PERBEDAAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK ANTARA PEMBELAJARAN MUSIK BERBANTUAN MEDIA GAMBAR DENGAN METODE KONVENSIONAL DI SMP NEGERI 26 KOTA PADANG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan S1

Oleh :

TETA RESFA AINI
NIM 77291/2006

JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik berbantuan Media Gambar Di SMP Negeri 26 Kota Padang

Nama : Teta Resfa Aini

NIM : 77291/2006

Jurusan : Pendidikan Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 09 Mei 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Yos Sudarman, S.Pd, M.Pd	**Dr.Ardipal, M.Pd**
NIP. 19740514.200501.003	NIP.19660203.199203.1.005

Ketua Jurusan

Dra. Fuji Astuti, M.Hum

Nip.19580607.198603.2001

ABSTRAK

Teta Resfa Aini. 2011: Perbedaan Hasil Belajar Seni Musik Antara Pembelajaran Musik Berbantuan Media Gambar Dengan Metode Konvensional Di SMP Negeri 26 Kota Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar seni musik antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional pada kelas VIII3 dan VIII6 di SMP Negeri 26 Kota Padang.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode deskriptif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang mengikuti mata pelajaran seni musik di SMP Negeri 26 Kota Padang dengan jumlah populasi seluruhnya 213 orang. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII3 dan VIII6 SMP Negeri 26 Kota Padang tahun ajaran 2010/2011 yang masing-masing sebanyak 35 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu penerapan pembelajaran dengan perlakuan berbeda sebagai variabel bebas (X) yang dibagi menjadi dua : (X1) perlakuan penerapan pembelajaran dengan mnggunakan media gambar dan (X2) perlakuan penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional, dan hasil belajar berupa posttest sebagai variabel terikat (Y). Analisis data menggunakan beberapa uji persyaratan analisis diantaranya uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas dan reliabilitas serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata postest (tes akhir) di kelas eksperimen yang lebih unggul sebesar 77,00 dari kelas kontrol yang hanya sebesar 73,94. Pada taraf signifikan 0,05 dengan probabilitas 0,00 diperoleh t_{hitung} sebesar -19,854 yang lebih kecil dari t_{tabel} sebesar 1,691. Berarti hasil belajar seni musik siswa yang dibantu dengan media gambar mengalami peningkatan daripada hasil belajar siswa yang hanya diberi perlakuan dengan metode konvensional. Maka H_1 diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Perbedaan Hasil Belajar Seni Musik Antara Pembelajaran Musik Berbantuan Media Gambar Dengan Metode Konvensional Di SMP Negeri 26 Kota Padang"**

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna atau masih banyak kekurangan baik dari segi tata bahasa, metode penulisan maupun isinya. Hal ini tiada lain adalah karena keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran-saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penelitian kedepannya. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Yos Sudarman, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardipal, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Fuji Astuti, M.Hum Selaku ketua Jurusan Seni Drama Tari dan Musik yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di UNP.

4. Ibuk Yuliasma, S.Pd, M.Pd, bapak Drs. Jagar L. Toruan, M.Hum, dan bapak Indrayuda, S.Pd. M.Pd, selaku Tim Penguji
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Bahasa dan Seni UNP yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 26 Kota Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 26 Kota Padang. Majelis Guru dan karyawan-karyawati SMP Negeri 26 Kota Padang yang telah membantu dalam proses penelitian ini.
7. Siswa-siswi SMP Negeri 26 Kota Padang yang telah bersedia membantu penulis dalam pemberian tes objektif dalam penelitian ini.
8. Orang Tua tercinta yang telah memberikan bantuan moril maupun materil kepada penulis sehingga penulis dapat meneyelesaikan skripsi ini, serta kedua kakak tersayang yang telah memberikan semangat dalam perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman yang senasib dan seperjuangan yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini, penulis hanya bisa berdo'a semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Amin.

Padang, 13 Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Pembatasan Masalah 4

D. Perumusan Masalah 5

E. Tujuan Penelitian 5

F. Manfaat Penelitian 5

G. Definisi operasional..... 6

BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS

A. Kerangka Teoretis 8

1. Belajar dan Pembelajaran 8

2. Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah 9

3. Hasil Belajar Seni Musik..... 11

4. Pembelajaran Seni Musik Berbantuan Media Gambar 13

5. Media Gambar dan Penggunaannya 17

B. Penelitian Yang Relevan 25

C. Kerangka Konseptual 26

D. Hipotesis 27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 28

B. Populasi dan Sampel 29

C. Variabel Penelitian 30

D. Instrumentasi 31

E. Teknik Pengumpulan Data 31

F. Teknik Analisis Data 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data 35

1. Deskripsi Data Pretes (tes awal) 35

2. Hasil Postest (Tes Akhir) 37

3. Perbandingan Perolehan Nilai Pretes dan Posterst 38

4. Uji Normalitas Tes Hasil Belajar 42

B. Pembahasan 43

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 47

B. Saran 47

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Rancangan Penelitian 28
2. Hasil Pretest Siswa Kelas VIII Materi Pelajaran Seni Musik 29
3. Deskripsi Interval Nilai Hasil Pretest Di kelas Eksperimen 36
4. Deskripsi Interval Nilai Hasil Pretest Di kelas Kontrol 36
5. Deskripsi Nilai Hasil Postest Di Kelas Eksperimen 37
6. Deskripsi Nilai Hasil Postest Di Kelas Kontrol 37
7. Hasil Pretest dan Postest Di Kelas Eksperimen dan Kontrol 38
8. Nilai Pretest dan Postest Di Kelas Eksperimen 39
9. Nilai Pretest dan Postest Di Kelas Kontrol 40
10. Kesimpulan Hasil Pretest dan Postest Di Kelas Eksperimen 41
11. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Postest Di Kelas Eksperimen 43
12. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Postest Di Kelas Kontrol 43

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Konseptual ……26

DAFTAR LAMPIRAN

1. Data Mentah Tes Awal dan Akhir Di Kelas Eksperimen
2. Histogram dan Kurva Normal Di Kelas Eksperimen
3. Data Mentah Tes Awal dan Akhir Di Kelas Kontrol
4. Histogram dan Kurva Normal Di Kelas Kontrol
5. Tabel T dan T Test Kelas Eksperimen
6. Silabus Seni Musik
7. RPP Seni Musik
8. Test Objektif

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai bagian dari pembangunan nasional, perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan sektor pendidikan. Merosotnya kualitas pendidikan banyak mendapat sorotan dari masyarakat, peserta lulusan kependidikan, para pendidik dan pemerintah. Oleh karena itu pemerintah berupaya semaksimal mungkin mengadakan perbaikan dan penyempurnaan di bidang pendidikan. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan banyak diarahkan pada penataan proses belajar, penggunaan dan pemilihan media belajar secara tepat. Kesemuanya dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar semaksimal mungkin.

Pendidikan seni di Indonesia terutama seni budaya di sekolah sangat berperan penting dalam kemajuan pendidikan nasional. Pembelajaran seni budaya yang diterapkan di sekolah menyangkut pembelajaran seni musik. Seni musik di sekolah-sekolah ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berseni dengan menggunakan berbagai macam teknik dan teori-teori serta ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Semua ruang lingkup tersebut memerlukan daya berfikir yang tinggi. Namun karena tidak semua siswa memiliki tingkat inteligensi yang tinggi maka tidak dapat disangkal bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam belajar seni musik.

Dalam pembelajaran seni musik terdapat berbagai macam konsep berupa teori-teori yang dapat menjelaskan dan menggambarkan berbagai macam fenomena ilmiah yang terjadi dalam kehidupan. Oleh sebab itulah musik menjadi ilmu yang harus dikuasai siswa agar dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP N 26 Padang dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran seni musik merupakan salah satu mata pelajaran yang rumit karena penuh dengan berbagai macam teori-teori yang sulit dipahami sehingga perhatian siswa untuk belajar seni musik menjadi berkurang.

Pada tingkat sekolah menengah pertama kelas VIII semester II tahun pelajaran 2010/2011 terdapat pembelajaran tentang musik etnik nusantara. Dalam pokok bahasan musik etnik nusantara ini, siswa dituntut untuk lebih bisa mengenal dan menghafalkan berbagai macam alat musik sesuai dengan jenis dan daerah asalnya. Maka dari itu guru dituntut untuk lebih bisa berkreasi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar belajar seni musik yang selama ini dianggap sulit bagi siswa dapat dipelajari dengan mudah dan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dan metoda yang tepat merupakan salah satu cara dalam proses pembelajaran seni musik agar hasil belajar yang diinginkan tercapai dengan baik.

Sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah, dalam materi musik etnik nusantara ini diterapkan pembelajaran menggunakan media gambar. Media gambar adalah salah satu alat penunjang dalam pembelajaran berupa gambar-gambar yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar yang diberikan oleh guru. Selain sederhana, bahan dari pembuatan media gambar

sendiri sangat mudah di dapat dan harganyapun sangat terjangkau. Media gambar dipakai untuk lebih memperjelas maksud dari materi yang diajarkan dari buku..

Pembelajaran menggunakan media gambar merupakan pembelajaran yang memanfaatkan salah satu fasilitas seperti chart. Dengan menggunakan chart yang berisikan gambar-gambar dari berbagai macam jenis dan bentuk alat musik yang jelas sehingga dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran seperti media gambar ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Hamalik (1986) dalam Amriyani (2010 :2 bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar sangat mempengaruhi hasil belajar yang didapat oleh siswa. Hasil belajar yang diharapkan dari materi musik etnik nusantara ini harus berada diatas nilai rata-rata yaitu 65 . Adapun skor 65 merupakan nilai KKM (nilai ketuntasan minimal) yang dapat diartikan sebagai nilai minimal (hasil belajar minimal) yang harus di peroleh siswa ketika sebuah tes atau ujian dilaksanakan. Dengan demikian nilai siswa sudah sepatutnya berada diatas KKM, di mana nilai diatas KKM setidaknya menunjukkan hasil belajar sudah memadai. Jadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media gambar di SMP N 26 Kota Padang lebih didasarkan kepada pertanyaan- pertanyaan yang berhubungan dengan apakah rendahnya hasil belajar siswa disekolah ini, salah satunya dipengaruhi oleh kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain apakah rendahnya hasil belajar

yang dimaksud merupakan akibat dari kurang pahamnya guru dalam menggunakan media pembelajaran. Atas dasar pertanyaan-pertanyaan itu, peneliti ingin menghubungkan persoalan ini dengan media gambar terhadap hasil belajar itu sendiri. Jadi peneliti menduga bahwa penggunaan media gambar sedikit banyaknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itulah peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk melihat perbedaan hasil belajar seni musik siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar dan tanpa media gambar (konvensional) dengan judul "*Perbedaan Hasil Belajar Seni Musik Antara Pembelajaran Menggunakan Media Gambar Dengan Metode Konvensional Di SMP Negeri 26 Kota Padang*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sulitnya mengajarkan materi seni musik etnik nusantara
2. Guru hanya menjelaskan materi secara garis besar tanpa menggunakan media pembelajaran
3. Media gambar belum digunakan guru sebagai media pembelajaran Seni musik.

C. Batasan Masalah

Agar proses penelitian dapat terarah, maka peneliti membuat batasan masalah yaitu: Perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran

menggunakan media gambar dengan metode konvensional pada pokok bahasan musik etnik nusantara Di SMP Negeri 26 Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: "Apakah terdapat perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran menggunakan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: mendeskripsikan perbedaan hasil belajar seni musik siswa antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti dan pihak lainnya.

1. Manfaat bagi peneliti
    1) Untuk menyelesaikan studi di jurusan pendidikan sendratasik UNP Padang
    2) Menerapkan ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan
    3) Menambah wawasan peneliti dilapangan agar ilmu yang didapat dalam perkuliahan bisa diterapkan.

2. Manfaat bagi guru

   1) Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk guru dalam optimalisasi peran pemanfaatan media pembelajaran

   2) Dapat membantu guru dalam pemilihan media dan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Seni musik

3. Manfaat bagi siswa

   Meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Seni musik sehingga prestasi belajar Seni musik dapat ditingkatkan.

G. Definisi Operasional

Defenisi Operasional adalah pengertian-pengertian tentang variabel dalam penelitian yang sudah disesuaikan dengan kondisi nyata penelitian, yang memudahkan peneliti atau pembaca memahami makna variabel dan segala bentuk perlakuannya di lapangan. Definisi opersional yang dimaksud antara lain:

a. Media gambar adalah alat peraga (chart) yang menggunakan gambar maupun tulisan, yang bertujuan untuk memperjelas keterangan-keterangan guru terkait dengan materi pelajaran seni musik yang diberikan kepada siswa. Gambar maupun tulisan yang dimediakan itu dapat digunakan guru dalam mengajar dengan cara digantungkan di samping papan tulis. Dengan menggunakan sebilah tongkat guru dapat memperjelas keterangannya dengan menunjuk bagian-bagian yang menjadi penekanannya dalam penyampaian materi pelajaran.

b. Hasil belajar seni musik adalah hasil belajar mata pelajaran seni budaya sub pelajaran seni musik yang dalam penelitian ini dihimpun berdasarkan hasil ujian semester II tahun pelajaran 2010/2011.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dapat diartikan sebagai tindakan atau usaha individu yang merupakan suatu proses dalam berinteraksi dengan lingkungan agar memperoleh pengetahuan dalam rangka mendapatkan perubahan tingkah laku baik yang berupa kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan-perubahan tersebut bersifat kontinyu, positif, berarah dan bertujuan serta terdapat dua aspek yang sama yaitu adanya perubahan tingkah laku dan pengalaman yang mempengaruhi beberapa faktor, baik yang disadari maupun yang timbul sendiri akibat praktek, pengalaman, latihan dan bukan secara kebetulan. Seterusnya Badawi (1985:59) menjelaskan pula bahwa:

> belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru individu secara keseluruhan sebagai hasil perjalanan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku itu terjadi secara sadar, bersifat kontinyu, bersifat positif serta bertujuan dan berarah. Menurut Sujana (2000:28) pengertian belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar.

Belajar diharapkan terjadi perubahan-perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya pada pengetahuan saja akan tetapi dalam kecepatan, penguasaan diri, sikap, kebiasaan, dan keterampilan yang didapat dari hasil proses belajar yang diberikan.

Istilah “pembelajaran” merupakan pengganti istilah “mengajar”. Menurut para pakar pendidikan, praktek mengajar di sekolah-sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran. Ia harus menguasai materi, menguasai metode mengajar, mampu melakukan evaluasi belajar dan lain-lain, tanpa memperhatikan bahwa siswa-siswanya dapat belajar atau tidak. Oleh karena itu istilah mengajar yang dianggap berkonotasi “*teacher centered*” diganti dengan istilah pembelajaran. Dengan ini guru diharapkan selalu ingat bahwa tugasnya adalah membelajarkan siswa atau dengan kata lain membuat siswa dapat belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Terkait dengan hal ini, maka Rohani (1997:24) menjelaskan pula bahwa:

> Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sesuai dengan pengertian pembelajaran, yaitu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Guru berfungsi sebagai fasilitator, yaitu orang yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung agar siswa dapat mewujudkan kemampuan belajarnya. (Tim MKDK, 1996:10)

2. Pembelajaran Seni musik di Sekolah

Mata pelajaran Seni musik adalah salah satu mata pelajaran yang harus diikuti oleh siswa sekolah. Seni musik adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media suara (manusia maupun alat yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu). Seni musik memiliki fungsi yang dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung bagi manusia. Fungsi secara langsung yang dapat dirasakan adalah sebagai media berekspresi diri, berkomunikasi, bermain, dan menyalurkan bakat musik yang

dimiliki. Secara tidak langsung manusia dapat memperoleh manfaat pendidikan seni musik melalui pengembangan berbagai kemampuan dasarnya untuk belajar seni musik.

Selain itu, melalui pendidikan Seni musik manusia dapat memperoleh kehalusan budi pekerti karena seni terutama seni musik mengolah kepekaan manusia terhadap alam dan lingkungan sekitar serta hal-hal yang berkaitan dengan keindahan dalam bermusik. Dengan seni musik semua manusia bisa mengungkapkan perasaannya. Ungkapan perasaan yang dituangkan dalam musik akan berbeda tiap orang. Ini berkaitan dengan pengalaman dan pengertian seseorang terhadap musik. Pembelajaran seni musik di sekolah pada umumnya dapat dilaksanakan secara berdampingan dengan cabang pendidikan seni rupa, seni tari, maupun seni drama menurut demografi sekolah. Bahkan tidak menutup kemungkinan terdapat suatu sekolah yang melaksanakan pembelajaran terpadu antara pendidikan seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama dengan alokasi waktu yang telah disesuaikan dalam kurikulum pendidikan.

Pembelajaran musik di sekolah-sekolah diberikan secara bertahap yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pembelajaran Seni musik hendaknya diberikan sedemikian rupa sehingga siswa mampu merasakan bahwa musik adalah sumber rasa keindahan. Pembelajaran musik merupakan pendidikan estetis untuk membantu manusia seutuhnya yang seimbang dan selaras dalam penggunaan fungsi jiwa untuk perkembangan diri pribadinya.

Tujuan pembelajaran Seni musik adalah mempersiapkan siswa agar mereka mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam bermusik baik teori maupun praktek. Tujuan mata pelajaran Seni musik di sekolah adalah sebagai berikut

berdasarkan Kurikulum KTSP Seni Budaya Tahun 2003 (tim Penyusun Kurikulum Nasional, 2005) adalah:

> (1) Memahami konsep Seni terutama Seni musik, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan dalam kehidupan; (2) Mengembangkan bakat dan minat dalam bidang seni khususnya Seni musik di sekolah; (3) Memiliki sikap menghargai kegunaan Seni musik dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari seni, serta (4) sikap ulet dan percaya diri dalam menampilkan bakat seni yang dimiliki.

3. Hasil Belajar Seni Musik

Hasil belajar diartikan skor yang diperoleh siswa dari hasil tes yang dilakukan setelah pelaksanaan proses pembelajaran, hasil belajar dalam penelitian ini diperlukan sebagai variabel terikat. Menurut Simposium (2000:38) pengertian hasil belajar adalah keadaan yang mendatangkan hasil yang diperoleh dari usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Hasil belajar merupakan suatu nilai hasil dalam belajar yang dicapai menurut kemampuan siswa dalam mengerjakan suatu tugas pada saat tertentu pula.

Adapun kemampuan tersebut meliputi: menggambarkan, menyebutkan, melaksanakan, menghitung atau segala yang mengacu pada tujuan instruksional khusus yang telah dirancang sebelumnya atau hasil yang terakhir dicapai sebaik-baiknya dalam jangka waktu tertentu.Adapun cara memperoleh hasil belajar sebagai berikut: (a) Mengetahui hasil belajar yang efektif dan efisien; (b) Belajar secara kontinyu; (c) Motivasi belajar; (d) Membuat kelompok belajar; (e) Gemar membaca; (f) Mengetahui cara meringkan. Sedangkan wujud hasil belajar adalah; (a) Menunjukkan hasil belajar yang baik atau tinggi; (b) Hasil yang dicapai

seimbang dengan usaha yang dilakukan; (c) Cepat dalam mengerjakan tugas; dan (d) Menunjukkan sifat yang wajar.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar terutama Seni musik yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran Seni musik. Oleh sebab itu penilaian hasil belajar dan hasil proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses. (Sudjana,2005:3)

Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa ciri penilaian adalah adanya obyek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan atau apa adanya dengan kriteria atau apa harusnya. Perbandingan bisa bersifat mutlak, bisa pula bersifat relatif. Bersifat mutlak artinya hasil perbandingan tersebut menggambarkan posisi obyek yang dinilai, ditinjau dari kriteria yang berlaku. Sedangkan perbandingan bersifat relatif artinya hasil perbandingan lebih menggambarkan posisi suatu obyek yang dinilai terhadap obyek lainnya dengan bersumber dengan kriteria yang sama (Sudjana, 2005:3). Menurut Horward Kingsley hasil belajar terdiri dari tiga bagian: (1) Keterangan kebiasaan; (2) Pengetahuan dan pengertian; dan (3) Sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gagne ada lima kategori hasil belajar: (1) Informasi Verbal; (2) Keterampilan intelektual; (3) Strategi kognitif; (4) Sikap; dan (5) Keterampilan kognitif

4. Pembelajaran Seni Musik Berbantuan Media Gambar

Media merupakan salah satu alat untuk mempermudah proses belajar seni musik. Kegiatan belajar dengan bantuan media akan meningkatkan hasil belajar dibandingkan tanpa media. Dengan penggunaan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran seni musik. Selain memudahkan dalam pembelajaran, penggunaan media tidak membutuhkan biaya yang mahal karena bahan dan peralatan yang digunakan sangat mudah didapat. Penggunaan media gambar tidak hanya melibatkan guru saja tetapi siswa juga bisa berinteraksi langsung dalam hal pembuatan dan penggunaan media belajar tersebut:

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. AECT (association of education communication tegniology) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi, semetara menurut NEA (national education Association) media adalah bentuk-bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual serta peraaatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. 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).

Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad,2007:3) mengutarakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Webster (1983:105) "Art" adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, study dan observasi. Dengan demikian teknologi tidak lepas dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman study dan observasi.

Sementar itu Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2007:4) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tipe recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar grafik, televisi, dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga atau sarana penunjang yang memiliki manfaat 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.

b. Ciri-ciri Media

Berdasarkan beberapa uraian tentang pengertian media berikut dapat dikemukakan ciri-ciri media secara umum yaitu :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yaitu sebuah benda yang dapat dilihat, dan diraba dengan panca indra.

2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras (gambar) yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Media yang baik dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam pembelajaran baik bagi guru, siswa maupun sekolah. Menurut. Sudjana dan Rivai (2001:5) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinnya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru

tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan sarana penunjang dalam pembelajaran, oleh karena itu seorang guru harus selektif dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Azhar Arsyad (2007 : 75-77) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

a. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
c. Praktis, luwes dan bertahan lama
d. Guru harus terampil mengunakannya
e. Pengelompokkan sasaran.

f. Mutu teknisi. Pengembangan visual gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknisi tertentu.

5. Media Gambar dan Penggunaannya

Media gambar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, persaaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media Gambar atau Visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media gambar (perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, gambar sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan gambar (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Dengan demikian Gambar (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata. Media gambar (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Agar menjadi efektif, gambar sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan gambar (*image*) itu untuk

meyakinkan terjadinya proses informasi. Media gambar dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pelajaran. Pendidikan melalui media gambar adalah metoda/cara untuk memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya.

Levie & Lentz (1982) *Fungsi afektif* mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media gambar, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi* media gambar merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna gambar yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. Media gambar dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. *Fungsi kognitif* media gambar terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media gambar yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selama proses belajar mengajar kita cenderung menggunakan panca indera penglihatan, kita memakai mata kita untuk memperoleh informasi, isyarat, tanda atau hal yang menarik perhatian kita, kenyataan ini mempunyai arti yang penting untuk keperluan belajar dan mengajar. Kemampuan penglihatan harus dijadikan

bahan pertimbangan dalam mengembangkan proses belajar mengajar. Penampilan media tidak boleh mengganggu, gambar dan tulisan yang diproyeksikan harus dapat dibaca, untuk itu harus jelas dan terang. Gambar tidak boleh meragukan, artinya obyek-obyek yang masih asing atau belum dikenal hendaklah ditampilkan sedini mungkin. Untuk mendapatkan gambaran tentang ukuran dan bentuknya, harus terlihat perbandingannya dengan obyek lain yang sudah dikenal.

Media gambar tidak boleh terlalu ramai dan kacau supaya informasi yang dimaksudkan dapat tertangkap jelas oleh siswa. Media gambar haruslah sesuai dengan kenyataan dan dapat diterima, kalau mungkin gerakan gambar, grafis atau slide yang asli untuk membuat master copy (duplikat asli yang pertama kali), gunakan yang asli (*master*) untuk membuat setiap turunan/kopi/duplikat untuk menjaga kualitas gambar. Prinsip umum untuk penggunaan efektif media gambar menurut Sujadmiko (2003: 18) adalah:

> (a) Usahakan gambar itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan; (b) Gambar digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik; (c) Gunakan grafik untuk menggambar ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi; (d) Ulangi sajian gambar dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat; (e) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep; (f) Hindari gambar yang tak berimbang; (g) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua gambar; (h) Gambar yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca; (i) Gambar, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks; (j) Gambar yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila jumlah obyek dalam gambar yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, dan semua obyek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda; (k) Unsur-unsur pesan dalam gambar itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur

> latar belakang untuk mempermudah pengolahan a. Usahakan gambar itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan; (l) Gambar digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik; (m) Gunakan grafik untuk menggambar ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi; (n) Ulangi sajian gambar dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat; (o) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep; (p) Hindari gambar yang tak berimbang.; (q) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua gambar; (r) Gambar yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.

Selanjutnya visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu obyek atau sesuatu. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu obyek atau situasi.

Bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, mempunyai banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen gambar yang akan ditampilkan. Tataan dapat dimengerti, dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya. Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna juga perlu dipertimbangkan :

> *(a) Kesederhanaan*, Kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu gambar. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang

disajikan gambar itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan gambar.

(b) Keterpaduan, Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen gambar yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga gambar itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya, sebagaimana diungkat Djohan (1990: 324) bahwa kesatuan media yang baik tergantung pada:

(c) Penekanan, meskipun penyajian gambar dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

(d) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris tetapi memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan gambar yang sama dan sebangun.

(e) Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur gambar dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

(f) Garis, garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

(g) Tekstur, tekstur adalah unsur gambar yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

(h) Warna, warna merupakan unsur gambar yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu (1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), dan (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Ada berbagai bentuk media gambar yang dapat membantu proses belajar mengajar yaitu media gambar yang meliputi gambar chart, gambar chart berseri (*flipchart*), foto, alat permainan visual edukatif dan berbagai media gambar lainnya. Tujuan utama penampilan berbagai jenis media gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa/anak.

a. Gambar Chart

Chart adalah sebuah lembaran kertas yang berisi informasi dalam bentuk gambar dan tulisan, angka, tabel, diagram, grafik dan sebagainya yang berguna untuk memperjelas materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di depan siswa. Fungsi chart adalah untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan dengan cara yang lebih visualisasi agar lebih mudah dimengerti dengan melalui penjelasan gambar. Jenis chart ada 2 yakni:

1. Chart tunggal adalah satu kesatuan informasi yang dituangkan dalam satu lembar.
2. Chart berseri/*flip chart* adalah satu kesatuan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan atau dibuat berseri .

Untuk mengajar/menjelaskan kepada siswa kita jangan menunjuk gambar chart dengan tangan langsung karena ini bisa menghalangi gambar yang ditampilkan, tetapi gunakan alat penunjuk yang berupa: batang bambu kecil panjang, atau pulpen yang tangkainya bisa diperpanjang seperti antene radio.

Keuntungan menggunakan gambar chart:

1) Waktu dalam proses belajar mengajar (tidak perlu menggambar/menulis lagi di papan tulis, cukup menempelkan saja)

2) Dapat digunakan berulangkali.
3) Biaya tidak terlalu mahal dan relatif murah.
4) Semua guru bisa membuatnya.
5) Bisa mengatasi ruang, ukuran dan waktu (maksudnya adalah memperkecil ukuran yang besar, memperbesar ukuran yang kecil, mempercepat proses yang memakan waktu lama, memperlama proses yang cepat dan sebagainya).
6) Bisa memperjelas masalah.

Kerugian menggunakan gambar chart:

1) Untuk membuat chart yang baik dan tepat diperlukan waktu persiapan/pembuatan yang cukup lama.
2) Perlu perawatan yang baik karena kertas mudah rusak (kena air, rengat, lembab, luka dan sobek).
3) Perlu tempat yang cukup untuk penyimpanan.
4) Kurang bisa menggambarkan unsur gerak atau proses.
5) Perlu keterampilan menggambar.

b. Gambar chart berseri (flipchart)

Gambar chart berseri (*flipchart*) sebenarnya sama dengan chart tunggal, perbedaannya adalah pada chart berseri (*flipchart*) serangkaian beberapa lembar gambar merupakan satu komponen/kesatuan informasi yang disajikan secara berurutan dengan cara ditumpuk/dibendel dan dijepit menjadi satu, informasi sebelumnya yang terdapat pada lembar-lembar chart dibawahnya tidak boleh dilihat oleh siswa, sehingga sebelum lembar pertama telah jelas baru boleh dibuka

lembaran berikutnya sehingga ada hubungan kesatuan dari lembar pertama ke lembar berikutnya.

Ciri khas dari *flipchart* adalah lembaran-lembaran gambar chart adalah berurutan di mana satu bendel merupakan satu kesatuan yang utuh.*Flipchart* disajikan lembar demi lembar sehingga minat dan konsentrasi siswa terarah pada penjelasan gambar chart yang dijelaskan oleh guru tersebut.

c. Foto

Hasil pemotretan fotografi adalah merupakan media (alat bantu mengajar) gambar juga, hanya perbedaannya gambar ini didapatkan dengan peralatan yang dinamakan kamera foto sehingga obyek yang digambar sesuai dengan apa yang ada. Foto merupakan media gambar yang efektif karena lebih nyata, kongkret, alamiah, realistis, akurat, dimensi/skala benar dan akurat. Foto dapat membatasi ruang, waktu dan ukuran. Obyek yang tidak mungkin dibawa ke kelas, berukuran besar/terlalu kecil yang tidak memungkinkan dibawa ke kelas, kejadian yang sudah tidak mungkin diulangi bisa digantikan dengan media foto ini.

Gambar fotografi dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari surat-surat kabar, majalah-majalah, brosur-brosur dan buku-buku. Gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, pada setiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan hanya membahas hasil belajar sebelum berbantuan dan sesudah berbantuan media gambar saja dalam meningkatkan hasil belajar Seni musik di SMP Negeri 26 Kota Padang.

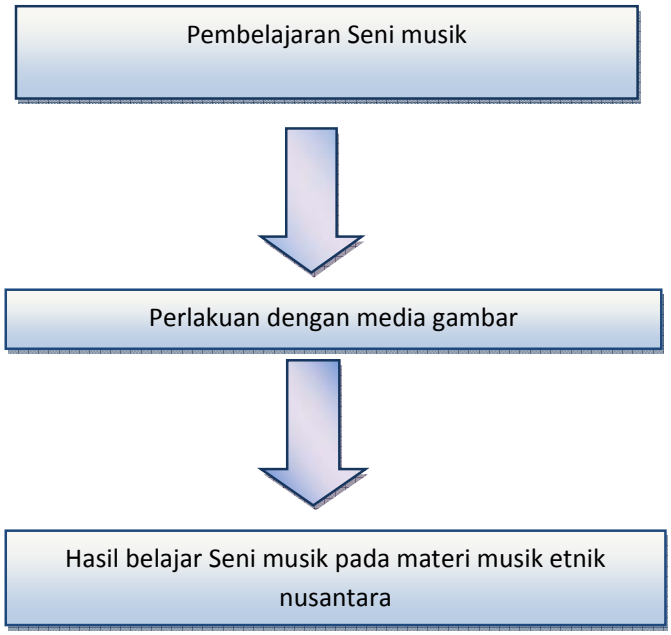
B. Penelitian Yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dilakukan guna untuk mempertajam pembahasan dari topik yang akan dibahas.

1. Erianawati (2005), skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNP dengan judul " Penggunaan media visual (gambar) dalam Pembelajaran anak hiperaktif Di lembaga terapi anak altisma kudus. Hasilnya ternyata dengan menggunakan media gambar dapat memudahkan anak dalam memahami konsep dan membantu dalam generalisasi. Disamping itu dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak. Hal ini terbukti dengan 75 % anak hiperaktif berhasil menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru pembimbing/terapis melalui media visual (gambar) ini.
2. Budiono (2010), skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNP dengan judul "Strategi memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada pembelajaran bahasa inggris pada sekolah dasar." Hasil penulisan menjelaskan bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Pengertian komunikasi yang dimaksud adalah memahami dan menggungkapkan informasi, pikiran, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa inggris.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka fikir penulis tentang pelaksanaan penelitian , seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang bahwa subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII3 SMP Negeri 26 Padang yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran seni musik . Kemudian penelitian memberikan perlakuan dengan mengunakan media gambar. Hasil penelitian ini akan mengatasi kesulitan siswa yang dialami. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan hasil belajar Seni musik dan memperjelas penelitian ini, maka penulis membuat kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1
Kerangka Konseptual Penelitian

D. Hipotesis

Menurut Nazir (2005) hipotesis merupakan sebuah taksiran atau relevansi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah peneliti selanjutnya. Hipotesis penelitian ini dirumuskan dalam dua kriteria yaitu H1 disebut juga hipotersis kerja, yaitu dugaan sementar yang sebanding dengan hasil penelitian dan H0 atau hipotesis nihil sebagai dugaan yang berbanding terbalik dengan hasil penelitian. Oleh karena itu, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan yaitu:

H1 : terdapat perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang

H0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar seni musik antara pembelajaran musik berbantuan media gambar dengan metode konvensional di SMP Negeri 26 Kota Padang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data rata-rata skor pre-test dan postest (tes awal dan akhir) dan uji hipotesis di kelas eksperimen dan kontrol, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor tes sebelum dan sesudah treatment. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang tidak diberikan treatmen dengan hasil belajar siswa yang diberikan treatment. Setelah diimplementasikan, model pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar seni musik, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata postest (tes akhir) kelas VIII3 lebih unggul sebesar 77,00 terhadap nilai rata-rata pretest (tes awal) sebesar 45,80. Perbedaan nilai tersebut signifikan pada taraf nyata 0,05 dengan probabilitas 0,00 dengan t_{hitung} sebesar -19.854 yang lebih kecil dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,691.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar lebih fokus dan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar seni musik meningkat .
2. Guru bidang studi seni budaya SMP Negeri 26 Padang diharapkan dapat melakukan metode pembelajaran menggunakan media gambar dalam proses

pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi calon guru yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan adanya penelitian lanjutan dalam lingkup yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Cetakan Keempat. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Raja Granfindo Persada

Budiono,Dkk. (2010). *Strategi memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada pembelajaran bahasa inggris pada sekolah dasar* . http://does.google.com. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2010

Erianawati. (2005). Skripsi.*Penggunaan media visual (gambar) dalam Pembelajaran anak hiperaktif Di lembaga terapi anak altisma kudus.* Semarang: FIP UNNES.Ter dapat dalam http://does.google.com. Diakses tanggal 10 Maret 2010

Faruk,Muhammad. (2009) .*Pemilihan Uji Dalam Penelitian (studi tentang uji-t berpasangan)*. http://mohammadfaruk.wordpress.com. Diakses pada tanggal 7 januari 2011

Harun, Jamalludin dan Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia Dalam Pendidikan*. PTS. Publications: Bentong. Tersedia: http://www.jz-media.com [18 Maret 2007]

Idris. (2008). *Aplikasi Model Analisis Data Kuantitatif.Padang*: UNP Press

Sadiman Arief S,Dkk. (2009). *Media Pendidikan.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sulaiman, Amir hamzah. (1988). *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia

Sudjana Nana , Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito

Sunanto juang, Dkk. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal.* Bandung : UPI Press

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta