelompok,
2. memberikan tes diagnosa untuk memeriksa kemajuan belajar siswa setelah disampaikan satuan pelajaran tersebut sehingga dapat diketahui siswa yang telah memenuhi kriteria dan yang belum,
3. siswa yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan diperkenankan menempuh pengajaran berikutnya, sedangkan bagi yang belum diberikan kegiatan korektif,
4. melakukan pemeriksaan akhir untuk mengetahui hasil belajar yang telah tercapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu.

D. Tinjauan Multimedia dengan Software Macromedia Flash

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. (<http://didikwirasamodra.wordpress.com>, September 5, 2008) Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna

dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, animasi dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu variasi penggunaan media pendidikan modern yang digemari oleh para siswa. Salah satu program komputer yang dapat menjadi media pendidikan adalah *macromedia flash* yaitu program animasi yang telah banyak digunakan untuk menghasilkan desain dan berguna untuk animasi interaktif. Media ini memiliki kemampuan dalam mengintergrasikan komponen warna, musik dan

animasi grafik. Media ini juga mampu memberikan balikan sehingga siswa dapat aktif berinteraksi dengan media yang diproduksi.

Software macromedia flash biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di Internet misalnya, untuk membuat situs, *banner* iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. Flash dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama Smart Sketch. Smart Sketch sendiri merupakan aplikasi untuk menggambar yang diluncurkan pada 1994 oleh Future Wave, bukan oleh Macromedia. Aplikasi ini cukup sukses di tengah pasar aplikasi menggambar yang dikuasai oleh Illustrator dan Freehand.

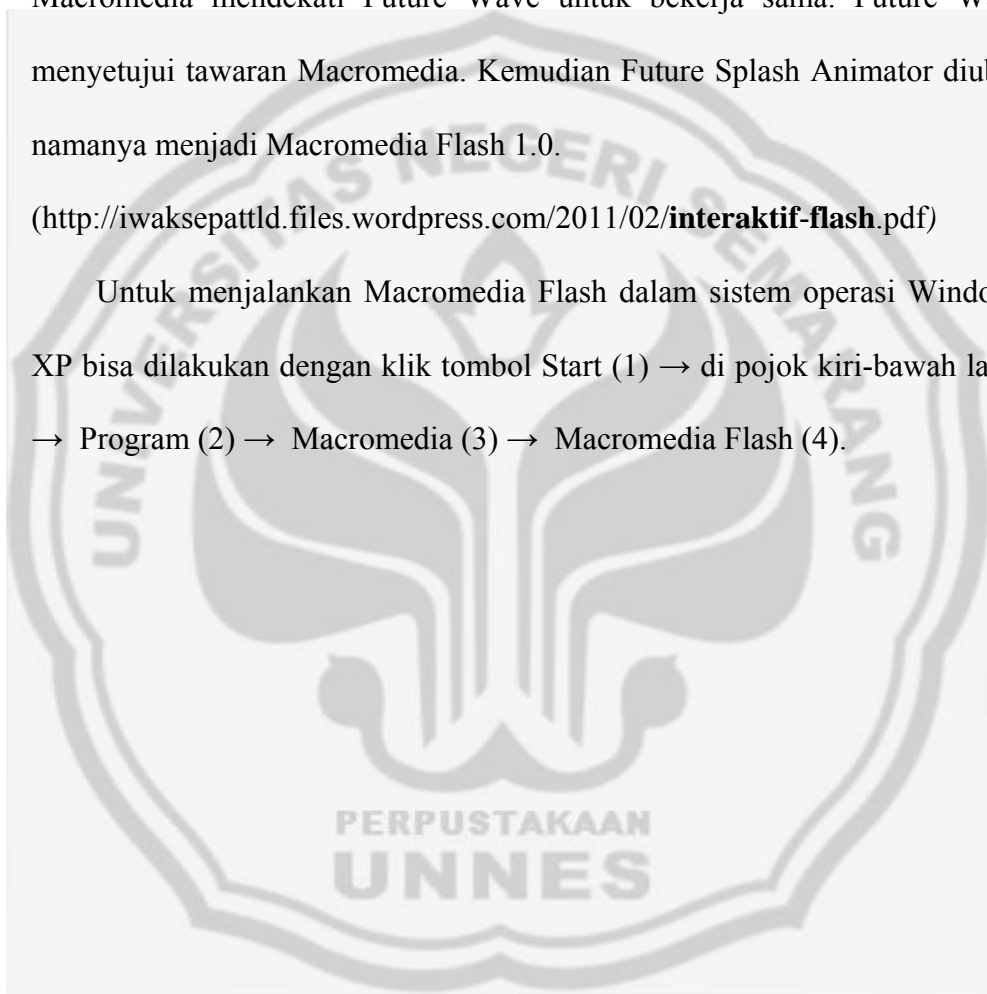
Pada musim panas 1995, Smart Sketch memperoleh masukan dari penggunanya agar Smart Sketch dapat digunakan untuk membuat animasi. Future Wave sangat tertarik untuk membuat suatu aplikasi untuk membuat animasi. Namun Future Wave agak pesimis mengenai pemasarannya, karena pada saat itu animasi hanya didistribusikan dengan VHS atau CD-ROM.

Kemudian World Wide Web mulai mengembangkan sayapnya, dimana grafik dan animasi menjadi vital. Future Wave melihat kesempatan ini untuk memasarkan aplikasi yang mampu menghasilkan animasi dua dimensi. Kemudian SmartSketc dimodifikasi sehingga mampu menghasilkan animasi dengan menggunakan pemrograman Java sebagai player-nya. Namanya juga sedikit dimodifikasi menjadi Smart Sketch Animator. Namun, nama Smart Sketch Animator dirasakan kurang menjual, sehingga nama tersebut diubah menjadi Cel Animator. Tetapi kemudian, karena kuatir dicap sebagai aplikasi pembuat kartun, Cel Animator diubah menjadi Future Splash Animator.

Walaupun dengan ide yang cukup revolusioner, Future Splash sulit populer. Oleh karena itu Future Wave mendekati Adobe. Namun karena demo Future Splash yang kurang memuaskan dengan lambatnya animasi, Adobe menolak memproduksi Future Splash. Baru pada November 1996, Macromedia mendekati Future Wave untuk bekerja sama. Future Wave menyetujui tawaran Macromedia. Kemudian Future Splash Animator diubah namanya menjadi Macromedia Flash 1.0.

(<http://iwaksepattd.files.wordpress.com/2011/02/interaktif-flash.pdf>)

Untuk menjalankan Macromedia Flash dalam sistem operasi Windows XP bisa dilakukan dengan klik tombol Start (1) → di pojok kiri-bawah layar → Program (2) → Macromedia (3) → Macromedia Flash (4).



Gambar 2.1 Membuka program *Macromedia Flash*

Setelah melewati proses inialisasi program, maka di layar monitor akan terlihat tampilan antar-muka (desktop interface) dari Macromedia Flash.

Gambar 2.2 Tampilan muka pogram *Macromedia Flash* dan bagian-bagiannya

E. Pokok Materi Pembacaan Notasi Musik

Istilah notasi musik umum sering disebut notasi paranada atau notasi balok. Notasi musik umum dipakai di seluruh dunia. Karena itu notasi musik umum juga disebut notasi musik international.

Nama nada-nada musikal diambil dari huruf pertama sampai dengan ke tujuh dalam abjad yaitu A, B, C, D, E, F, dan G. Untuk nada-nada, musikal yang lebih rendah dan lebih tinggi tetap mempergunakan huruf yang sama tetapi dengan perubahan.

1. Titinada

Pengertian titinada dalam notasi angka dan notasi musik umumnya sama yaitu bentuk tertulis berupa tanda tertentu dari nada. Karena titinada merupakan tulisan dari nada, maka nama titinada sama dengan nama nada.

Urutan bentuk titinada dengan nama bentuk titinada sebagai berikut :

- Titinada utuh atau penuh mempunyai nilai 4 ketukan.
- Titinada setengah mempunyai nilai 2 ketukan.
- Titinada seperempat mempunyai nilai 1 ketukan.
- Titinada seperdelapan mempunyai nilai $\frac{1}{2}$ ketukan.
- Titinada seperenambelas mempunyai nilai $\frac{1}{4}$ ketukan.

Tabel 2.1 Bentuk-bentuk Titinada

Bentuk Not	Nama USA	Nama UK	Nama Ind	Nilai Not
			Penuh	4 ketuk
			1 / 2	2 ketuk
			1 / 4	1 ketuk
			1 / 5	12 ketuk
			1 / 16	14 ketuk

2. Tanda istirahat.

Pengertian tanda istirahat dalam notasi musik angka dan notasi balok sama yaitu bentuk tertulis berupa tanda tertentu dari istirahat. Kata lain untuk tanda istirahat yang sering dipakai yaitu tanda diam atau tanda henti.

Bentuk dan nama bentuk tanda istirahat:

- Tanda istirahat utuh atau pause mempunyai nilai diam selama 4 ketukan.
- Tanda istirahat setengah mempunyai nilai diam selama 2 ketukan.
- Tanda istirahat seperempat mempunyai nilai diam selama 1 ketukan.
- Tanda istirahat seperdelapan mempunyai nilai diam selama $\frac{1}{2}$ ketukan.

- Tanda istirahat seperenambelas mempunyai nilai diam selama $\frac{1}{4}$ ketukan.

Tabel 2.2 Bentuk-bentuk tanda istirahat

Nama Not	Bentuk Not	Tanda istirahat	Nilai
Not penuh			4 ketuk
Not 1 / 2			2 ketuk
Not 1 / 4			1 ketuk
Not 1 / 8			1 / 2 ketuk
Not 1 / 16			1 / 4 ketuk
Not 1 / 32			1 / 8 ketuk

3. Sangkarnada.

Istilah sangkarnada juga disebut paranada, balok not atau *staff* dan *stave* (Inggris). Untuk menuliskan tinada dan tanda istirahat dipergunakan beberapa garis lurus. Garis-garis tersebut harus memenuhi persyaratan berjumlah lima buah, berjarak sama, sejajar satu sama lain, dan merupakan kesatuan. Sangkarnada ialah lima buah garis lurus, berjarak sama yang sejajar satu sama lain dan merupakan kesatuan untuk menulis notasi umum.

Nama bagian sangkarnada. Sangkarnada terdiri dari garis-garis dan ruang-ruang di antara garis yang disebut spasi. Nama garis dan nama spasi pada sangkarnada selalu dihitung dari bawah ke atas sebagai berikut :

Garis 5	spasi 4
Garis 4	spasi 3
Garis 3	spasi 2
Garis 2	spasi 1
Garis 1	

Gambar 2.3 Sangkarnada

- Titinada garis : titinada yang terletak pada garis sangkarnada.
- Titinada spasi : titinada yang terletak pada spasi sangkarnada.
- Tanda istirahat utuh ditulis pada garis 4 sangkarnada.
- Tanda istirahat setengah ditulis pada garis 3 sangkarnada.
- Tanda istirahat seperempat, seperdelapan, seperenambelas ditulis pada spasi 2 dan 3 sangkarnada.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran dengan animasi *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembacaan notasi musik bagi siswa kelas VII SMPN 2 Gunungwungkal Pati tahun ajaran 2010 / 2011.



BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII-B SMPN 2 Gunungwungkal Pati pada semester II dengan perincian sebagai berikut : jumlah siswa 34 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

B. Faktor-Faktor yang Diteliti

Ketuntasan belajar yang dilihat dari hasil belajar siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar kognitif siswa diukur dengan tes obyektif sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotor diukur dengan lembar observasi.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 107), sumber penelitian adalah subjek dari mana data penelitian diperoleh. Sumber data ini adalah siswa kelas VII-B SMPN 2 Gunungwungkal Pati dan juga guru serta lingkungan yang mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar.

2. Jenis Data

Data yang diinginkan adalah data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi siswa, angket wawancara siswa dan jurnal harian.

3. Cara Pengambilan Data

a. Tes hasil belajar

Hasil belajar diperoleh dari tes yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Tes ini berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan setelah berlangsungnya proses tindakan.

b. Lembar observasi

Lembar observasi siswa berguna untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi siswa ini meliputi penilaian afektif dan psikomotor.

c. Angket wawancara siswa

Angket ini berguna untuk mengetahui karakteristik kelas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sesudah dilakukan penelitian. Angket ini diberikan setiap akhir siklus.

d. Jurnal harian dibuat dengan merangkum segala kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data pengamatan langsung terhadap jalannya metode pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi Notasi Musik di kelas. Data tersebut dianalisis melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tindakan.

Langkah - langkah penelitian :

1. Observasi Awal

a. Peneliti mengumpulkan data-data berupa dokumentasi kondisional yang meliputi jumlah siswa, nama siswa dan nilai ulangan harian/rapot seni budaya siswa SMPN 2 Gunungwungkal Pati kelas VII-B semester 1 tahun ajaran 2010 / 2011. Peneliti melakukan observasi langsung di kelas dan mewawancarai beberapa siswa kelas VII serta guru mata pelajaran Seni Musik.

b. Identifikasi masalah.

c. Masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang cenderung monoton, kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa.

d. Peneliti dan guru mata pelajaran seni musik memutuskan rencana tindakan yang paling mungkin dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar seni musik pokok materi Notasi Musik dengan menggunakan animasi *macromedia flash*.

- e. Peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran seni musik menyusun jadwal kegiatan pelaksanaan tindakan kelas (PTK).

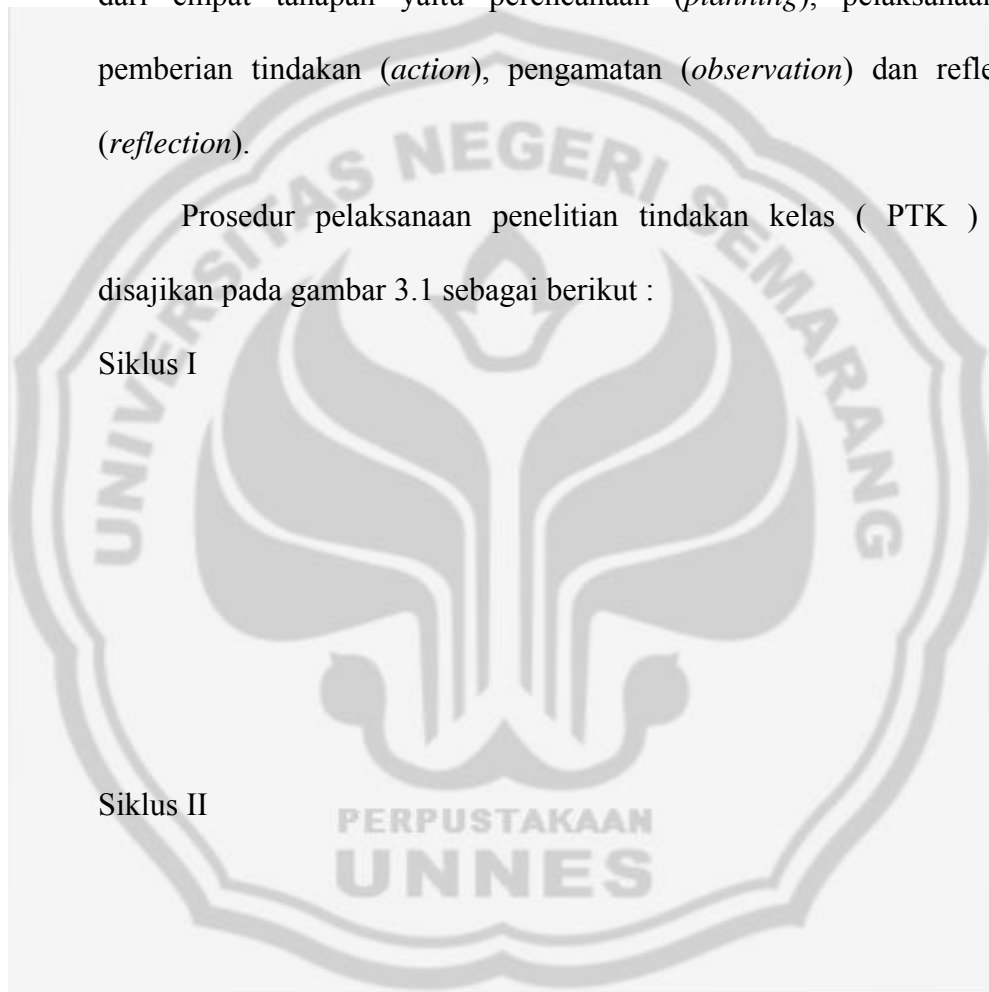
2. Rencana Tindakan

Penelitian ini dirancang menjadi dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan / pemberian tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini disajikan pada gambar 3.1 sebagai berikut :

Siklus I

Siklus II



Gambar 3.1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

4. Siklus pertama melakukan kegiatan pembelajaran untuk membaca not balok. Siklus kedua melakukan kegiatan pembelajaran untuk membaca not balok dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan animasi *macromedia flash* dan tiap akhir pelaksanaan tindakan diberikan postes untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa.

a. Siklus 1

1. Perencanaan (*Planning*)

- a) Menetapkan kelas yang akan digunakan untuk penelitian.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pembelajaran dan lembar kerja siswa.
- c) Menyusun alat evaluasi siswa.
- d) Menyusun format atau lembar observasi yang akan digunakan.
- e) Melaksanakan pre-tes.
- f) Menganalisis hasil pre-tes
- g) Menetapkan jenis data dan cara pengumpulan data.
- h) Menyusun rencana tindakan pengajaran yang akan dilakukan.

2. Pelaksanaan/ Pemberian Tindakan (*Action*)

Pada tahap tindakan ini dilaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional pada materi notasi musik pada siswa kelas VII-B SMPN 2 Gunungwungkal Pati tahun ajaran 2010 / 2011 sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

3. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi dan postes I.

4. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini dilakukan analisa hasil observasi dan hasil evaluasi untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan. Apabila pelaksanaan siklus I belum tuntas berdasarkan indikator keberhasilan maka dilaksanakan siklus berikutnya sampai indikator berhasil tercapai.

b. Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan dan persiapan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I, akan tetapi disempurnakan berdasarkan dari refleksi siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan animasi *macromedia flash* pada materi Notasi Musik pada siswa kelas VII-B SMPN 2 Gunungwungkal Pati tahun ajaran 2010 / 2011 sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah

direncanakan dengan penambahan sesuai dengan hasil refleksi dari siklus I.

3. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan lembar observasi dan postes II.

4. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil observasi dan hasil evaluasi.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes Tertulis

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes obyektif sehingga untuk memperoleh butir tes yang baik dan data yang akurat, sebelum digunakan butir tes tersebut dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan daya kesukarannya terlebih dahulu, kemudian digunakan untuk mengambil data.

a. Validitas soal

Teknik evaluasi dikatakan mempunyai validitas tinggi jika evaluasi atau tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya dapat diukur. Penelitian ini menggunakan validitas butir soal atau validitas item. Validitas item dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item

menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Sebuah item mempunyai validitas tinggi jika skor pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat diartikan dengan korelasi sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan rumus korelasi berikut ini :

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

Keterangan :

r_{XY} : koefisien antara variabel X dengan variabel Y, dari variabel yang dikorelasikan

X : skor tiap butir soal

Y : skor total

N : banyaknya siswa yang mengerjakan soal

(Suharsimi, 2002 : 146)

Harga r_{XY} yang diperoleh dari tiap-tiap butir soal kemudian dikonsultasikan dengan r tabel. Jika r hitung > r tabel dengan taraf signifikansi 5 % maka soal tersebut valid dan tidak valid jika sebaliknya. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa butir soal yang valid adalah soal nomor : 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 23, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 48, 49, dan 50. Sedangkan soal yang tidak valid adalah soal nomor :

3, 7, 8, 17, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 30, 33, 36, 37, 42, dan 44. Contoh perhitungan dapat dilihat pada lampiran 10.

b. Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah keajekan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. (Suharsimi, 2002 : 154)

Reliabilitas dihitung dengan teknik *korelasi KR-20* yang rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan :

k : banyaknya butir soal / butir pertanyaan

r_{11} : reliabilitas instrumen

V_t : varian total

p : proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir

q : proporsi subjek yang menjawab item salah

(Suharsimi, 2002 : 163)

Selanjutnya harga r_{11} dikonsultasikan dengan r tabel product moment. Jika harga $r_{11} > r$ tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen reliabel. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa harga r_{11} sebesar $0,929 > r_{\text{tabel}}$. Hal ini berarti instrumen tersebut reliabel. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

c. Indeks kesukaran soal tes

Ditinjau dari segi tingkat kesukaran, soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya, sementara itu soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena mereka merasa hal tersebut berada di luar jangkauan kemampuan mereka.

Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan tingkat kesukaran soal.

Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal adalah :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran soal

B : banyaknya jawaban yang benar

JS : jumlah siswa peserta tes

(Suharsimi, 1999 :208)

Klasifikasi indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut :

Soal dengan P antara 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P antara 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P antara 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa butir soal yang mudah adalah soal nomor : 3, 4, 5, 8, 11, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 27, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, dan 50. Sedangkan soal yang sedang adalah soal nomor : 1, 2, 6, 9, 10, 13, 14, 16, 23,24, 26, 34, dan 38. Soal yang sukar adalah soal nomor : 7, 21, 25, 28, 33, 39, 43, dan 49. Contoh perhitungan dapat dilihat pada lampiran 10.

d. Daya pembeda butir soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Daya pembeda soal tes dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

Ja : banyaknya peserta kelompok atas

Jb : banyaknya peserta kelompok bawah

Ba : banyaknya jawaban benar dari kelompok atas

Bb : banyaknya jawaban benar dari kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda butir soal tes adalah sebagai berikut :

$0,00 < D \leq 0,20$ kategori jelek

$0,20 < D \leq 0,40$ kategori cukup

$0,40 < D \leq 0,70$ kategori baik

$0,70 < D \leq 1,00$ kategori sangat baik

$D = \text{negatif}$ kategori sangat tidak baik sebaiknya dibuang.

(Suharsimi, 1999 :213).

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa butir soal yang mempunyai daya beda baik adalah soal nomor : 9, 23, 27, 31, 38, dan 43. Sedangkan soal yang daya pembedanya cukup adalah soal nomor : 1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 26, 29, 32, 34, 35, 39,40, 41, 45, 46, 47, 48, 49, dan 50. Sedangkan soal yang daya pembedanya jelek adalah soal nomor ; 3, 7, 8, 17, 21, 22, 24, 25, 28, 30, 33, 36, 37, 42, dan 44. Contoh perhitungan dapat dilihat pada lampiran 10.

F. Analisis Data

1. Analisis tes hasil belajar

Analisis tes hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tiap siklus.

Penguasaan materi pelajaran dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa untuk setiap siklus. Nilai hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus :

Jumlah jawaban benar

Jumlah seluruh soal

(Slameto, 2001:189)

Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 65 dinyatakan mengalami kesulitan belajar sedangkan siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 65 dinyatakan telah tuntas belajar.

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus :

$$\% = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100\%$$

(Mulyasa, 2002:99)

2. Lembar observasi penilaian afektif dan psikomotorik

Data hasil observasi meliputi data hasil pengamatan afektif dan psikomotorik siswa. Analisis lembar observasi untuk menilai kemampuan afektif dan psikomotorik siswa menggunakan analisis rata-rata dan analisis nilai.

Analisis nilai dapat dihitung dengan rumus distribusi nilai, yaitu :

Jumlah skor perolehan

(Depdiknas, 2003: 13)

Hasil tersebut kemudian ditafsirkan dengan rentang kualitatif, yaitu

$$85 - 100 = A$$

$$75 - 84 = B$$

$$65 - 74 = C$$

$$< 65 = K$$

G. Indikator Keberhasilan

Acuan keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari hasil tes yang baik. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65 %, sekurang-kurangnya 85 % dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut (Mulyasa, 2002: 99).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam 2 siklus maka peneliti memperoleh data hasil penelitian berupa angka-angka yang dianalisis untuk membuktikan hipotesis yang telah diajukan. Selain itu, juga diperoleh data penunjang berupa monitoring kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebagai tolak ukur kinerja guru dalam pelaksanaan tindakan dan hasil wawancara siswa dan guru mitra yang di dalamnya memuat tentang kelebihan dan kekurangan selama proses belajar mengajar (PBM) dengan menggunakan media pembelajaran animasi *macromedia flash* serta lembar kerja siswa yang di dalamnya memuat seberapa besar kemampuan siswa dalam membaca notasi musik.

A. Deskripsi Data Awal

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan sebelum penelitian ini dilaksanakan diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di lingkungan sekolah, kondisi atau keadaan siswa yang heterogen. Fakta menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang konvensional selama ini masih saja diterapkan oleh guru dalam proses mengajar seni musik. Pembelajaran konvensional yang umum dilakukan adalah dalam bentuk ceramah yakni guru sebagai media penyampai informasi (pembicara) sedangkan siswa mempunyai peran sebagai pendengar. Metode pembelajaran konvensional dapat

menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah dan membatasi daya minat. Sistem pengajaran yang bersifat monoton teori dan kurang melibatkan partisipasi aktif dari siswa ini akan menciptakan dan menyebabkan timbulnya rasa enggan, malas berfikir dan tidak tertarik sekalipun dengan materi notasi musik sehingga hasil belajar seni musik sangat kurang.

Proses pembelajaran seni musik sebelum tindakan menunjukkan bahwa kesiapan dan keaktifan serta kemampuan siswa dapat dikatakan masih kurang. Hal ini disebabkan guru jarang atau bahkan tidak pernah mengadakan praktikum menggunakan alat-alat musik yang berkaitan dengan materi pembacaan notasi musik.

Kesiapan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebelum tindakan dapat dikatakan masih sangat rendah. Keaktifan siswa dalam pembelajaran tercermin dalam observasi pada saat kegiatan belajar berlangsung, hampir tak ada siswa yang mengungkapkan pertanyaan kepada guru tentang materi yang disampaikan oleh guru. Jumlah siswa yang mau maju mengerjakan soal di depan kelas setiap pembelajarannya terbatas hanya pada siswa yang sama yang tergolong aktif. Kalaupun ada siswa lain harus ditunjuk terlebih dahulu dalam mengerjakan tugas di depan kelas.

Kondisi dan suasana pembelajaran di kelas sangat tidak kondusif, perhatian guru hanya terpusat pada satu titik dan hal ini terjadi pada setiap pertemuan, pemberian motivasi untuk belajar juga sangat kurang, guru hampir tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan menurut keterangan beberapa siswa mereka merasa takut untuk bertanya karena apabila mereka

bertanya, teman-teman yang lain mengejeknya. Rasa malu juga merupakan faktor utama yang membuat siswa enggan untuk bertanya.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII tentang bagaimana penerapan proses pembelajaran di kelas selama ini, apakah guru pernah memberikan metode pembelajaran selain metode konvensional menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang selama ini terjadi adalah sistem pengajaran yang monoton, berasal dari satu arah yakni guru. Siswa juga merasa selama ini materi notasi musik yang diberikan masih bersifat abstrak. Hal inilah yang menyebabkan faktor kurangnya motivasi belajar siswa terhadap seni musik karena kurangnya variasi metode pembelajaran. Berdasarkan pengetahuan yang ada bahwa seni musik bersifat menyeluruh artinya selain di dalamnya mengkaji materi-materi, ternyata seni musik juga seharusnya langsung kita aplikasikan. Namun demikian seperti yang kita amati bahwa kendala-kendala dalam belajar bukan hanya terbatas pada siswa saja, dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif, inovatif dan efisien, tetapi faktor luar juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti lingkungan belajar dan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sangat tidak menunjang seperti tidak memadainya fasilitas alat-alat musik yang mendukung dan kurangnya buku ajar yang menunjang. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru belum optimal dan guru cenderung tidak mempedulikan apakah selama ini materi yang disampaikan cukup bisa dipahami siswa apabila hanya diterapkan metode ceramah dan tugas.

B. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah menempuh tes. Ringkasan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi *macromedia flash* dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini :

Tabel 4.1. Ringkasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Animasi Flash

No	Siklus	Kriteria (%)		Rata-rata nilai
		Belum tuntas	Tuntas	
1.	Sebelum tindakan	67,65	32,35	63,61
2.	I	41,18	58,82	64,40
3.	II	11,76	88,24	70,31

Peningkatan hasil tes kognitif sebelum tindakan, siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini :



Gambar 4.1. Grafik Hasil Belajar Kognitif Siswa

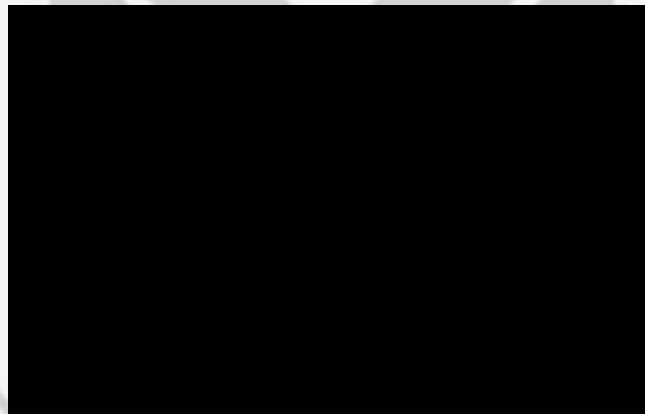
2. Data Hasil Belajar Afektif Siswa

Penilaian afektif siswa diperoleh dari lembar observasi siswa meliputi minat, sikap dan nilai. Ringkasan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2. Ringkasan Hasil Belajar Afektif Siswa

No	Komponen	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai maksimum	84	88
2.	Nilai minimum	76	76
3.	Rata-rata nilai	78	79.30

Peningkatan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini :



Gambar 4.2. Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Afektif Siswa

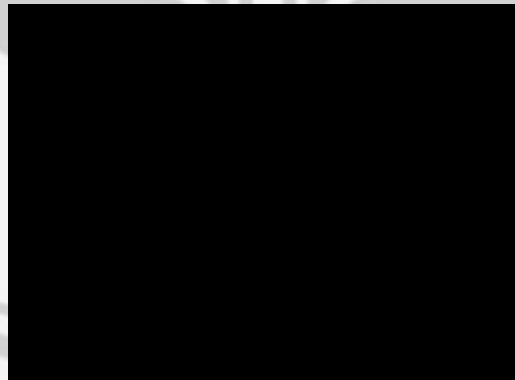
3. Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

Penilaian psikomotorik siswa diperoleh dari lembar observasi hasil penilaian psikomotorik siklus I dan II yang dapat dilihat pada tabel 4.3. berikut ini :

Tabel 4.3. Ringkasan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

No	Komponen	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai tertinggi	88	88
2.	Nilai terendah	64	68
3.	Nilai rata-rata	70	72,78
4.	Jumlah tuntas belajar	23	34
5.	Jumlah belum tuntas belajar	11	0
6.	Persentase ketuntasan belajar	63,89	100

Peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini :



Gambar 4.3. Grafik Hasil Belajar Psikomotorik Siswa

4. Data Hasil Angket Wawancara Siswa

Data hasil angket wawancara siswa disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4. Ringkasan Data Hasil Angket Refleksi Siswa

No.	Komponen	Siswa yang menjawab “ya” (%)	
		Siklus I	Siklus II
1.	Suasana pembelajaran menyenangkan.	100	100
2.	Proses pembelajaran berlangsung efektif.	76,5	94,11
3.	Guru selalu meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran serta memicu rasa ingin tahu siswa.	82,35	94,11
4.	Guru sudah melibatkan saya secara fisik dalam pembelajaran.	100	100
5.	Guru secara optimal melibatkan intelektual saya dalam pembelajaran.	79,41	100
6.	Proses pembelajaran berlangsung dua arah/terjalin komunikasi antara guru dengan siswa.	100	100
7.	Guru sudah menggunakan media, alat, bahan ajar dengan baik.	79,41	97,06
8.	Saya senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.	88,24	100
9.	Alokasi waktu yang tersedia terpakai secara optimal.	82,35	88,24
10.	Saya dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diajarkan.	85,29	94,11

C. Pembahasan

1. Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 data nilai hasil belajar siswa sebagai pengukuran hasil belajar kognitif dapat diketahui bahwa secara klasikal yang mendapat kriteria belum tuntas 41,18 % dan tuntas 58,82 % dengan nilai rata-rata 64,40. Tabel 4.2 dan gambar 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa adalah 78. Sedangkan dari data tabel 4.3 dan gambar 4.3 observasi pada siklus I diperoleh hasil belajar aspek psikomotorik siswa secara klasikal yang mendapat kriteria tuntas adalah 63,89 % dengan nilai rata-rata 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal hasil belajar siswa yang bersifat kognitif maupun psikomotorik dikatakan belum tuntas sedangkan hasil belajar afektif siswa sudah tuntas. Pada siklus ini penelitian dikatakan kurang berhasil karena ketuntasan belajar kognitif secara klasikal baru mencapai 63,89 % dan psikomotorik baru mencapai 63,89% sedangkan nilai rata-rata hasil belajar afektif mencapai 78. Penelitian dikatakan berhasil jika ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 85%.

Hasil observasi siklus I menunjukkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran seni musik yang disampaikan, suasana pembelajaran di dalam kelas masih bersifat konvensional, kurangnya hubungan interaksi yang terjadi baik itu antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Faktor lainnya yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengajukan

pertanyaan maupun dalam menjawab pertanyaan, kurangnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa kebingungan dan belum paham mengenai materi yang disampaikan. Siswa kurang mempersiapkan materi yang akan dipelajari di kelas serta kurangnya kemampuan siswa dalam mempergunakan alat-alat musik, karena mereka sangat jarang bahkan tidak pernah sama sekali mempergunakan alat-alat musik. Kelemahan-kelemahan ini akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 data nilai hasil belajar siswa sebagai pengukuran hasil belajar kognitif dapat diketahui bahwa secara klasikal yang mendapat kriteria belum tuntas 11,76 % dan tuntas 88,24 % dengan nilai rata-rata 70,31. Tabel 4.2 dan gambar 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa adalah 79,30. Sedangkan dari tabel 4.3 dan gambar 4.3 observasi pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik siswa yaitu 72,78 dengan ketuntasan klasikal 100 %.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotorik dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar kognitif yang dicapai dari siklus I ke siklus II adalah 29,42 %. Peningkatan hasil belajar afektif siswa yang dicapai dari siklus I ke siklus II adalah 1,30. Sedangkan peningkatan hasil belajar psikomotorik siswa dari siklus I ke siklus II adalah 36,11 %.

Pada siklus II ini guru melakukan refleksi berdasarkan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I. Refleksi tersebut bertujuan untuk membangkitkan motivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar seni musik. Refleksi yang dilakukan antara lain meningkatkan keseriusan siswa untuk mengikuti pelajaran, menarik simpati siswa agar lebih fokus dan lebih tertarik kepada materi yang disampaikan, terciptanya suasana pembelajaran yang bersifat serius tetapi santai, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan, lebih memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang diajarkan. Pada siklus II ini guru lebih meningkatkan motivasi belajar siswa maupun hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pada siklus ini siswa lebih termotivasi dalam belajar seni musik sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar yang mereka dapatkan dari aspek kognitif menunjukkan bahwa semua siswa berhasil tuntas di dalam menyelesaikan evaluasi berupa tes.

Pada siklus II siswa sudah mulai mempunyai kemampuan untuk membaca notasi musik, beberapa kelompok yang ada sudah mulai aktif dalam mengaplikasikan notasi musik ke dalam penggunaan alat musik, serta siswa sudah mempunyai kemampuan untuk mempergunakan alat-alat alat-alat musik.

Pada siklus ini penelitian dikatakan sudah berhasil karena nilai belajar rata-rata kelas secara kognitif telah mencapai 70,31 dan hasil

belajar afektif mencapai 79,30 sedangkan hasil belajar psikomotorik mencapai 72,78.

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1, pada penelitian kognitif diperoleh nilai rata-rata tes sebelum tindakan adalah 63,61 dengan ketuntasan belajar klasikal 32,35 %. Pada siklus I, hasil belajar kognitif (postes siklus I) meningkat menjadi 64,40 dengan ketuntasan belajar klasikal 58,82 %. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar kognitif (postes siklus II) juga mengalami peningkatan menjadi 70,31 dengan ketuntasan belajar klasikal 88,24 %. Ini berarti pada siklus II, 88,24 % siswa mendapat nilai tes minimal 65 sehingga secara klasikal hasil belajar kognitif telah tuntas. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat.

Peningkatan nilai tes rerata maupun ketuntasan belajar klasikal pada aspek kognitif terjadi karena dalam kegiatan pembelajaran, potensi siswa lebih diberdayakan dengan dihadapkan pada keterampilan-keterampilan yang mengakibatkan siswa aktif menemukan pemecahan masalah. Siswa tidak lagi bertindak pasif, menerima dan menghafal pelajaran yang diberikan oleh guru atau yang terdapat dalam buku teks saja.

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2 pada penilaian afektif diperoleh nilai rerata siklus I adalah 78. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan menjadi 79,30 sehingga hasil belajar afektif siklus I dan II sudah tuntas.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran dalam siklus I dan II, keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kelas dan diskusi maupun tanya jawab sudah baik walaupun ada beberapa anak yang kurang aktif, duduk diam dan melihat pekerjaan teman lain.

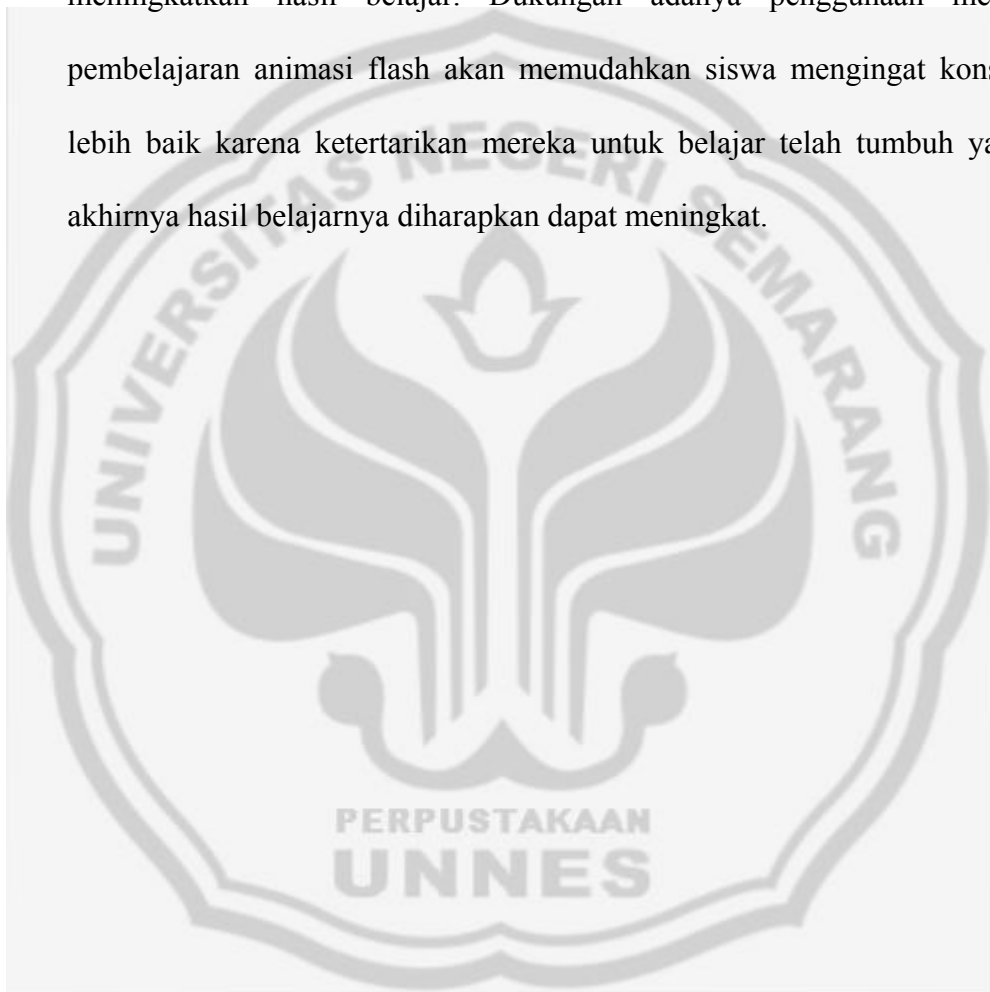
Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.3 pada penilaian psikomotorik diperoleh nilai rerata siklus I adalah 70 dengan ketuntasan klasikal 63,89 %. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar psikomotorik siswa juga mengalami peningkatan menjadi 72,78 dengan ketuntasan belajar klasikal 100 %. Ini berarti pada siklus II 100 % siswa mendapat nilai minimal 65 sehingga secara klasikal hasil belajar psikomotorik telah tuntas.

Hasil belajar psikomotorik secara klasikal telah tuntas. Pada siklus ini, hasil belajar psikomotorik mengalami peningkatan baik nilai rerata maupun ketuntasan klasikalnya. Peningkatan hasil belajar psikomotorik dikarenakan beberapa hal yaitu selama pembelajaran berlangsung siswa lebih serius dan aktif, misalnya melakukan tanya jawab dan diskusi membandingkan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan temannya melalui lembar kerja siswa (LKS) maupun soal-soal dari guru. Siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui pengalaman tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Darsono (Darsono, 2000: 13) yang menyatakan bahwa salah satu prinsip belajar adalah mengalami sendiri, artinya siswa yang belajar dengan melakukan sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Selain itu dari jurnal harian dan angket wawancara siswa dapat diketahui bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Peningkatan motivasi dari kondisi awal sebelum tindakan penelitian ini dengan sesudah dilaksanakannya penelitian tindakan ini, sangat nampak dalam penglihatan kita sebagai seorang guru. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar seni musik dapat dilihat di dalam proses pembelajaran yang terjadi yaitu kurang aktifnya siswa dalam bertanya maupun menjawab materi yang disampaikan, siswa terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran yang disampaikan. Siswa merasa mulai sedikit demi sedikit dapat memahami materi yang disampaikan dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran animasi *macromedia flash*. Siswa merasa senang jika dalam penyampaian materi tidak membosankan tetapi menyenangkan. Siswa merasa termotivasi untuk mendapatkan materi yang dihubungkan dengan menggunakan atau memperdayakan media belajar. Meningkatnya motivasi dalam diri siswa juga terlihat dalam keseriusan mereka dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berhubungan dengan materi notasi musik, kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas baik kelompok maupun perorangan yang diberikan oleh guru, serta meningkatnya hasil belajar yang diperoleh dari setiap siklus yang ada.

Penggunaan media pembelajaran animasi *macromedia flash* selama penelitian tindakan ini tidak akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa apabila tidak didukung dengan penerapan metode lain yang selama

ini digunakan. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran seni musik itu perlu juga latihan soal dan penjelasan materi secara terperinci terutama bagi siswa-siswa yang kurang begitu termotivasi untuk belajar sendiri di rumah, latihan soal juga akan memberikan sumbangan yang besar dalam meningkatkan hasil belajar. Dukungan adanya penggunaan media pembelajaran animasi flash akan memudahkan siswa mengingat konsep lebih baik karena ketertarikan mereka untuk belajar telah tumbuh yang akhirnya hasil belajarnya diharapkan dapat meningkat.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan bahwa siswa dapat mencapai ketuntasan belajar baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran animasi flash dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari kegiatan pembelajaran secara manual (siklus I) sampai kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan *multimedia flash* (siklus II) diperoleh peningkatan hasil belajar sebagai berikut :

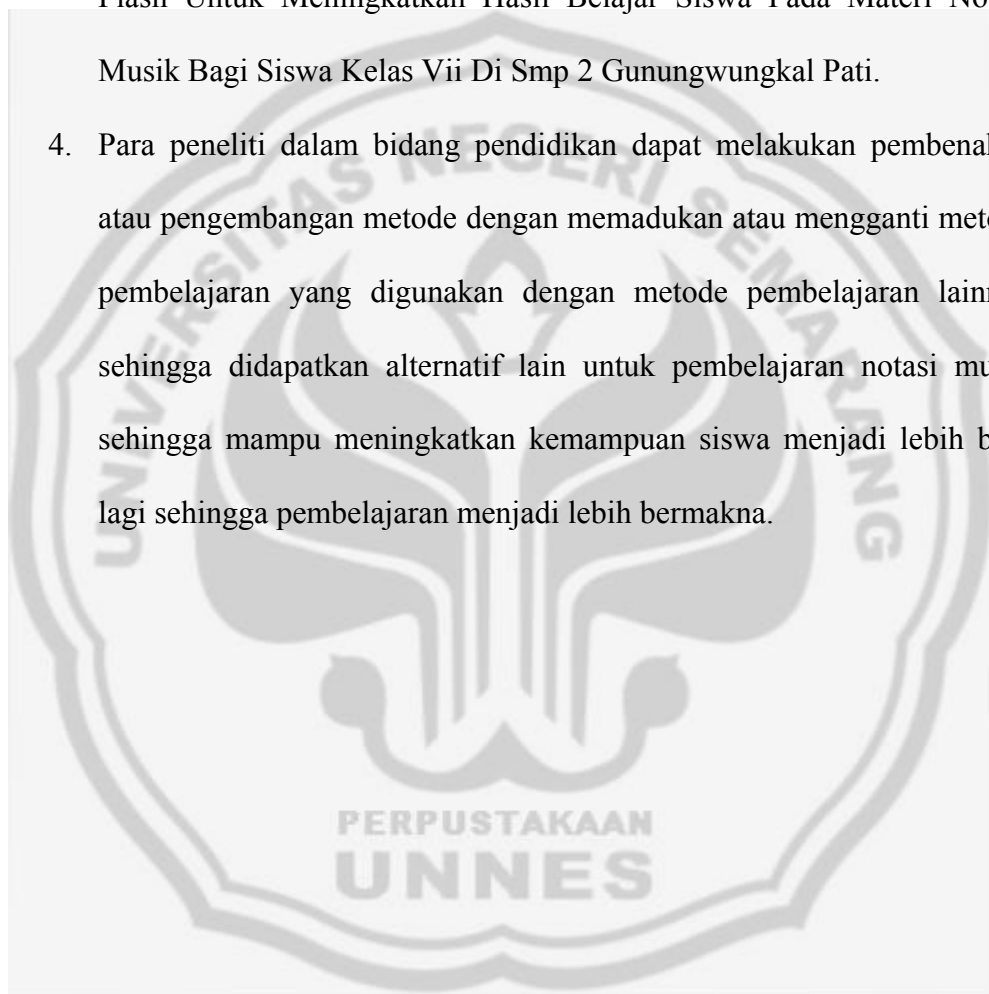
1. Hasil belajar kognitif menunjukkan adanya peningkatan sebesar 29,42%.
2. Hasil belajar afektif menunjukkan adanya peningkatan sebesar 1,30.
3. Hasil belajar psikomotorik menunjukkan adanya peningkatan sebesar 36,11 %.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas serta mempertimbangkan kenyataan yang ada dalam penelitian, saran untuk pihak yang berkepentingan :

1. Guru seni budaya dalam penyampaian materi pembelajaran notasi musik hendaknya memanfaatkan media pembelajaran animasi flash karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa.

2. Bagi siswa, sebaiknya aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan selalu semangat dalam mencari serta mengumpulkan materi-materi pelajaran, tidak harus terpaku pada materi yang diberikan oleh guru.
3. Perlu sosialisasi lebih luas tentang Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Notasi Musik Bagi Siswa Kelas Vii Di Smp 2 Gunungwungkal Pati.
4. Para peneliti dalam bidang pendidikan dapat melakukan pembenahan atau pengembangan metode dengan memadukan atau mengganti metode pembelajaran yang digunakan dengan metode pembelajaran lainnya sehingga didapatkan alternatif lain untuk pembelajaran notasi musik sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik lagi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.



DAFTAR PUSTAKA

Anggun Yulistio, 2011. *Managemen Pengamen Calung Sanggar Seni Jaka Tarub Di Kabupaten TEGAL*

Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi

Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.

Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta; Rineka

Cipta

Djamarah. 2000. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.

Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosdakarya

Nasution. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Poerwadarminta. 1992. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen

Pendidikan Dan Kebudayaan.

Semiawan, Conny. 1992. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: Grasindo.

Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan (Action Research)*. Jakarta:

Depdikbud.

Tri Anni, Chatarina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKDK UNNES.

Uzer Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya

Uzer Usman. 2000. *Ketuntasan Belajar*. Bandung: Rosdakarya.

Wahyu Purnomo.2011.Terampil Bermusik.Jakarta: CV Melati.

<http://didikwirasamodra.wordpress.com>. September 5, 2008

<http://iwaksepattd.files.wordpress.com/2011/02/interaktif-flash.pdf>



Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Nama Guru Praktikan : Setya Budi
 Nama Guru Mitra : Listiyono, S.Pd.
 Kelas : VII-B
 Semester : 2
 Materi : Notasi Musik

No.	Waktu	Kegiatan
1.	Januari 2011	Observasi kondisi awal siswa dan guru, suasana pembelajaran, sarana prasarana serta menyiapkan instrumen penelitian seperti rencana pembelajaran, LKS, soal-soal tes, lembar observasi dan lainnya.
2.	Februari 2011	Pelaksanaan siklus I : melakukan pembelajaran dengan metode konvensional.
3.	Februari 2011	Pelaksanaan postes I : soal obyektif sebanyak 34 butir dengan alokasi waktu 30 menit.
4.	Februari 2011	Pelaksanaan siklus II : melakukan pembelajaran dengan macromedia flash.
5.	Februari 2011	Pelaksanaan postes II : soal obyektif sebanyak 34 butir dengan alokasi waktu 30 menit.

DAFTAR NAMA SISWA TAHUN AJARAN 2010/2011
SMP N 2 GUNUNGWUNGKAL - PATI
KELAS VII-B

NO.	NIS	NAMA	L/P	L	P
1	3265	Agung Eko Setiawan	L	1	
2	3266	Ali Ahmadi	L	1	
3	3267	Alim Ernawati	P		1
4	3268	Anggita Cahyaning Putri	P		1
5	3269	Bagus Haryanto	L	1	
6	3270	Danang Yulianto	L	1	
7	3271	Dewi Aprilia Safitri	P		1
8	3272	Diah Ayu Purwati	P		1
9	3273	Diyah Ayu Anzhayani	P		1
10	3274	Epafroditus Adi Nugroho	L	1	
11	3275	Ferra Maulida	P		1
12	3276	Gista Maryana	P		1
13	3277	Hendri Setyawan	L	1	
14	3278	Hesti Febrianti	P		1
15	3279	Hidayatun Nafi'Ah	P		1
16	3280	Khotimatus Sa'Adah	P		1
17	3281	Kusmanto	L	1	
18	3282	Laila Farikha	P		1
19	3283	Mohamad Irfan	L	1	
20	3284	Muh. Abdul Majid	L	1	
21	3285	Muhammad Aldhi Hamman	L	1	
22	3286	Muhammad Maskuri	L	1	
23	3287	Nurul Aisah	P		1
24	3288	Raga Ulung Wicaksono	L	1	
25	3289	Reza Dewi Anggraeni	P		1
26	3290	Risma Lodratama	L	1	
27	3291	Rizki Adi Ramadan	L	1	
28	3292	Rumini	P		1
29	3293	Septia Nor Hanisa A	P		1
30	3294	Shinta Megasari	P		1
31	3295	Sumarni	P		1
32	3296	Suparti	P		1
33	3297	Tegar Hadi Saputro	L	1	
34	3298	Zheiza Ellfin Fakunanda	L	1	
JUMLAH			34	16	18

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMPN 2 Gunungwungkal
 Kelas : VII (tujuh)
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA /SENI MUSIK
 Semester : 2 (Dua)
 Alokasi Waktu : 4 x 40 menit
 Standar Kompetensi : Mengapresiasikan Karya Seni Musik
 Kompetensi Dasar : Mengidentifikasi jenis lagu daerah setempat
 Indikator :

- Mengidentifikasi jenis-jenis lagu etnik dari daerah setempat
- Mengidentifikasi elemen-elemen musik; irama, tempo, nada, dinamika dan dari lagu daerah setempat
- Mendeskripsikan lagu (pemainan pergaulan) yang ada di daerah setempat

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pelajaran siswa dapat

- Mendengarkan lagu etnik daerah setempat
- Menyaksikan pertunjukan lagu etnik daerah setempat
- Mengkaji elemen-elemen musik, irama, tempo, nada, dinamik lagu etnik daerah setempat
- Membaca notasi musik lagu etnik daerah
- Mempresentasikan hasil diskusi

2. MATERI AJAR

Lagu etnik daerah setempat

3. METODE

Model Pendekatan CTL dan Lifeskill

4. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :

Kegiatan Pendahuluan

- a. Tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan
- b. Kegiatan Inti
 - Mengidentifikasi jenis-jenis lagu etnik dari daerah setempat
 - Mengidentifikasi elemen-elemen musik; irama, tempo, nada, dinamika dan dari lagu daerah setempat
 - Mengidentifikasi tanda- tanda notasi musik
 - Mendeskripsikan lagu (pemainan pergaulan) yang ada di daerah setempat
- c. Kegiatan Akhir
 - Menanyakan kesulitan siswa selama PBM
 - Menyimpulkan materi pembelajaran

5. ALAT/SUMBER BELAJAR

Buku teks, lagu-lagu etnik daerah, dan vcd/cd/kaset/guru

6. PENILAIAN :

- Teknik : Tes lisan/ tertulis
- Bentuk Instrumen : Daftar pertanyaan uraian
- Contoh Instrumen :
 - Tirukan nada, irama dan dinamika lagu yang diperdengarkan
 - Bunyikan nada, irama tempo dan dinamika dari lagu etnik yang diperdengarkan
 - Tuliskan hasil aransemen dalam bentuk yang siap ditampilkan
 - Tampilkan hasil aransemen lagu etnik dengan alat musik (sumber suara) yang dipilih.

Gunungwungkal, Januari 2011

Praktikan

Setyo Budi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMPN 2 Gunungwungkal
 Kelas : VII (tujuh)
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA /SENI MUSIK
 Semester : 2 (Dua)
 Alokasi Waktu : 4 x 40 menit
 Standar Kompetensi : Mengekspresikan diri melalui karya seni musik
 Kompetensi Dasar : Mengaransir secara sederhana karya lagu daerah setempat
 Indikator :

- Menuliskan pola irama lagu etnik setempat
- Mengaransir secara sederhana elemen-elemen musik lagu etnik daerah setempat
- Menampilkan aransemen lagu etnik setempat secara perorangan atau kelompok

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pada akhir pelajaran siswa dapat

- Mendengarkan lagu etnik daerah setempat
- Menyaksikan pertunjukan lagu etnik daerah setempat
- Mengkaji elemen-elemen musik, irama, tempo, nada, dinamik lagu etnik daerah setempat
- Mempresentasikan hasil diskusi

2. MATERI AJAR

Lagu etnik daerah setempat

3. METODE

Model Pendekatan Ctl dan Lifeskill

4. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan Pendahuluan

- Tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang akan disajikan

b. Kegiatan Inti

- Menuliskan pola irama lagu etnik setempat
- Mengaransir secara sederhana elemen-elemen musik lagu etnik daerah setempat
- Menampilkan aransemen lagu etnik setempat secara perorangan atau kelompok

c. Kegiatan Akhir

- Menanyakan kesulitan siswa selama PBM
- Menyimpulkan materi pembelajaran

5. **ALAT/SUMBER BELAJAR**

Buku teks, lagu-lagu etnik daerah, dan vcd/cd/kaset/guru

6. **Penilaian**

Teknik : Tes lisan/ tertulis

Bentuk Instrumen : Daftar pertanyaan uraian

Contoh Instrumen :

- Bagaimana pendapatmu tentang lagu etnis yang diperdengarkan
- Berikan tanggapan tentang elemen-elemen lagu etnik daerah setempat

Gunungwungkal, Januari 2011

Praktikan

Setyo Budi

SOAL UJI COBA

Petunjuk Umum :

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan cara mengerjakan soal.
2. Tuliskan lebih dahulu nama, kelas dan nomor absen pada lembar jawaban.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.
4. Berilah tanda silang pada jawaban yang tepat.

Berilah tanda silang pada huruf a, b, c , atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Pencipta metode membaca notasi music ut – re – mi - fa – sol – la – si – do adalah...
 1. J.S Bach
 2. Guido D' Arezoo
 3. Beethoven
 4. Mozart
2. Notasi balok yang mempunyai nilai 4 ketuk adalah...
3. Berikut ini yang termasuk karya seni adalah...
 - a. Bunga-bunga berwarna warni di taman
 - b. Gunung tinggi menjulang
 - c. Dekorasi yang indah
 - d. Pantai yang airnya berwarna biru
4. Berikut adalah bagian-bagian notasi balok kecuali...
 - a. Tangkai
 - b. Kepala
 - c. Bendera
 - d. Sayap
5. Tanda kunci G yang benar adalah...

6. Tanda *crescendo* dilambangkan dengan...
7. Berikut ini yang merupakan definisi seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah...
- Segala sesuatu yang dilakukan orang, bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan karena kehendak kemewahan, kenikmatan atau kebutuhan spiritual.
 - Pencipta segala hal karena keindahannya orang senang melihat atau mendengarkannya.
 - Perbuatan manusia yang timbul dari hidupnya, perasaan dan sifat indah sehingga menggetarkan perasaan manusia.
 - Segala manifestasi batin dan pengalaman estetika dengan menggunakan media garis, bidang, warna, volume dan gelap terang.
8. Cik cik periook merupakan salah satu lagu dari daerah...
- Sulawesi selatan
 - Kalimantan barat
 - Sumatera barat
 - Nusa tenggara barat
9. Tanda tempo yang berarti cepat adalah...
- Allegro
 - Andante
 - Moderato
 - Largo
10. Hasil karya music yang berupa rangkaian nada dan syair yang disusun untuk mengungkapkan perasaan disebut...
- Aransemen
 - Lagu
 - Vibrato
 - Register
11. Kemampuan dasar yang dimiliki sejak lahir dalam diri seseorang disebut...
- Ekspresi
 - Komunikasi
 - Bakat
 - Apresiasi

12. Alunan jiwa perasaan komponis yang dituangkan dalam rangkaian nada yang bervariasi tinggi dan panjang pendeknya disebut...
- Irama
 - Birama
 - Melodi
 - Interval
13. Kemampuan seorang vokalis untuk menjangkau wilayah suara disebut...
- Phrasering
 - Tekstur
 - Ambitus
 - interpretasi
14. Cara seseorang untuk menciptakan karya seni disebut...
- Kreativitas
 - Gagasan
 - Karakter
 - Teknik
15. Dalam sebuah komposisi gerak melodi ditentukan oleh...
- Tempo
 - Irama
 - Ekspresi
 - Interval
16. Gubahan lagu untuk orkes atau kelompok paduan music, baik secara vocal maupun instrumental disebut...
- Introduksi
 - Aransemen
 - Harmoni
 - Komposisi
17. Berikut ini merupakan keunikan lagu daerah setempat, *kecuali*...
- Sederhana
 - Kedaerahan
 - Tidak diketahui penciptanya
 - Tidak turun temurun
18. Ambitus suara anak-anak tinggi sekitar...
- $d' - e''$
 - $c' - e''$
 - $f' - e''$
 - $g' - e''$
19. Music daerah kebanyakan menggunakan tangga nada...
- Kromatis
 - Diatonic
 - Pentatonic
 - Slendro
20. Alat music angklung diatonic diciptakan oleh...
- Nahum situmorang
 - Narto sabdo
 - Makasiga
 - Daeng sutisna

21. Pokok pikiran, gagasan, atau ide dalam proses berkarya music disebut...
- a. Ritme
 - b. Melodi
 - c. Aransemen
 - d. Tema
22. Berikut ini arranger-arranger terkenal di Indonesia, *kecuali*...
- a. Adi MS
 - b. Erwin Gutawa
 - c. Dwiki Darmawan
 - d. Arman Maulana
23. Ilmu yang berhubungan dengan keselarasan paduan bunyi disebut...
- a. Ilmu komponis
 - b. Ilmu harmoni
 - c. Ilmu interportasi
 - d. Ilmu artikulasi
24. Music yang lahir karena budaya daerah setempat disebut music...
- a. Nontradisional
 - b. Tradisional
 - c. Kontemporer
 - d. Klasik
25. Karakter music daerah yang ada di Indonesia adalah kedaerahan dan...
- a. Dinamis
 - b. Sederhana
 - c. Popular
 - d. *Diatonis*
26. Salah satu alat music kayu pada gamelan adalah...
- a. Kendang
 - b. Gong
 - c. Gambang
 - d. Siter
27. Apabila tangga nadanya adalah g a b c d e dan fis maka akor dominannya adalah...
- a. a-b-d
 - b. d-fis-a
 - c. c-e-g
 - d. b-d-g
28. Gamelan *sandur* adalah music daerah yang berasal dari...
- a. Kalimantan
 - b. Madura
 - c. Cirebon
 - d. Maluku
29. Di bawah ini yang merupakan paduan nada dari akor mayor adalah...
- a. D-F-A
 - b. E-G-B
 - c. A-C-E
 - d. F-A-C
30. Tarling adalah music daerah dari...
- a. Cirebon
 - b. Jakarta
 - c. Aceh
 - d. Madura

31. Apabila tanda depannya seperti gambar di samping, akor subdominannya adalah...
- a. g-b-d
b. d-fis-a
- c. a-cis-e
d. b-d-fis
32. pada gambar skema gitar di samping akornya dinamakan...
- a. G minor
b. F Mayor
- c. Bes mayor
d. C Mayor
33. Kolintang adalah alat music tradisional dari Sulawesi utara yang berbentuk...
- a. Bilah
b. Pencon
- c. Dawai
d. Tabung
34. Apabila melodinya ssseperti diatas maka akornya dinamakan...
- a. CFGC
b. GDBD
- c. GDGG
d. CGCC
35. Music pengantar pada bagian awal lagu disebut...
- a. Coda
b. Introduksi
- c. Refrain
d. Legato
36. Tokoh music yang banyak membuat gending karawitan gaya Surakarta yaitu...
- a. G.B.P.H. Hadiwinoto
b. K.R.T. Warsodiningrat
- c. Paku Buwono
d. Wayan Beratha
37. Lagu gambang suling adalah karya tokoh music jawa tengah yang bernama...
- a. Narto sabdo
b. Anom suroto
- c. Madikusumo
d. Nyoman kaler

45. Bentuk resonansi yang mampu memproduksi suara yang jelas, nyaring dan merdu adalah...
- a. Rongga mulut
 - b. Rongga hidung
 - c. Rongga dada
 - d. Rongga perut
46. Akor di samping adalah...
- a. D Mayor
 - b. d minor
 - c. E Mayor
 - d. c minor
47. Alat music gitar terdiri atas... senar
- a. 5
 - b. 6
 - c. 4
 - d. 3
48. Jari tengah tangan kanan dalam permainan alat music gitar disebut...
- a. Indice
 - b. Mezlio
 - c. Anutor
 - d. Chico
49. Dalam akor trinada yang merupakan akor pokok adalah...
- a. I, II dan IV
 - b. I, III dan IV
 - c. I, IV dan V
 - d. I, V dan VI
50. Akor pada papan gitar di samping adalah...
- a. C
 - b. D
 - c. E
 - d. G

KUNCI JAWABAN
SOAL UJI COBA

1. A
2. D
3. C
4. D
5. B
6. A
7. C
8. B
9. A
10. B
11. C
12. D
13. C
14. A
15. D
16. B
17. D
18. B
19. C
20. D
21. D
22. C
23. B
24. B
25. B



TABEL TRANSFORMASI SOAL TES SIKLUS

No Uji Coba	Kriteria Soal	No Soal Penelitian	No Uji Coba	Kriteria Soal	No Soal Penelitian
1	Dipakai	1	26	Dibuang	-
2	Dipakai	2	27	Dipakai	18
3	Dibuang	-	28	Dibuang	-
4	Dipakai	3	29	Dipakai	19
5	Dipakai	4	30	dibuang	-
6	Dipakai	5	31	Dipakai	20
7	Dibuang	-	32	Dipakai	21
8	Dibuang	-	33	Dibuang	-
9	Dipakai	6	34	Dipakai	22
10	Dipakai	7	35	Dipakai	23
11	Dipakai	8	36	Dibuang	-
12	Dipakai	9	37	Dibuang	-
13	Dipakai	10	38	Dipakai	24
14	Dipakai	11	39	Dipakai	25
15	Dipakai	12	40	Dipakai	26
16	Dipakai	13	41	Dipakai	27
17	Dibuang	-	42	Dibuang	-
18	Dipakai	14	43	Dipakai	28
19	Dipakai	15	44	Dibuang	-
20	Dipakai	16	45	Dipakai	29
21	Dibuang	-	46	Dipakai	30
22	Dibuang	-	47	Dipakai	31
23	Dipakai	17	48	Dipakai	32
24	Dibuang	-	49	Dipakai	33
25	Dibuang	-	50	Dipakai	34
Jumlah soal			34		

KISI – KISI SOAL TES SIKLUS

Mata Pelajaran : Seni Musik
 Kelas / Semester : VII / 2
 Materi : Notasi Musik
 Jumlah Soal : 34
 Alokasi Waktu : 40 menit

Standart Kompetensi : Mengapresiasi karya seni musik

Kompetensi Dasar : Mengaransir secara sederhana karya kagu daerah setempat

Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah
	C1	C2	C3	C4	
• Membaca notasi / karya musik daerah setempat/ nusantara	1,9,10,11,12,16,	2,4,6,13,14,15,18,		5	14
• Menuliskan pola irama lagu daerah setempat / nusantara	20	19,27,29	23		5
• Mengaransir secara sederhana lagu daerah setempat	31, 32	34,35	38,39,40	41	8
• Menyajikan hasil aransemen secara sederhana baik perorangan maupun berkelompok	43,45,46	47,48,49	50		7
Jumlah	12	15	5	2	34
Persentase	35%	44%	15%	6%	100%

SOAL TES SIKLUS

Petunjuk Umum :

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan cara mengerjakan soal.
2. Tuliskan lebih dahulu nama, kelas dan nomor absen pada lembar jawaban.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.
4. Berilah tanda silang pada jawaban yang tepat.

Berilah tanda silang pada huruf a, b, c , atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Pencipta metode membaca notasi music ut – re – mi - fa – sol – la – si – do adalah...
 3. J.S Bach
 4. Guido D' Arezoo
 - c. Beethoven
 - d. Mozart
2. Notasi balok yang mempunyai nilai 4 ketuk adalah...
 3. Berikut adalah bagian-bagian notasi balok kecuali...
 - c. Tangkai
 - d. Kepala
 - c. Bendera
 - d. Sayap
 4. Tanda kunci G yang benar adalah...


5. Tanda *crescendo* dilambangkan dengan...
6. Tanda tempo yang berarti cepat adalah...
- c. Allegro c. Moderato
d. Andante d. Largo
7. Hasil karya music yagn berupa rangkaian nada dan syair yang disusun untuk mengungkapkan perasaan disebut...
- c. Aransemen c. Vibrato
d. Lagu d. Register
8. Kemampuan dasar yang dimiliki sejak lahir dalam diri seseorang disebut...
- c. Ekspresi c. Bakat
d. Komunikasi d. Apresiasi
9. Alunan jiwa perasaan komponis yang dituangkan dalam rangkaian nada yang bervariasi tinggi dan panjang pendeknya disebut...
- c. Irama c. Melodi
d. Birama d. Interval
10. Kemampuan seorang vokalis untuk menjangkau wilayah suara disebut...
- c. Phrasering c. Ambitus
d. Tekstur d. interpretasi
11. Cara seseorang untuk menciptakan karya seni disebut...
- c. Kreativitas c. Karakter
d. Gagasan d. Teknik
12. Dalam sebuah komposisi gerak melodi ditentukan oleh...
- c. Tempo c. Ekspresi
d. Irama d. Interval
13. Gubahan lagu untuk orkes atau kelompok paduan music, baik secara vocal maupun instrumental disebut...
- c. Introduksi c. Harmoni
d. Aransemen d. Komposisi

14. Ambitus suara anak-anak tinggi sekitar...
- c. d' – e'' c. f' – e''
d. c' – e'' d. g' – e''
15. Music daerah kebanyakan menggunakan tangga nada...
- c. Kromatis c. Pentatonic
d. Diatonic d. Slendro
16. Alat music angklung diatonic diciptakan oleh...
- c. Nahum situmorang c. Makasiga
d. Narto sabdo d. Daeng sutisna
17. Ilmu yang berhubungan dengan keselarasan paduan bunyi disebut...
- c. Ilmu komponis c. Ilmu interportasi
d. Ilmu harmoni d. Ilmu artikulasi
18. Apabila tangga nadanya adalah g a b c d e dan fis maka akor dominannya adalah...
- c. a-b-d c. c-e-g
d. d-fis-a d. b-d-g
19. Di bawah ini yang merupakan paduan nad dari akor mayor adalah...
- c. D-F-A c. A-C-E
d. E-G-B d. F-A-C
20. Apabila tanda depannya seperti gambar di samping, akor subdominannya adalah...
- c. g-b-d c. a-cis-e
d. d-fis-a d. b-d-fis
21. pada gambar skema gitar di samping akornya dinamakan...
- c. G minor c. Bes mayor
d. F Mayor d. C Mayor

28. Buku atau lembaran kertas yang digunakan untuk menulis notasi music disebut...
- c. Catalog c. Stage
d. Partitur d. Conducting
29. Bentuk resonansi yang mampu memproduksi suara yang jelas, nyaring dan merdu adalah...

- c. Rongga mulut c. Rongga dada
d. Rongga hidung d. Rongga perut
30. Akor di samping adalah...
- e. D Mayor
f. d minor
g. E Mayor
h. c minor
31. Alat music gitar terdiri atas... senar
- c. 5 c. 4
d. 6 d. 3
32. Jari tengah tangan kanan dalam permainan alat music gitar disebut...
- c. Indice c. Anutor
d. Mezlio d. Chico
33. Dalam akor trinada yang merupakan akor pokok adalah...
- c. I, II dan IV c. I, IV dan V
d. I, III dan IV d. I, V dan VI
34. Akor pada papan gitar di samping adalah...
- e. C
f. D
g. E
h. G

KUNCI JAWABAN SOAL TES SIKLUS

- 
1. B
2. B
3. C
4. C
5. C
6. D
7. D
8. D
9. C
10. C
11. E
12. B
13. D
14. E
15. A
16. E
17. E
18. A
19. A
20. D
21. C
22. B
23. C
24. C
25. B
26. B
27. A
28. A
29. A
30. B
31. B
32. D
33. D
34. D

DAFTAR NILAI PRE-TES KELAS VII-B

No.	Kode	Nilai	Keterangan
1	R-01	76	Tuntas
2	R-02	58	Belum Tuntas
3	R-03	61	Belum Tuntas
4	R-04	63	Belum Tuntas
5	R-05	62	Belum Tuntas
6	R-06	59	Belum Tuntas
7	R-07	61	Belum Tuntas
8	R-08	69	Tuntas
9	R-09	62	Belum Tuntas
10	R-10	59	Belum Tuntas
11	R-11	58	Belum Tuntas
12	R-12	66	Tuntas
13	R-13	65	Tuntas
14	R-14	62	Belum Tuntas
15	R-15	70	Tuntas
16	R-16	65	Tuntas
17	R-17	52	Belum Tuntas
18	R-18	63	Belum Tuntas
19	R-19	84	Tuntas
20	R-20	66	Tuntas
21	R-21	58	Belum Tuntas
22	R-22	60	Belum Tuntas
23	R-23	59	Belum Tuntas
24	R-24	61	Belum Tuntas
25	R-25	53	Belum Tuntas
26	R-26	71	Tuntas
27	R-27	62	Belum Tuntas
28	R-28	62	Belum Tuntas
29	R-29	61	Belum Tuntas
30	R-30	58	Belum Tuntas
31	R-31	84	Tuntas
32	R-32	73	Tuntas
33	R-33	58	Belum Tuntas
34	R-34	62	Belum Tuntas
Nilai tertinggi		84	Persentase ketuntasan = 32,35%
Nilai terendah		52	
Nilai rata-rata		63,61	
Jumlah tuntas belajar		11	
Jumlah belum tuntas belajar		23	

Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

No	Kode	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
1	R-01	63.16	Belum tuntas	76.19	Tuntas
2	R-02	47.37	Belum tuntas	52.38	Belum tuntas
3	R-03	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
4	R-04	68.42	Tuntas	66.67	Tuntas
5	R-05	68.42	Tuntas	66.67	Tuntas
6	R-06	52.63	Belum tuntas	76.19	Tuntas
7	R-07	52.63	Belum tuntas	66.67	Tuntas
8	R-08	73.68	Tuntas	76.19	Tuntas
9	R-09	73.68	Tuntas	71.43	Tuntas
10	R-10	47.37	Belum tuntas	57.14	Belum tuntas
11	R-11	52.63	Belum tuntas	76.19	Tuntas
12	R-12	78.95	Tuntas	71.43	Tuntas
13	R-13	73.68	Tuntas	71.43	Tuntas
14	R-14	52.63	Belum tuntas	57.14	Belum tuntas
15	R-15	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
16	R-16	68.42	Tuntas	66.67	Tuntas
17	R-17	78.95	Tuntas	80.95	Tuntas
18	R-18	68.42	Tuntas	66.67	Tuntas
19	R-19	63.16	Belum Tuntas	80.95	Tuntas
20	R-20	68.42	Tuntas	76.19	Tuntas
21	R-21	68.42	Tuntas	66.67	Tuntas
22	R-22	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
23	R-23	57.89	Belum tuntas	66.67	Tuntas
24	R-24	52.63	Belum tuntas	71.43	Tuntas
25	R-25	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
26	R-26	73.68	Tuntas	76.19	Tuntas
27	R-27	63.16	Belum tuntas	71.43	Tuntas
28	R-28	52.63	Belum tuntas	80.95	Tuntas
29	R-29	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
30	R-30	68.42	Tuntas	52.38	Belum tuntas
31	R-31	84.21	Tuntas	80.95	Tuntas
32	R-32	68.42	Tuntas	71.43	Tuntas
33	R-33	52.63	Belum tuntas	66.67	Tuntas
34	R-34	52.63	Belum tuntas	71.43	Tuntas
Rata-rata		64,40		70.31	

RINGKASAN DATA HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

No.	Komponen	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	84,21	80,95
2	Nilai terendah	47,37	52,38
3	Nilai rata-rata	64,40	70,31
4	Jumlah tuntas belajar	20	30
5	Jumlah belum tuntas belajar	14	4
6	Persentase ketuntasan belajar	58,82%	88,24%

KRITERIA PENILAIAN AFEKTIF SISWA

1. Tanggung jawab

Indikator :

- Melaksanakan tugas dengan baik
- Menyelesaikan tugas tepat waktu
- Melaporkan hasil diskusi
- Tidak membuat keributan kelas

Skor 1 : Tidak ada indikator yang muncul

Skor 2 : Satu indikator muncul

Skor 3 : Dua indikator muncul

Skor 4 : Tiga indikator muncul

Skor 5 : Empat indikator muncul

2. Kerja sama

Indikator :

- Memecahkan masalah dengan diskusi
- Ikut serta dalam memecahkan masalah
- Tidak membuat kegaduhan
- Menyelesaikan tugas tepat waktu

Skor 1 : Tidak ada indikator yang muncul

Skor 2 : Satu indikator muncul

Skor 3 : Dua indikator muncul

Skor 4 : Tiga indikator muncul

Skor 5 : Empat indikator muncul

3. Memperhatikan pelajaran

Indikator :

- Tidak membuat ramai pada saat kegiatan pembelajaran
- Memperhatikan guru saat menerangkan
- Berani bertanya

- Tidak melakukan kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran

Skor 1 : Tidak ada indikator yang muncul

Skor 2 : Satu indikator muncul

Skor 3 : Dua indikator muncul

Skor 4 : Tiga indikator muncul

Skor 5 : Empat indikator muncul

4. Kedisiplinan

Indikator :

- Tidak terlambat masuk kelas
- Memakai atribut atau tata tertib yang telah ditentukan
- Mengumpulkan tugas sesuai jadwal yang telah ditentukan
- Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib

Skor 1 : Tidak ada indikator yang muncul

Skor 2 : Satu indikator muncul

Skor 3 : Dua indikator muncul

Skor 4 : Tiga indikator muncul

Skor 5 : Empat indikator muncul

5. Menghargai pendapat orang lain

Indikator :

- Mau menerima kritik atau saran dari orang lain
- Menyanggah pendapat orang lain dengan sopan
- Mendengarkan pendapat teman
- Mendengarkan penjelasan guru

Skor 1 : Tidak ada indikator yang muncul

Skor 2 : Satu indikator muncul

Skor 3 : Dua indikator muncul

Skor 4 : Tiga indikator muncul

Skor 5 : Empat indikator muncul

**DAFTAR NILAI AFEKTIF SISWA
KELAS VII-B**

No.	Kode	Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		Angka	Huruf	Angka	Huruf
1	R-01	80	B	80	B
2	R-02	76	B	84	B
3	R-03	76	B	76	B
4	R-04	76	B	76	B
5	R-05	76	B	76	B
6	R-06	76	B	76	B
7	R-07	76	B	76	B
8	R-08	76	B	76	B
9	R-09	76	B	84	B
10	R-10	76	B	76	B
11	R-11	76	B	80	B
12	R-12	80	B	84	B
13	R-13	80	B	76	B
14	R-14	80	B	76	B
15	R-15	80	B	84	B
16	R-16	80	B	80	B
17	R-17	76	B	76	B
18	R-18	80	B	76	B
19	R-19	84	B	88	A
20	R-20	76	B	76	B
21	R-21	76	B	84	B
22	R-22	76	B	76	B
23	R-23	76	B	80	B
24	R-24	80	B	84	B
25	R-25	76	B	76	B
26	R-26	76	B	84	B
27	R-27	84	B	80	B
28	R-28	80	B	80	B
29	R-29	80	B	76	B
30	R-30	76	B	76	B
31	R-31	84	B	88	A
32	R-32	76	B	76	B
33	R-33	76	B	76	B
34	R-34	80	B	84	B
Nilai maksimum		84	B	88	B
Nilai minimum		76	B	76	B
Rata-rata		78		79,30	

KRITERIA PENILAIAN PSIKOMOTORIK SISWA

1. Membuat catatan

Skor 1 : Tidak membuat catatan

Skor 2 : Membuat catatan tetapi sangat sedikit

Skor 3 : Membuat catatan kurang lengkap dan tidak rapi

Skor 4 : Membuat catatan lengkap tetapi kurang rapi

Skor 5 : Membuat catatan lengkap dan rapi

2. Keaktifan bertanya

Skor 1 : Tidak bertanya

Skor 2 : Bertanya dengan ditunjuk terlebih dahulu

Skor 3 : Bertanya tetapi kurang sesuai dengan mata pelajaran

Skor 4 : Bertanya tetapi kurang sopan

Skor 5 : Sering bertanya dengan sopan dan sesuai mata pelajaran

3. Ketepatan menjawab pertanyaan

Skor 1 : Tidak dapat menjawab pertanyaan

Skor 2 : Dapat menjawab tetapi kurang benar

Skor 3 : Dapat menjawab atas bantuan guru

Skor 4 : Dapat menjawab dengan sedikit bantuan guru

Skor 5 : Dapat menjawab dengan tepat

4. Keaktifan melakukan diskusi

Skor 1 : Tidak ikut aktif melakukan diskusi

Skor 2 : Ikut melakukan diskusi tetapi pasif

Skor 3 : Ikut melakukan diskusi tetapi tidak serius

Skor 4 : Ikut melakukan diskusi dengan sedikit bercanda
Skor 5 : Ikut aktif melakukan diskusi

5. Mengkomunikasikan hasil diskusi

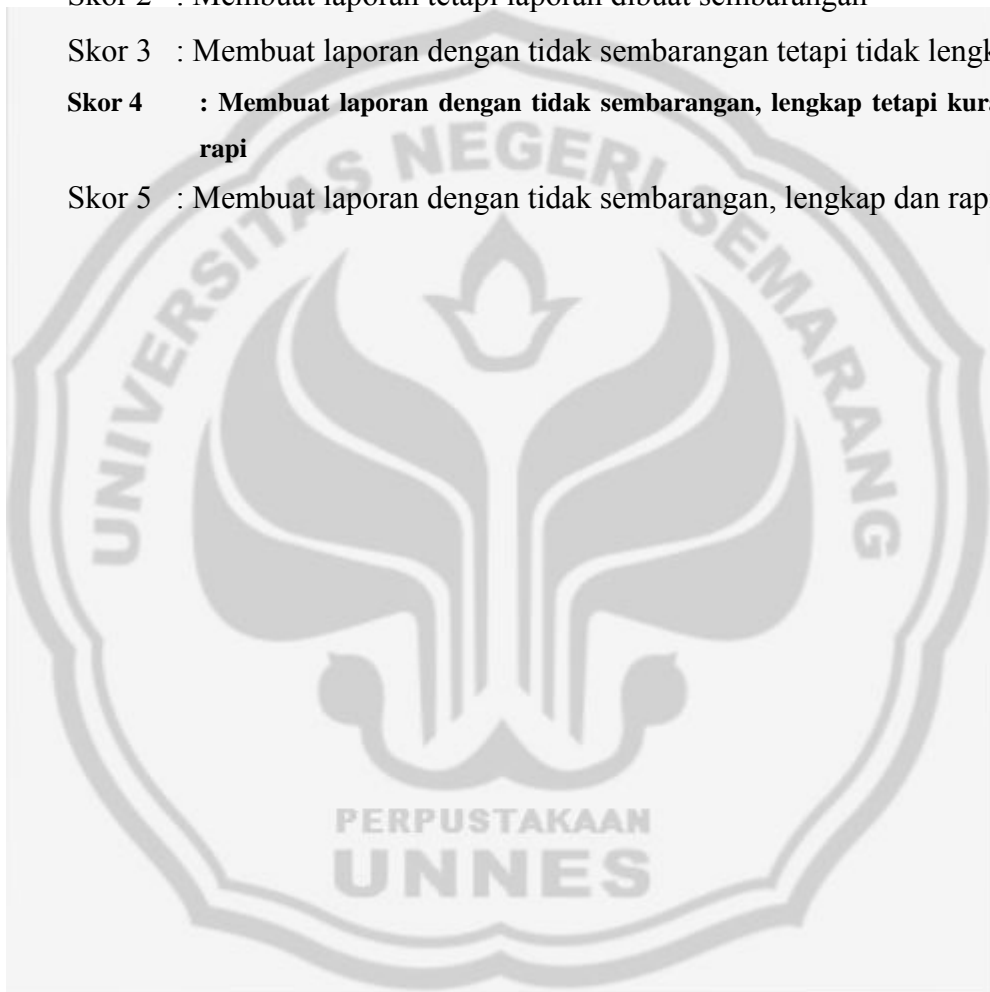
Skor 1 : Tidak membuat laporan sama sekali

Skor 2 : Membuat laporan tetapi laporan dibuat sembarangan

Skor 3 : Membuat laporan dengan tidak sembarangan tetapi tidak lengkap

Skor 4 : Membuat laporan dengan tidak sembarangan, lengkap tetapi kurang rapi

Skor 5 : Membuat laporan dengan tidak sembarangan, lengkap dan rapi



**DAFTAR NILAI PSIKOMOTORIK SISWA
KELAS VII-B**

No.	Kode	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	R-01	76	80
2	R-02	72	68
3	R-03	68	68
4	R-04	72	68
5	R-05	64	72
6	R-06	64	68
7	R-07	72	68
8	R-08	76	76
9	R-09	72	72
10	R-10	68	68
11	R-11	64	68
12	R-12	72	76
13	R-13	72	76
14	R-14	64	72
15	R-15	76	80
16	R-16	76	76
17	R-17	64	68
18	R-18	72	72
19	R-19	84	88
20	R-20	76	72
21	R-21	64	68
22	R-22	64	72
23	R-23	64	72
24	R-24	72	72
25	R-25	64	68
26	R-26	76	76
27	R-27	68	72
28	R-28	68	72
29	R-29	64	68
30	R-30	64	72
31	R-31	88	88
32	R-32	76	80
33	R-33	64	68
34	R-34	68	72
Rata- rata		70	72,78
Nilai \geq 65		23	36
% Nilai \geq 65		63,89	100

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA
SIKLUS ...

No.	Aspek yang Diamati	Pengamatan		Keterangan
		Jumlah Siswa	%	
1	Keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran.			
2	Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.			
3	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan.			
4	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.			
5	Persiapan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar			
6	Semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.			
7	Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas.			
Jumlah rata-rata				

Pedoman pengamatan : kriteria baik.

Gunungwungkal, Februari 2011

Guru Mitra

Guru Praktikan

Listiyono, S.Pd.

Setyo Budi

DATA HASIL OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA

No	Aspek yang Diamati	Kriteria Baik			
		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran.	28	82,35	32	94,11
2	Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.	28	82,35	33	97,02
3	Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan.	23	67,64	26	76,47
4	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.	23	67,64	21	61,76
5	Persiapan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar	28	82,35	32	94,11
6	Semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.	32	94,11	34	100
7	Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas.	34	100	34	100
Rata-rata			82,34		89,07

Gunungwungkal, 22 Februari 2011

Guru Mitra

Guru Praktikan

Listiyono, S.Pd.

Setyo Budi

Mengetahui,

Kepala SMPN 2 Gunungwungkal
Pati

Adi Prasetyo, S.Pd.

NIP. 19621017 198501 1 001

LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN GURU DI KELAS

SIKLUS I

Nama Guru Seni Musik sebagai Observer : Listiyono, S.Pd.

Nama Mahasiswa sebagai Praktikan : Setyo Budi

Kelas / Semester : VII-B / 2

Mata Pelajaran : Seni Musik

Pokok Bahasan : Notasi Musik

Petunjuk :

Berikan penilaian Anda dengan menuliskan tanda cek (v) pada kolom yang ada sesuai dengan aspek yang diamati !

No.	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	A. PENDAHULUAN						
1	Mempersiapkan perangkat pembelajaran						
2	Memotivasi atau membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran						
3	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran						
	B. KEGIATAN INTI						
4	Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan keterampilan proses						
5	Mengajar dalam suasana yang menyenangkan						
6	Memberi perhatian kepada siswa						
7	Memotivasi siswa untuk bertanya dan aktif memberikan pertanyaan kepada siswa						
8	Berupaya agar proses pembelajaran berlangsung dua arah						

9	Berperan sebagai fasilitator						
	C. PENUTUP						
10	Membimbing siswa menyimpulkan materi						
11	Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya.						
	D. KESAN TERHADAP GURU						
12	Penampilan						
13	Pengelolaan waktu						
14	Pengelolaan kelas						
15	Menggunakan bahasa yang jelas						
16	Suara yang jelas						
	Jumlah perolehan skor						
	Perolehan skor dibagi skor maksimal (%)						

Skor Pengamatan :

- 5. Sangat baik
- 4. Baik
- 3. Cukup
- 2. Kurang
- 1. Kurang Sekali

Gunungwungkal, Februari

2011

Observer

Praktikan

Listiyono, S.Pd.

Setyo Budi

Mengetahui,

Kepala SMPN 2 Gunungwungkal

Pati

Adi Prasetyo, S.Pd.

NIP. 19621017 198501 1 001

LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN GURU DI KELAS

SIKLUS II

Nama Guru Seni Musik sebagai Observer : Listiyono,S.Pd.

Nama Mahasiswa sebagai Praktikan : Setyo Budi

Kelas / Semester : VII-B / 2

Mata Pelajaran : Seni Musik

Pokok Bahasan : Notasi Musik

Petunjuk :

Berikan penilaian Anda dengan menuliskan tanda cek (v) pada kolom yang ada sesuai dengan aspek yang diamati !

No.	Aspek yang diamati	Skor Pengamatan					Keterangan
		5	4	3	2	1	
	A. PENDAHULUAN						
1	Mempersiapkan perangkat pembelajaran						
2	Memotivasi atau membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran						
3	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran						
	B. KEGIATAN INTI						
4	Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan keterampilan proses						
5	Mengajar dalam suasana yang menyenangkan						
6	Memberi perhatian kepada siswa						
7	Memotivasi siswa untuk bertanya dan aktif memberikan pertanyaan kepada siswa						
8	Berupaya agar proses pembelajaran berlangsung dua arah						
9	Berperan sebagai fasilitator						

	C. PENUTUP						
10	Membimbing siswa menyimpulkan materi						
11	Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya.						
	D. KESAN TERHADAP GURU						
12	Penampilan						
13	Pengelolaan waktu						
14	Pengelolaan kelas						
15	Menggunakan bahasa yang jelas						
16	Suara yang jelas						
	Jumlah perolehan skor						
	Perolehan skor dibagi skor maksimal (%)						

Skor Pengamatan :

5. Sangat baik
4. Baik
3. Cukup
2. Kurang
1. Kurang Sekali

Gunungwungkal, Februari
2011

Observer

Praktikan

Listiyono, S.Pd.

Setyo Budi

Mengetahui,
Kepala SMPN 2 Gunungwungkal
Pati

Adi Prasetyo, S.Pd.
NIP. 19621017 198501 1 001

Lembar Pengamatan Kegiatan Proses Pembelajaran
Pertemuan Ke- I

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Jumlah siswa yang hadir	
2	Jumlah siswa yang membawa sumber belajar	
3	Jumlah siswa yang mengumpulkan tugas	
4	Jumlah siswa yang bertanya	
5	Siswa yang terlibat aktif diskusi	
6	Kondisi interaktif siswa – guru	
7	Kondisi interaktif siswa – siswa	
8	Usul atau ide dari siswa	
9	Suasana proses pembelajaran	

Gunungwungkal, Februari 2011

Guru Praktikan

Setyo Budi

Lembar Pengamatan Kegiatan Proses Pembelajaran
Pertemuan Ke- II

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Jumlah siswa yang hadir	
2	Jumlah siswa yang membawa sumber belajar	
3	Jumlah siswa yang mengumpulkan tugas	
4	Jumlah siswa yang bertanya	
5	Siswa yang terlibat aktif diskusi	
6	Kondisi interaktif siswa – guru	
7	Kondisi interaktif siswa – siswa	
8	Usul atau ide dari siswa	
9	Suasana proses pembelajaran	

Gunungwungkal, Februari 2011

Guru Praktikan

Setyo Budi

LEMBAR ANGKET REFLEKSI SISWA
SIKLUS ...

Petunjuk :

Berikut ini disajikan dengan memberikan tanda cek (v) pada kotak yang sesuai pilihan Anda untuk setiap sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas.

Isilah sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya !

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Suasana pembelajaran menyenangkan.		
2	Proses pembelajaran berlangsung efektif.		
3	Guru selalu meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran serta memicu rasa ingin tahu siswa.		
4	Guru sudah melibatkan saya secara fisik dalam pembelajaran.		
5	Guru secara optimal melibatkan intelektual saya dalam pembelajaran.		
6	Proses pembelajaran berlangsung dua arah / terjalin komunikasi antara guru dengan siswa.		
7	Guru sudah menggunakan media, alat dan bahan ajar dengan baik.		
8	Saya senang dengan metode pembelajaran yang digunakan guru.		
9	Alokasi waktu yang tersedia terpakai secara optimal.		
10	Saya dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diajarkan.		

DATA HASIL ANGGKET REFLEKSI SISWA

No.	Unsur yang diamati	Siswa yang menjawab "YA"			
		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Suasana pembelajaran menyenangkan.	34	100	34	100
2	Proses pembelajaran berlangsung efektif.	26	76,5	32	94,11
3	Guru selalu meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran serta memicu rasa ingin tahu siswa.	28	82,35	32	94,11
4	Guru sudah melibatkan saya secara fisik dalam pembelajaran.	34	100	34	100
5	Guru secara optimal melibatkan intelektual saya dalam pembelajaran.	27	79,41	34	100
6	Proses pembelajaran berlangsung dua arah/terjalin komunikasi antara guru dengan siswa.	34	100	34	100
7	Guru sudah menggunakan media, alat, bahan ajar dengan baik.	27	79,41	33	97,06
8	Saya senang dengan metode pembelajaran yang digunakan.	30	88,24	34	100
9	Alokasi waktu yang tersedia terpakai secara optimal.	28	82,35	30	88,24
10	Saya dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diajarkan.	29	85,29	32	94,11

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

1. Apakah siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran selama menggunakan macromedia animasi flash ?

Jawab:

2. Apakah siswa merespon dengan baik pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi flash ?

Jawab:

3. Apakah siswa melaksanakan tugas dan diskusi dengan baik ?

Jawab:

4. Apakah siswa merasa termotivasi dalam belajar seni musik setelah guru menyampaikan materi seni musik dengan media animasi flash ?

Jawab:

5. Apa kendala yang dihadapi siswa selama mengikuti pelajaran seni musik khususnya pokok materi notasi musik ?

Jawab:

6. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran seni musik menggunakan media animasi flash ?

Jawab:

7. Apa kendala yang dihadapi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dan diskusi pokok materi notasi musik ?

Jawab:

8. Apa yang akan Anda lakukan sebagai seorang siswa jika mengalami kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ?

Jawab:

9. Apa saran yang diperlukan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari yang sebelumnya ?

Jawab:

10. Menurut Anda masukan apa yang perlu disampaikan dalam perbaikan proses pembelajaran seni musik ?

Jawab:

Gunungwungkal, Februari 2011

Pengamat

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Menurut Anda apakah siswa rajin mengerjakan tugas yang diberikan selama pembelajaran ?

Jawab:

2. Menurut Anda apakah siswa merespon dengan baik pemanfaatan media animasi flash dalam pembelajaran ?

Jawab:

3. Apakah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik ?

Jawab:

4. Kiat apakah yang perlu dilakukan agar siswa termotivasi dalam belajar seni musik ?

Jawab:

5. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran seni musik menggunakan media animasi flash ?

Jawab:

6. Apakah hambatan yang dialami siswa dalam belajar seni musik khususnya pokok materi notasi musik ?

Jawab:

7. Apa kesulitan yang dihadapi siswa dalam melaksanakan pembelajaran ?

Jawab:

8. Apa saran yang diperlukan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari yang sebelumnya ?

Jawab:

9. Apa kendala yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran ?

Jawab:

10. Apakah pemanfaatan media animasi flash merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar ?

Jawab:

Gunungwungkal, Februari 2011

Pengamat