

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERMAIN GITAR SISWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STRATEGI *THINK
PAIR AND SHARE* DI SMP NEGERI 1 LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh:

D a r u s l i
NIM 52726

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa Melalui Model
Pembelajaran *Strategi Think Pair and Share* di SMP Negeri 1
Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman

Nama : Darusli

NIM : 52726

Jurusan : Pendidikan Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 2 Agustus 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Idawati Syarif
NIP. 19480919.197603.2.003

Hj. Zora Iriani, S.Pd, M.Pd
NIP. 19540619.198103.2.005

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum
NIP.19580607.198603.2.001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa
Melalui Model Pembelajaran *Strategi Think Pair and Share*
di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman

Nama : Darusli
Nim : 52726
Jurusan : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Agustus 2011

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Idawati Syarif	1
2. Sekretaris	: Hj. Zora Iriani, S.Pd., M.Pd	2
3. Anggota	: Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum	3
4. Anggota	: Yuliasma, S.Pd.,M.Pd	4
5. Anggota	: Susmiarti, SST.,M.Pd	5

ABSTRAK

Darusli. 2009/52726: Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa Melalui Model Pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* Di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang. 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Musik) dengan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share (TPS)* pada siswa kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII.2 yang berjumlah sebanyak 24 orang siswa dan terdiri dari 10 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk melihat perubahan aktivitas belajar siswa pada siklus I, dan II. Untuk hasil belajar menggunakan tes unjuk kerja. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis persentase.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase hasil belajar siswa sangat memuaskan. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 9 siswa tuntas (37,50 %). 15 siswa tidak tuntas (62,50 %). Jumlah nilai 1655 dengan nilai rata-rata 68,96. Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 adalah 17 siswa tuntas (70,83 %). 7 siswa tidak tuntas (29,16 %). Jumlah nilai 1765. Dengan nilai rata-rata 73,54. Ini menunjukkan peningkatan 4,58 %. Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 19 siswa tuntas (79,17 %). 5 siswa tidak tuntas (20,83 %). Jumlah nilai 1805. Dengan nilai rata-rata 75,21. Ini menunjukkan peningkatan 1,67 %. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 adalah 24 siswa memperoleh nilai tuntas (100 %). jumlah nilai 1930. Dengan nilai rata-rata 80,42. Ini juga menunjukkan peningkatan 5,21 %. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share (TPS)*, menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru agar dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share (TPS)* karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menumbuhkan sikap yang komunikatif antar guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga penggunaan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share (TPS)* terlaksana dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa Melalui Model Pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman”** ini dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan pada Jenjang Program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Sendratasik, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala penghormatan dan ketulusan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Idawati Syarif pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Zora Iriani, S.Pd. M.Pd pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum Ketua Jurusan Seni Drama Tari dan Musik yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di UNP.
4. Bapak Drs. Jagar Lumban Toruan, M.Hum sebagai sekretaris Jurusan Seni Drama Tari dan Musik.

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 SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman tempat saya meneliti.
7. Istri, anak-anakku tercinta dan segenap keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan yang telah melakukan penelitian bersama penulis dan telah banyak membantu.

Semoga bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebajikan dan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Amin Ya Robbal 'alamin.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca terutama bagi penulis sendiri.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Penelitian Relevan.....	10
B. Kajian Teori.....	11
C. Kerangka Konseptual	36
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Objek Penelitian.....	38
C. Instrumen Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisa Data.....	42
F. Indikator Keberhasilan.....	43
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
B. Pelaksanaan dan Hasil Penelitian	49
C. Pembahasan	91

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kriteria Penilaian Tingkat Aktivitas Belajar.....	43
Tabel 2 Daftar Tenaga Kependidikan	48
Tabel 3 Daftar jumlah siswa TP 2010/2011	48
Tabel 4 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pada pertemuan 1 Siswa Kelas VII.2 SMPN 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011	51
Tabel 5 Data Observasi Aktivitas Belajar Positif Siswa Siklus I pertemuan 1 Pada Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	55
Tabel 6 Data Observasi Aktivitas Negatif Siswa Siklus I pada pertemuan 1 pada Kelas VII. 2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	57
Tabel 7 Data Hasil Tes Belajar Siklus I Pertemuan 1 Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	58
Tabel 8 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pada pertemuan 1I Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	62
Tabel 9 Data Observasi Aktivitas Belajar Positif Siswa Siklus I pertemuan 2 Pada Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	64
Tabel 10 Data Observasi Aktivitas Negatif Siswa Siklus I pada pertemuan II pada Kelas VII. 2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	67
Tabel 11 Data Hasil Tes Belajar Siklus I Pertemuan I Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	68

Tabel 12 Pelaksanaan Tindakan Siklus II pada pertemuan 1 Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011	74
Tabel 13 Data Observasi Aktivitas Belajar Positif Siswa Siklus II pertemuan 1 Pada Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	76
Tabel 14 Data Observasi Aktivitas Negatif Siswa Siklus II pada pertemuan 1 pada Siswa Kelas VII. 2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	78
Tabel 15 Data Hasil Tes Belajar Siklus II Pertemuan 1 Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	79
Tabel 16 Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pada pertemuan 2 Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	83
Tabel 17 Data Observasi Aktivitas Belajar Positif Siswa Siklus I pertemuan 2 Pada Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	85
Tabel 18 Data Observasi Aktivitas Negatif Siswa Siklus II pada pertemuan 2 pada Siswa Kelas VII. 2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	88
Tabel 19 Data Hasil Tes Belajar Siklus II Pertemuan II Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	89
Tabel 20 Perbandingan Aktivitas Belajar Positif Siswa kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping pada Siklus I dan II Tahun Ajaran 2010/2011.....	91
Tabel 21 Perbandingan Aktivitas Belajar Negatif Siswa kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping pada Siklus I dan II Tahun Ajaran 2010/2011.....	92
Tabel 22 Persentase Rata-rata Perubahan Hasil Belajar pada Siklus I dan II Siswa Kelas VII.2 SMP N 1 Lubuk Sikaping Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011.....	93

..

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Bagian-bagian gitar	17
Gambar 2 cara menstem senar 2	22
Gambar 3 cara menstem senar 3	23
Gambar 4 cara menstem senar 4	23
Gambar 5 cara menstem senar 5	23
Gambar 6 cara menstem senar 6	24
Gambar 7 Bentuk-bentuk Akor Dasar Mayor pada gitar.....	24
Gambar 8 Bentuk-bentuk Akor Dasar Mayor pada gitar.....	25
Gambar 9 Posisi Memegang Gitar.....	26
Gambar 10 Penjarian Saat Memetik Gitar	26
Gambar 11 Posisi jari kiri saat menekan senar gitar.....	27
Gambar 12 Posisi jari kiri (pandangan belakang).....	27
Gambar 13 Kerangka Konseptual Penelitian.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran : 1	103
Lampiran : 2	104
Lampiran : 3	105
Lampiran : 4	106
Lampiran : 5	107
Lampiran : 6	108
Lampiran : 7	109
Lampiran : 8	110
Lampiran : 9	111
Lampiran : 10	112
Lampiran : 11	113
Lampiran : 12	114
Lampiran : 13	115
Lampiran : 14	116
Lampiran : 15	117
Lampiran : 16	118

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian pula halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berbicara pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan dicari tidak tahu dari mana harus diawali.

Guru sebagai salah satu komponen pendidikan mempunyai peranan yang sangat esensial dalam proses pembelajaran di sekolah. Keberhasilan yang dicapai siswa akan dipengaruhi oleh cara dan kemampuan mengajar guru di sekolah dan akhirnya akan menentukan sekolah dan mencapai tujuannya. Seorang guru profesional minimal memiliki empat kemampuan dasar dan sikap sebagai guru, untuk mendapatkan kepercayaan untuk mempersiapkan hari depan bangsa. Adapun empat kemampuan dasar tersebut adalah: sebagaimana yang tercantum dalam UU Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat 1 :

Menyatakan bahwa kompetensi guru dimaksud adalah meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesioanal yang diperoleh melalui profesi.

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memilih menguasai dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai . Guru betul-betul dituntut untuk menguasai berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan situasi serta kondisi siswa . Untuk memilih metode atau srategi pembelajaran banyak pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan zaman paradigma pembelajaran mengalami perubahan yaitu dari pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa . Pendekatan *student centered* yang disebut juga dengan pendekatan *inquiry*, merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas subjek belajar, sementara guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan pengelola yang memberi pengantar dengan peragaan secara singkat, selanjutnya siswa secara aktif mencari dan menemukan sendiri apa yang dipelajarinya.

Berkaitan dengan hasil belajar siswa, dewasa ini telah dikembangkan pembelajaran kontekstual yang sering disebut dengan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Menurut Depdiknas (2003:5) bahwa:

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, yang melibatkan 7 (tujuh) komponen utama pembelajaran yang efektif yaitu : Konstruktivisme (*Contructivisme*), bertanya (*Queationing*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authetic Assesment*)

Contruktivisme maksudnya : Guru harus mampu menciptakan situasi belajar dimana siswa mampu mengembangkan daya pikirnya sehingga siswa tersebut mampu berbuat dan berkarya melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Questioning (Bertanya) maksudnya : Guru dalam pembelajaran harus mampu memunculkan keberanian siswa untuk bertanya dan mempertanyakan tentang sesuatu hal yang belum diketahuinya, karena dari pertanyaan yang diutarakan oleh siswa tersebut, akan dapat diketahai tingkat pemahaman dan keingintahuannya.

Inquiry maksudnya : Guru mampu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengiring siswa untuk mampu bekerja secara bersama yang dituangkan dalam pembelajaran secara cooperative learning sehingga seorang siswa akan mampu menempatkan dirinya sebagai bagian dari suatu masyarakat (dalam hal ini sekelompok siswa).

Modeling maksudnya : Guru harus mampu menunjukkan beberapa contoh / model dalam memahami sesuatu materi pelajaran, dapat dilakukan dengan memperlihatkan sesuatu benda misalnya alat, maket sebuah bangunan atau mendemonstrasikan cara melafalkan ejaan dengan berfikir ke belakang tentang apa yang dilakukan dimasa lalu yang mungkin kurang tepat, sehingga siswa mampu

menilai dirinya sendiri tentang kekurangannya selama ini, sehingga siswa akan selalu berusaha untuk memperoleh sesuatu hal yang berharga dari setiap kegiatan pembelajaran.

Authentic Assessment maksudnya : Guru harus mampu menggambarkan kriteria – kriteria penilaian yang diharapkan dari pembelajaran, sehingga dengan kriteria tersebut siswa dapat mengukur dan menempatkan posisi dirinya secara benar. Penelitian autentik dapat digambarkan melalui hasil kerja siswa berupa porto folio, peta prilaku, skala sikap, koleksi pekerjaan, catatan pengamatan dan sebagainya. Penilaian sebenarnya harus dilakukan guru sepanjang waktu dan berkelanjutan, dan tidak dilakukan hanya diakhir periode pembelajaran tetapi dilakukan secara bersama dan terintegrasi dari kegiatan pembelajaran .

Diantara prinsip pembelajaran *kontekstual Teaching and Learning* salah satunya adalah *cooperative*, artinya belajar bersama-sama melalui interaksi dengan teman-teman. Pembelajaran kooperatif mengupayakan seorang peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik lainnya, mengajar teman sebaya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan mereka pun menjadi narasumber bagi temannya yang lain.

Hal yang sangat dituntut dalam pendekatan *Cooperative Learning* adalah belajar aktif artinya suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa.

Menurut Natawijaya (1985:8)” Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Peran guru dalam pembelajaran aktif adalah sebagai fasilitator untuk dapat memotivasi siswa , agar semua siswa terlibat aktif serta punya peran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga belajar merupakan hal yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Adapun kenyataan yang sering ditemui di sekolah, khususnya pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping, terutama pada cabang seni musik (cara memainkan alat musik gitar) masih ditemukan suasana pembelajaran yang belum menyenangkan, tidak kondusif, karena mereka belum termotivasi dan belum dapat memperlihatkan sikap aktif disaat proses pembelajaran berlangsung. Dengan gambaran suasana belajar seperti ini, maka kebanyakan dari siswa hanya menunjukan sikap serta kegiatan yang tidak diharapkan selama proses belajar mengajar di kelas. Sikap yang mereka munculkan antara lain: ada diantara siswa yang sama sekali tidak memperhatikan penjelasan guru, bercerita dengan teman di sampingnya, tanpa peduli dengan pelajaran yang sedang berlangsung, ada yang melamun seolah-olah mereka memperhatikan keterangan yang disampaikan oleh guru pada hal pikiran mereka melayang entah kemana, tidak betah dalam kelas sehingga permisi keluar untuk menghilangkan kejenuhan, ada yang bergelut, ada yang melempar temannya dengan gulungan kertas, dengan kapur dan sebagainya.

Mereka merasa bahwa belajar itu merupakan suatu beban bagi siswa itu sendiri bukan sebagai kewajiban . Sehingga kegiatan belajar hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru, sedangkan siswa hanya bersikap pasif. Apa lagi disaat pelajaran itu berlangsung siang (dua jam pelajaran terakhir) keadaan ini terlihat lebih menonjol.

Dengan munculnya beberapa gejala diatas guru perlu menyadari bahwa siswa tidak bisa disalahkan begitu saja, mungkin keadaan ini terjadi karena guru tidak mampu memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan serta situasi dan kondisi siswa. Guru hanya memberikan informasi atau berceramah sehingga mengakibatkan pengelolaan kelas yang kurang baik, hanya guru yang berperan aktif sementara siswa duduk sebagai pendengar dan pasif, suasana pembelajaran terlihat monoton yang tidak melibatkan siswa sehingga siswa bosan, tidak bergairah dalam belajar. Akibatnya tujuan belajar tidak tercapai seperti yang diharapkan.

Keadaan ini jika dibiarkan berlarut tidak segera di tanggulangi akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa baik secara individu maupun secara klasikal pada pelajaran seni budaya (Khususnya Seni Musik) sehingga banyak siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Misalnya perolehan nilai siswa kelas VII.2 sebagai berikut :

- Perolehan Nilai 60,00 7 orang (29,16 %)
- Perolehan Nilai 65,00 8 orang (33,33 %)
- Perolehan Nilai 70,00 2 orang (8,33 %)

- Perolehan Nilai 75,00 5 orang (20,83 %)
- Perolehan Nilai 80,00 2 oarng (8,33 %)

Dari gambaran nilai di atas, hanya 7 orang siswa yang telah mencapai nilai tuntas (29,16 %). Sedangkan 17 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas (70,83%). Melihat kondisi rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa khususnya pada cabang seni musik (cara memainkan alat musik gitar), maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian khusus bermain alat musik gitar melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa Melalui Model Pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman”**

Model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran dari *Cooperative Learning*. Yang dalam pelaksanaannya terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Berfikir (*Thinking*). Guru mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pelajaran kemudian siswa memikirkan pertanyaan tersebut.
2. Berpasangan (*Pairing*). Guru meminta pasangan untuk mendiskusikan apa yang telah difikirkan.
3. Berbagi (*Sharing*). Guru meminta kepada semua pasangan untuk berbagi kepada keseluruhan anggota kelas tentang apa yang telah dibicarakan.

B. Identifikasi masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Materi seni musik yang dipilih guru SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping.

2. Metode yang dipilih guru SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping
3. Model pembelajaran yang dipilih guru SMP Negeri1 Lubuk Sikaping
4. Media pembelajaran seni musik (gitar) yang diberikan guru di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping.
5. Meningkatkan hasil belajar bermain musik (gitar) siswa melalui model pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang, maka masalah dapat dibatasi: “Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa Melalui Model Pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* Di SMP N 1 LubukSikaping Kabupaten Pasaman “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dapat berupa pertanyaan: Apakah Hasil Belajar Bermain Gitar Siswa dapat Ditingkatkan Melalui Model Pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* Di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar bermain gitar siswa kelas VII.2 melalui model pembelajaran Strategi *Think Pair and share* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk mengambil Strata 1 (S.1) di Jurusan Pendidikan Sendratasik.
2. Dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran dan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.
3. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan keterampilan pengembangan pendekatan pembelajaran serta memilih metode pembelajaran yang sesuai.
4. Bagi sekolah, yaitu dapat memotivasi dan memfasilitasi guru dalam melakukan penelitian tindakan kelas
5. Bagi guru - guru yang lain, yaitu dapat meningkatkan pemahaman tentang penelitian tindakan kelas dan berusaha untuk melaksanakannya sesuai dengan mata pelajaran masing masing

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Penelitian Relevan

Untuk memperoleh data yang relevan sebagai informasi yang sesuai pada penelitian ini, maka peneliti melakukan serangkaian tinjauan pustaka untuk memperoleh informasi dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek yang sedang diteliti, guna untuk menghindari kesalahan, kekeliruan, yang tidak disengaja dari penelitian sebelumnya.

Sehubungan dengan itu, beberapa sumber penelitian yang terdahulu telah penulis baca sekaligus sebagai acuan kedua selain buku ataupun pendapat para ahli untuk menyelesaikan penulisan ini yaitu sebagai berikut :

1. Masrifah, Zuhrotul (2010); Skripsi, Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang; dengan penelitian yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* (TPS) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab di MTsN 2 Malang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan Model Pembelajaran *Think Pair And Share* lebih efektif dari pada pembelajaran dengan metode konvensional, karena adanya perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa dengan menerapkan model

pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* dengan siswa dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional.

2. Andriantini, Hanny (2009); Skripsi, Jurusan Ekonomi Pembangunan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang; dengan penelitian yang berjudul : “ Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* (TPS) terhadap prestasi belajar siswa”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* dengan prestasi belajar siswa yang menerapkan metode konvensional (ceramah)

3. Agustin, Lia Dwi (2009) ; Skripsi, Jurusan Fisika Fakultas MIPA, Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Malang; dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair and Share* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Komunikasi Siswa Kelas VIII.E MTs Negeri Karang Sari Kota Blitar pada Mata Pelajaran Fisika. Dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa, model pembelajaran *Think Pair And Share* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan komunikasi siswa kelas VIII.E MTs Negeri Karang Sari kota Blitar.

B. Kajian Teori

Sebagai mana yang telah dikemukakan pada bab I bahwa latar belakang penelitian ini adalah kurangnya aktifitas dan rendahnya hasil belajar siswa dalam

pembelajaran seni budaya (seni musik) sehingga tidak terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) ini memilih seni musik (bermain gitar) melalui model pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping Kabupaten Pasaman.

I. Seni Budaya

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi

meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Bidang seni rupa, musik, tari, dan teater memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya

3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya

4. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Mata pelajaran Seni Budaya SMP N 1 Lubuk Sikaping meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak- mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari
- 4) Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya.

Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini tentu saja pembelajaran seni budaya. Agar semua kontribusi diatas diperoleh

siswa, maka dalam proses pembelajaran seni budaya perlu adanya pendekatan pembelajaran yang kondusif agar siswa mampu memproses bahan pelajaran secara efektif dan efisien.

II. Seni musik

Pengertian seni Musik

Kesenian mempunyai tempat yang mendasar dalam kehidupan manusia, karena seni adalah suatu perwujudan yang sangat berarti dari ''kemampuan berfikir'' dan ''kemampuan mengolah rasa'' manusia yang selalu menginginkan sesuatu yang indah. ''Seni musik'', merupakan salah satu cabang dari kesenian, yaitu hasil karya seni bunyi yang dapat dipresentasikan dalam bentuk lagu, komposisi musik, yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yang diolahnya yaitu : irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi. Tidak dapat disangkal lagi, bahwa dunia disekeliling kita hampir dipenuhi oleh musik. Karena musik sudah menjadi bagian dalam kehidupan diri seseorang dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu kita harus memperkenalkan musik kepada anak-anak kita, melalui Pendidikan seni Musik sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Adapun peran penting musik dalam dunia pendidikan, telah diungkapkan oleh Jamalus (1989:29) bahwa:

Musik mempunyai peran yang penting dalam kehidupan seorang anak, khususnya di sekolah dalam hal pembentukan kecerdasan dan prilakunya. Bila anak terlibat dan mampu untuk berpartisipasi dalam musik, sesungguhnya secara langsung musik telah mengembangkan kreatifitas anak, musik telah membantu perkembangan anak dalam menumbuhkan arti sensitifitas, membangun rasa kepercayaan diri, membangun arti keindahan

bagi anak, membuat anak dapat mengungkapkan ekspresi, memberikan anak berbagai hal bersifat tantangan, melatih disiplin anak dan mengenalkan anak sejarah budaya bangsa mereka. Walaupun pada awalnya anak-anak menanggapi musik dengan intuisinya, tetapi tingkat mutu tanggapannya itu akan terus berkembang dan tergantung kepada tingkat pengetahuan dan pengertiannya tentang unsur-unsur musik yang diberikan di pendidikan dunia sekolah. Lambat laun pengetahuan yang ada akan menambah tingkat keterampilan yang dapat dikuasai anak untuk menyajikan musik.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik mempunyai peranan yang penting sehingga menjadi suatu kebutuhan baik bagi anak-anak maupun orang dewasa dimanapun mereka berada.

o Gitar

- Pengertian Gitar

Gitar adalah alat musik petik yang terbuat dari kayu dengan beberapa bagian dari logam / Metal dan terdapat 6 tali / senar untuk dimainkan. Bagian atas dan bawah dari badan gitar berbentuk angka 8. 6 senar terikat pada Pegs atau pemutar senar yang ditarik sepanjang badan gitar. Pegs / pemutar senar digunakan untuk Tuning. Instrumen ini sangat dikenal. Hanya dengan memetik senarnya, orang-orang langsung bergabung bersama. Pada sebuah pesta anda bisa bermain gitar untuk bernyanyi dan berdansa. Disaat sendiri suara yang dihasilkan bagai sebuah Orchestra kecil.

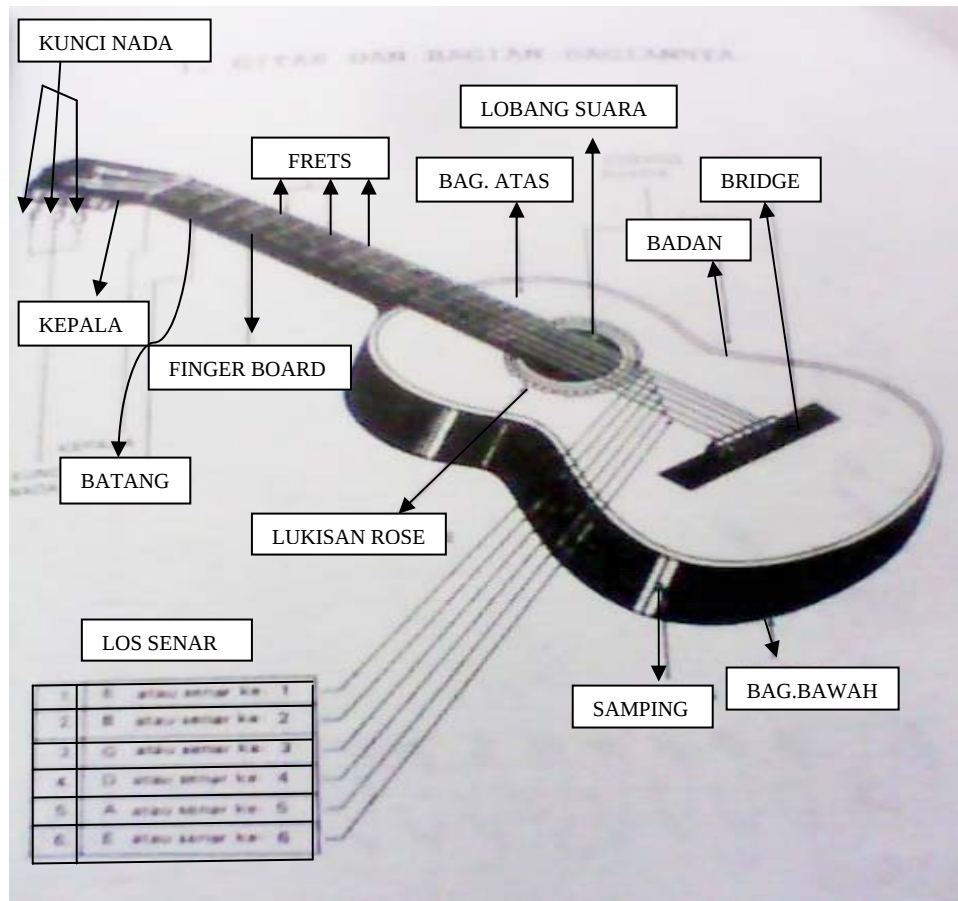
o Akord Gitar

- Pengertian Akord

Akord itu tiga atau lebih nada yang dimainkan secara bersamaan atau terpisah. Karena dimainkan 3 nada atau lebih maka suara yang dihasilkan akan

terdengar lebih luas (lebar) dan biasa diaplikasikan sebagai pengiring vokal atau alat musik melodi (bisa gitar melodi, keyboard dll)

GITAR DAN BAGIAN-BAGIANNYA



Gambar 1
Bagian-bagian gitar

Gitar merupakan alat musik ritmis dan melodis yang mudah didapatkan dan sangat disukai oleh kaum muda maupun tua sepanjang masa.

III Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu kegiatan terpenting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kegiatan belajar maka semakin bertambah luasnya ilmu yang dimiliki. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang, dimana perubahan tersebut dapat berupa nilai, sikap, dan pengetahuan. Belajar mempunyai makna yang kompleks sesuai dengan sudut pandang dan harapan menempuh proses pembelajaran.

Menurut Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responnya menjadi menurun.

Menurut Asril (2007:24). Belajar adalah melibatkan seluruh tubuh dan pikiran pada saat yang bersamaan, itulah sebabnya mengapa ketika orang belajar secara kontiniu dengan cara “ melakukan “ akan lebih baik dan lebih cepat dari pada mempelajari hal tersebut setahap demi setahap .

Menurut Winkel (1989) “Belajar merupakan aktifitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan nilai sikap, perubahan itu bersifat konstan dan berbekas

Menurut Pasaribu, (1983:59). Belajar adalah proses perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan dan perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar bila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan.

Belajar adalah proses perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku yang baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek pribadi.

Ruseffendi (1983:11) mengatakatakan :”Salah satu tugas guru yang sukar dilakukan adalah membuat siswa mau belajar. Tidak maunya siswa belajar salah satu penyebabnya adalah siswa tidak termotivasi untuk memahami pelajaran yang diberikan guru. Untuk itu diperlukan penanganan yang terencana dari guru”.

Siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan sikap antara lain yaitu sering mengajukan pertanyaan dalam belajar tentang hal-hal yang kurang dipahaminya, mau mengemukakan pendapat bila ditanya, bergairah dalam belajar, bekerja sama sewaktu belajar kelompok, menunjukkan keseriusan dalam kegiatan belajar, penuh tanggung jawab menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana terjadinya perubahan perilaku seseorang yang menyangkut seluruh aspek kepribadian, hal ini tergantung pada tingkat kemauan siswa tersebut dalam belajar karena semakin giat ia dalam belajar maka semakin baik kepribadian dan ilmu pengetahuan yang ia miliki dan begitu sebaliknya.

2. Teknik Belajar

Dalam kamus umum bahasa Indonesia teknik diartikakan cara (kepandaian, dsb) membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian (purwadarminta,: 1035). Sedangkan teknik yang dimaksud disini adalah cara

tertentu yang dilakukan oleh guru yang akan dikenakan kepada siswanya dalam rangka mendapatkan informasi atau laporan yang diinginkan

IV. Pembelajaran

Arti Pembelajaran

Secara umum pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau aktifitas belajar mengajar, sehingga peserta didik seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil dengan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Corey (Sagala, 2006:61) mengemukakan bahwa, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Pemahaman yang dikemukakan oleh Corey, memandang pembelajaran sebagai pengelolaan lingkungan yang dilakukan untuk menghasilkan respon dalam situasi tertentu.

UU Sisdiknas No.2 Tahun 2003 (Sagala, 2006:62) memeberikan konsep yang lebih mendalam. UU Sisdiknas No.2 Tahun 2003 mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk untuk mengembangkan kreatifitas berfikir, yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan kemampuan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Seperti yang dijelaskan di atas, pembelajaran mempunyai dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan oleh dua pelaku utama yaitu guru dan siswa. Prilaku guru adalah mengajar dan prilaku siswa adalah belajar. Prilaku mengajar dan prilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan. Hubungan guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak terlepas dari guru dan murid yang membutuhkan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan, dimana dalam pelaksanaannya dapat terdiri dari kelompok kecil maupun besar (secara klassikal). Dalam hal ini, penulis akan mencoba mengadakan suatu pembelajaran musik (khususnya cara memainkan alat musik gitar).

Bila kita berbicara masalah gitar, maka banyak hal yang harus kita ketahui diantaranya, bagaimana cara menstem senar gitar, memetik senar-senar gitar sehingga dapat mengeluarkan suara yang enak didengar, dan sebagainya. Untuk itu kita perlu mengetahui dan memahami seluk beluk gitar dan tahu cara memainkannya dengan baik. Agar suara gitar itu enak kedengarannya. Oleh karena itu maka langkah yang pertama yang harus dilakukan adalah menstem senar-senar gitar. Sebab, sebagus dan semahal apapun harga gitar, pasti tidak akan enak kedengarannya, dan orangpun akan tertawa mendengarnya apabila senar yang satu dengan senar lainnya tidak stem. Nah oleh karena itu menstem gitar

merupakan gagian yang penting dalam hal bernmain gitar. Banyak cara yang dilakukan orang dalam menstem gitar antara lain sebagai berikut :

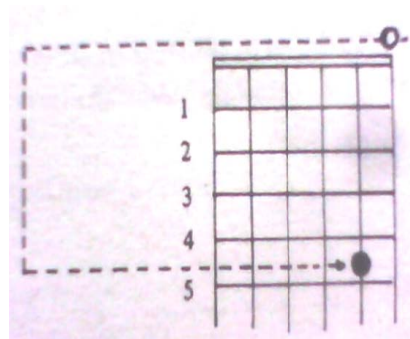
Cara 1). Dengan pendengaran (feeling)

- 2). Dengan menyamakan bunyi senar-senar gitar secara langsung pada tuts-tuts suara piano/organ ataupun alat musik lainnya.
- 3). Dengan garpu tala.

Dari cara yang terdapat di atas, maka yang dianggap paling mudah dan praktis adalah dengan cara pendengaran (feeling) caranya sebagai berikut :

- a. Putarlah senar 1 jangan terlalu kencang/menegang karena senar 1 ini paling lemah dan cepat putus.
- b. Setelah itu suara yang keluar pada senar 1 (los senar) dibunyikan, disamakan dengan bunyi senar 2 ditekan pada kolom ke-5 dibunyikan hingga kedua suara itu benar-benar sama. (Artinya : suara senar 1 (los senar) dibunyikan, suaranya sama dengan suara 2 yang ditekan pada kolom ke-5 dibunyikan.

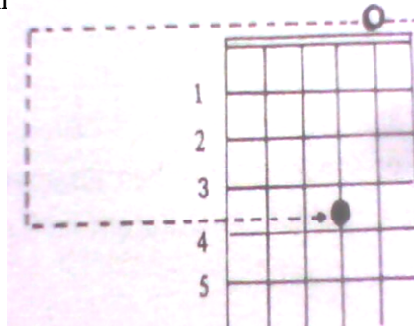
Perhatikan gambar !



Gambar 2

- c. Senar 2 (los senar) dibunyikan disamakan suaranya dengan senar 3 ditekan pada kolom ke-4 dibunyikan

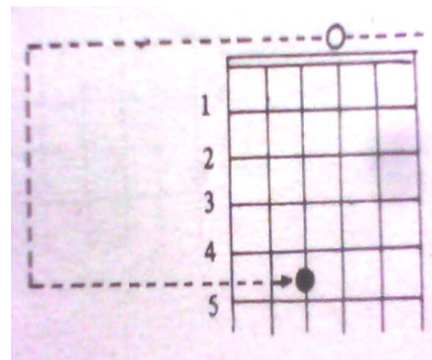
Perhatikan gambar !



Gambar 3

- d. Senar 3 (los senar) dibunyikan disamakan suaranya dengan senar 4 ditekan pada kolom ke-5 dibunyikan.

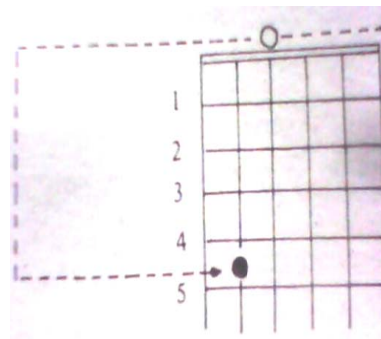
Perhatikan gambar !



Gambar 4

- e. Senar 4 (los senar) dibunyikan disamakan suaranya dengan senar 5 ditekan pada kolom ke-5 dibunyikan.

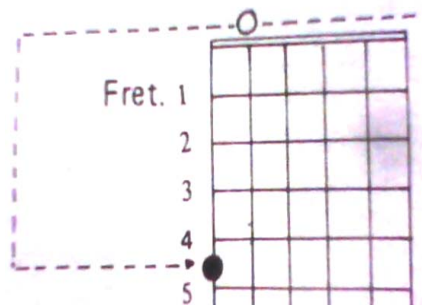
Perhatikan gambar !



Gambar 5

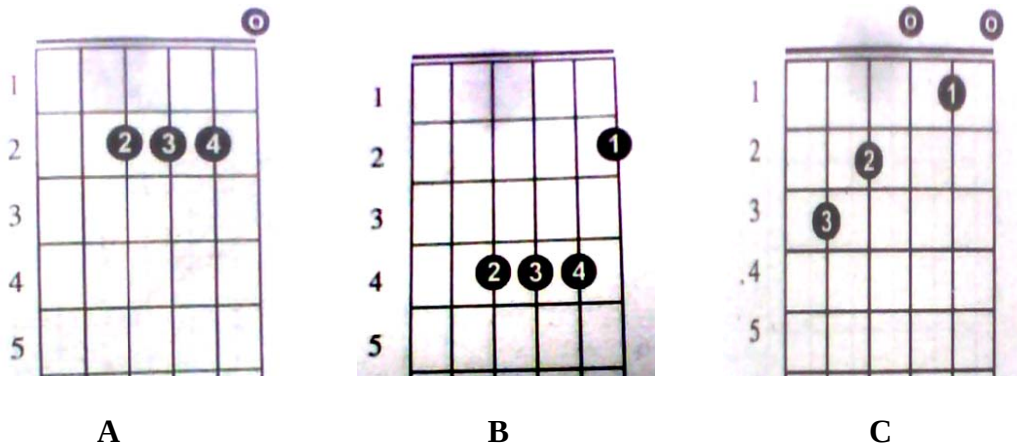
- f. Senar 5 (los senar) dibunyikan disamakan suaranya dengan senar 6 ditekan pada kolom ke-5 dibunyikan.

Perhatikan gambar !

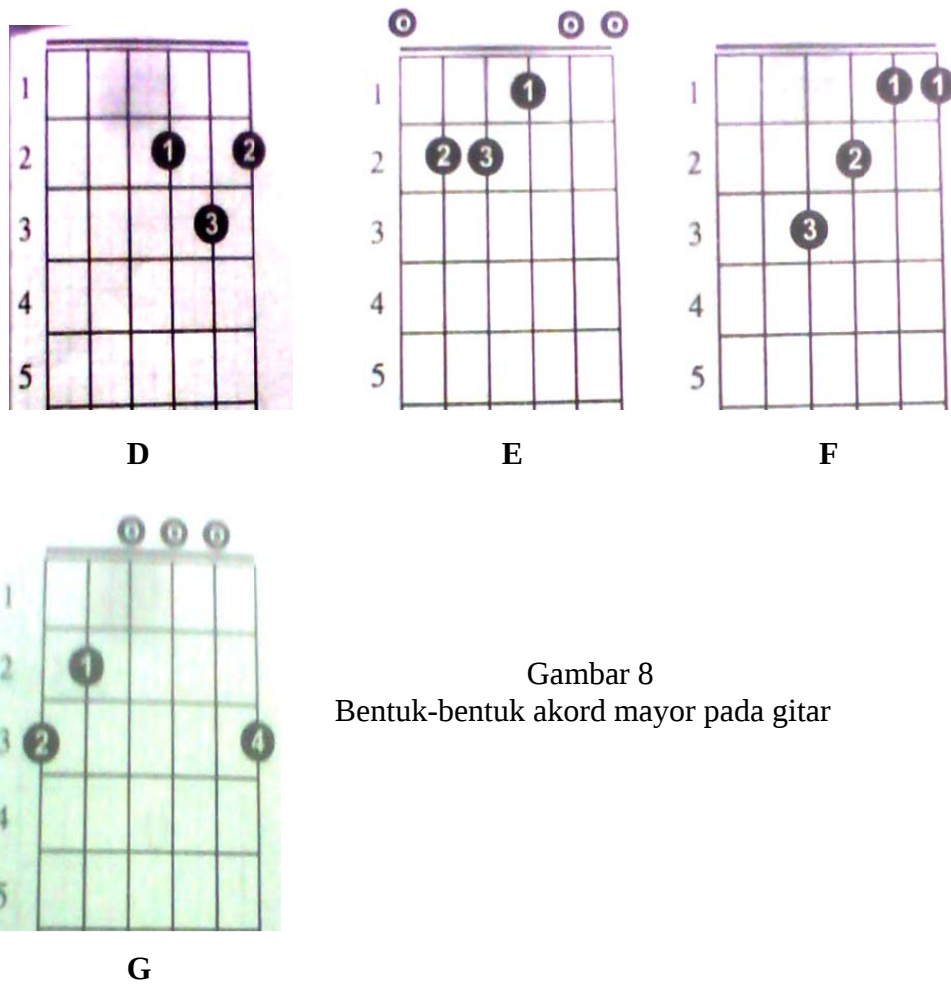


Gambar 6

Setelah senar gitar di stem, selanjutnya kita lanjutkan dengan melakukan latihan-latihan akord yang sangat sering dimainkan untuk mengiringi lagu. Bentuk dan ragam akord sangat banyak, tapi disini penulis hanya akan memberikan pembelajaran dengan akord-akord dasar mayor yang secara teoritis dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 7
Bentuk-bentuk akord mayor pada gitar



Gambar 8
Bentuk-bentuk akord mayor pada gitar

Keterangan :

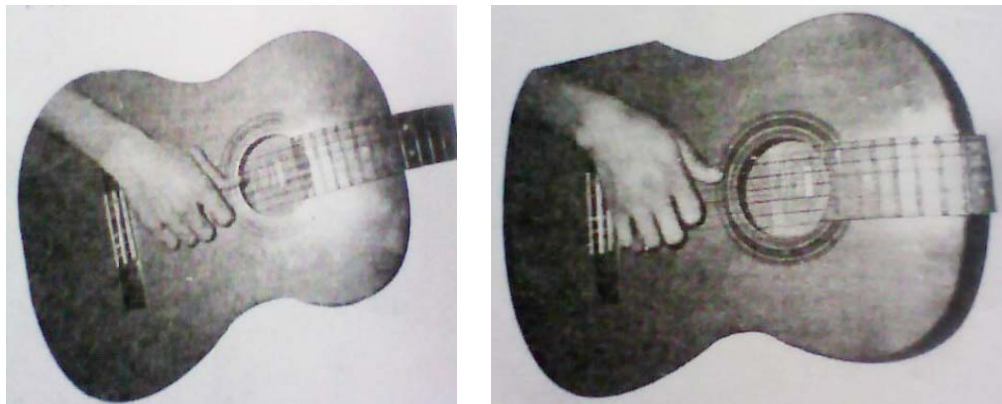
- ① Los Senar (senar tidak ditekan)
- ① Jari Telunjuk
- ② Jari Tenga
- ③ Jari Manis
- ④ Jari Kelingking

Posisi Memegang Gitar

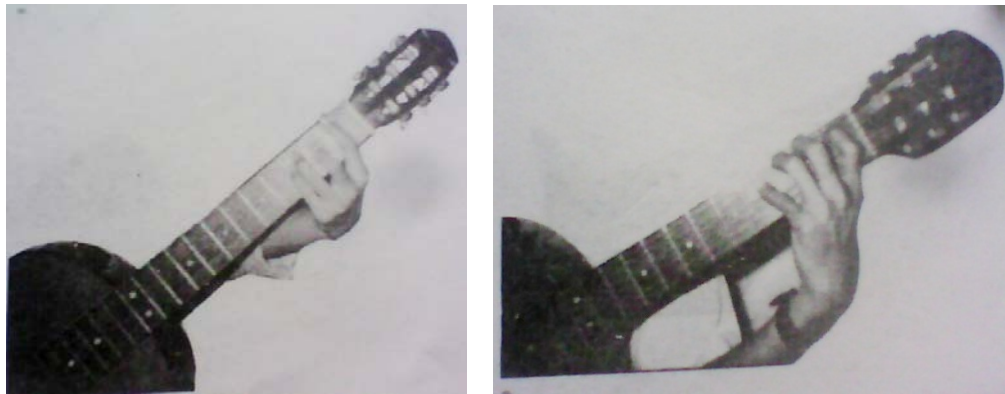


Gambar 9
Posisi memegang gitar

Posisi Jari (Penjarian)



Gambar 10
Posisi jari kanan (saat memetik gitar)



Gambar 11
Posisi jari kiri saat menekan senar gitar



Gambar 12
Posisi jari kiri (pandangan belakang)

Gambar yang tertera di atas, merupakan panduan / teknik untuk memainkan alat musik gitar secara teori. (Sumber belajar dari : Teknik Dasar Bermain Gitar oleh R.E. Rangkuti. Penerbit Setia Kawan Jakarta).

V. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala kemampuan yang dapat dicapai siswa melalui proses belajar yang berupa pemahaman dan penerapan pengetahuan dan

ketrampilan yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari serta sikap dan cara berfikir kritis dan kreatif dalam rangka mewujudkan manusia yang berkualitas, bertanggung jawab bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hamalik (1989:V), “Tercapainya hasil belajar, berarti tercapainya tujuan belajar mengajar, yang berarti pula terjadinya perubahan tingkah laku, sikap, dan keterampilan pada diri sendiri”. Hasil belajar adalah pernyataan kemampuan siswa dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi tertentu. Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan bertindak dan berpikir setelah siswa menyelesaikan suatu aspek atau sub aspek mata pelajaran tertentu (Depdiknas, 2003:5)

Menurut Wiroyuko (1974), Hasil belajar adalah suatu kecakapan seseorang dalam perkembangan dan pertumbuhan untuk mencapai kedewasaan yang dapat diukur dengan tes.

Mappa (1985: 94) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai murid dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan tes standar sebagai alat keberhasilan seorang murid.

Menurut Sudjana (2000:3) hasil belajar adalah mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh anak didik (siswa) yang dinyatakan dengan angka atau huruf. Hasil belajar yang dimaksudkan tidak lain adalah nilai kemampuan siswa setelah evaluasi diberikan sebagai perwujudan dari upaya yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan sikap antara lain yaitu sering mengajukan pertanyaan dalam belajar tentang hal-hal yang kurang dipahaminya, mau mengemukakan pendapat bila ditanya, bergairah dalam belajar, bekerja sama dengan sewaktu belajar kelompok, menunjukkan keseriusan dalam kegiatan belajar, penuh tanggung jawab menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh seorang siswa.

Belajar mempunyai makna yang kompleks sesuai dengan sudut pandang dan harapan menempuh proses pembelajaran .

Menurut Skinner, bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responya menjadi menurun.

Menurut Pasaribu (1983:59). Belajar adalah proses perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan dan perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar bila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku baik menyangkut pengetahuan , keterampilan maupun sikap bahkan segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Asril (2007:24). Belajar adalah melibatkan seluruh tubuh dan pikiran pada saat yang bersamaan, itulah sebabnya mengapa ketika orang belajar secara kontiniu dengan cara "melakukan " akan lebih cepat dari pada mempelajari hal tersebut setahap demi setahap tetapi diluar kontek.

Menurut Winkel (1989: 36) "Belajar merupakan aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan nilai sikap, perubahan itu bersifat konstan dan berbekas".

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana terjadinya perubahan perilaku seseorang yang menyangkut seluruh aspek kepribadian, hal ini tergantung pada tingkat kemauan siswa tersebut dalam belajar karena semakin giat ia dalam belajar maka semakin baik kepribadian dan ilmu pengetahuan yang ia miliki dan begitu sebaliknya.

2. Prestasi Belajar.

Prestasi belajar berasal dari kata " prestasi " dan " belajar " prestasi berarti hasil yang telah dicapai (Depdikbud, 1995 : 787). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Depdikbud, 1995 : 14). Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksudkan adalah pengetahuan / keterampilan yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran seni budaya dalam bentuk nilai keterampilan yang diberikan oleh guru setelah melakukan tugas yang diberikan padanya

Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini tentu saja pembelajaran seni budaya. Agar semua kontribusi diatas diperoleh

siswa, maka dalam proses pembelajaran seni budaya perlu adanya pendekatan pembelajaran yang kondusif agar siswa mampu memproses bahan pelajaran secara efektif dan efisien.

VI. Model Pembelajaran Strategi *Think Pair and Share*

Dalam kehidupan dunia yang selalu berkembang dan selalu mengalami perubahan dalam semua aspek kehidupan termasuk perubahan kurikulum. Dimana perubahan tersebut terjadi dari kurikulum 1994 menjadi kurikulum KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) 2004 dan sekarang sudah mengalami perubahan lagi yang kita kenal dengan nama kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2006. Salah satu tujuan pemerintah melakukan perubahan kurikulum yaitu agar setiap perubahan dapat membawa penyempurnaan, dimana setiap sekolah mampu mengembangkan seluruh perangkat-perangkat sesuai dengan kemampuan dari sekolah itu sendiri atau lebih dikenal dengan MBS (Manajemen Berbasis Sekolah).

Dengan adanya Program Manajemen Berbasis Sekolah, maka setiap sekolah berusaha mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki dan memiliki kemampuan berdaya saing dengan sekolah-sekolah yang lainnya. Sehingga mutu pendidikan akan meningkat dan terbentuklah manusia yang selalu bertindak atas pemikiran yang logis (pemikiran yang menggunakan daya nalar yang berpusat pada otak) analisis, sistem, kritis, mampu menanggapi kejanggalan-kejanggalan, kreatif dan mampu memiliki kemampuan bekerja sama agar siswa dapat memiliki

kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan semakin kompetitif.

Dalam KTSP terdapat berbagai strategi, metoda dan model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat berperan aktif, analisis, kritis, dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran adalah model *Think Pair and Share*. Pertama kali strategi pembelajaran *Think Pair and Share* dikembangkan oleh Frank Lyman dalam Ibrahim, (2000:20) “Pembelajaran kooperatif *Think Pair and Share* atau berfikir berpasangan berbagi dimana siswa terdiri dari 2 orang dalam setiap kelompok “. Masing-masing kelompok mendiskusikan, menyelesaikan masalah, kemudian mempresentasikan hasil diskusi. *Think Pair and Share* melibatkan tiga tahap seperti yang dikemukakan oleh Spenser Kagen (Ibrahim,2006:26) yaitu:

Tahap 1 : Berfikir

Guru mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pelajaran kemudian siswa diminta memikirkan pertanyaan yang berhubungan dengan pelajaran kemudian siswa diminta memikirkan langkah- langkah kasar terhadap jawaban permasalahan yang diajukan.

Tahap 2 : Berpasangan

Guru meminta pasangan untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkan. Pada tahap ini diharapkan terjadi interaksi berbagai jawaban antara teman sekelompok (pasangan) waktunya 4-5 menit.

Tahap 3 : Berbagi

Guru meminta kepada pasangan untuk berbagi keseluruhan anggota kelas tentang apa yang telah dibicarakan.

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa 2 orang perkelompok dengan tugas tiap kelompok bisa sama atau berbeda. Setelah memperoleh tugas setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk individual dan diskusi. Usaha dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok , dengan diskusi nyaman menyenangkan yaitu dengan guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun dan ada rasa humor.

Urutan Kegiatan sebagai berikut :

- a. Buatlah kelompok siswa, masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
- b. Siswa berdiskusi dengan pasangannya.
- c. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas dan kelompok lain menanggapi. Siswa yang bisa melakukan dengan baik, maka sekaligus diberi penilaian. Siswa yang mendapatkan perhatian dan perlakuan khusus tentunya akan menghasilkan atau menguasai yang berbeda pula dalam sebuah kelas atau kelompok bahkan perlakuan individual sekaligus dengan diberikanya perlakuan dan perhatian yang lebih baik dalam belajar di sekolah maupun di rumah, tentunya akan lebih baik pula penguasaan keterampilan atau konsep terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Dengan *Strategi Think*

Pair and Share terorganisir dengan baik paling tidak akan mampu mengkondisikan dalam bentuk motivasi ekstrinsik bagi siswa itu sendiri.

Moh. Uzer (1996:29) menjelaskan “Motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, atau paksaan orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar, misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh orang tua untuk mendapatkan peringkat pertama.”

Demikian halnya dengan guru memberikan model pembelajaran *Strategi Think Pair and share* dengan harapan baik untuk memotivasi siswa belajar aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa atau itu karena disuruh sebagai tugas dengan perasaan terpaksa, yang jelas mengkondisikan siswa harus belajar. Dengan pola demikian tentunya anak yang lebih banyak belajar dirumah akan lebih baik misalnya dalam mata pelajaran yang dikerjakan.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Think Pair and Share* adalah sebagai variasi dari model pembelajaran diskusi kelompok keuntungannya bisa melatih siswa untuk saling berbagi, saling bekerja sama dan mau menerima pendapat orang lain

Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* ini sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan anggota terdiri dari 2 orang atau berpasangan tiap kelompok yang dipilih secara acak agar heterogen baik kemampuan maupun jenis kelamin.

2. Masing-masing kelompok diberi tugas boleh sama atau berbeda, siswa ditugaskan membaca dan mendiskusikan tugas serta berlatih menjawab pertanyaan dalam kelompok.
3. Pada periode 1 dilakukan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain menaggapinya .
4. Pada periode 2 guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang kurang dipahami siswa.
5. Guru bersama siswa menyimpulkan dan megklarifikasikan seluruh topik / materi yang dibahas.

Pendekatan pembelajaran seni budaya disebut juga pendekatan interdisipler. Menurut Depdikbud (1996) terdapat 3 model pembelajaran hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara kolistik dan ontentik.

Salah satu diantaranya adalah memajukan kompetensi dasar melalui model pembelajaran Strategi *Think Pair and Share* peserta didik memperoleh pengalaman, sehingga dapat menambah wawasan untuk menerima dan menyimpan dan memproduksi besar-besar tentang hal-hal yang dipelajari.

Kelebihan dari model Strategi *Think Pair and Share* adalah semua siswa akan terlihat aktif dalam belajar , karena siswa harus betul-betul mempersiapkan diri dalam menguasai materi pembelajaran, dan harus mampu menjawab pertanyaan dan berbagi dengan sesamanya.

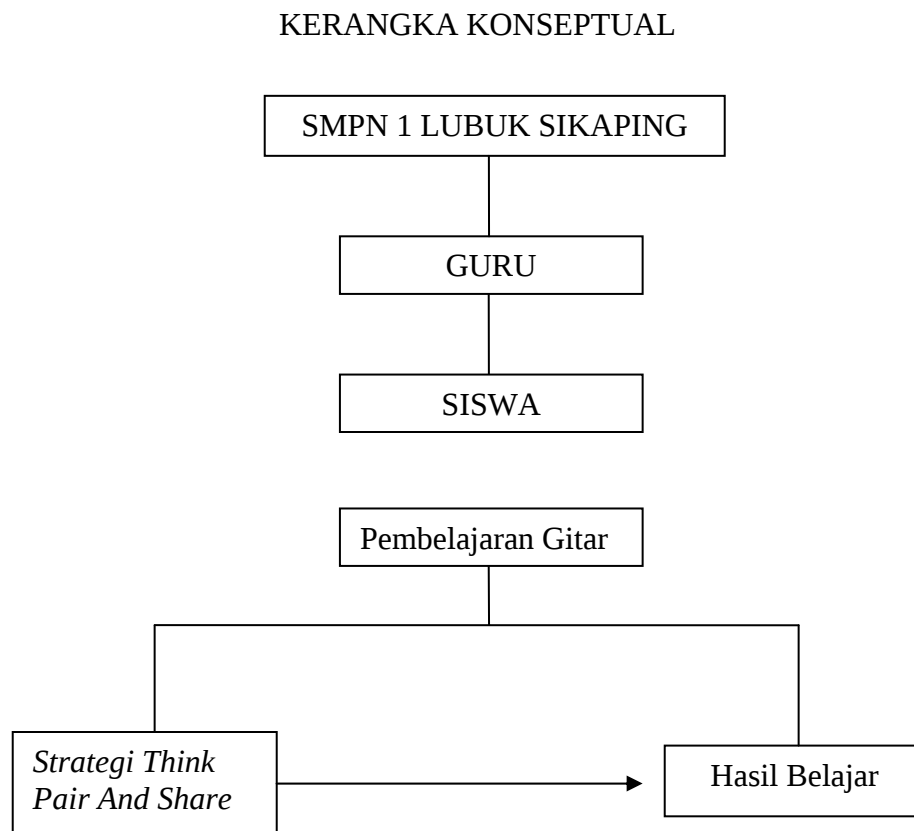
Kelemahannya dari Strategi *Think Pair and Share* ini mungkin saja terjadi sewaktu menjawab pertanyaan untuk kelompok yang butuh jawaban cepat dan singkat akan didominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan berfikirnya tinggi dan cepat, sehingga siswa yang lambat berfikir, kurang mendapat kesempatan.

C. Kerangka Konseptual

Dalam proses belajar mengajar diharapkan terjadinya perubahan, sikap, keterampilan atau kebiasaan baru yang lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif secara keseluruhan, baik secara mental maupun fisik. Model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered approach*) merupakan model yang paling cocok digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena model ini mampu *menstimulus* siswa untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, karena belajar bukan hanya proses mentransfer ilmu melainkan mempelajari dan siswa mampu mengembangkannya menjadi gagasan baru. Model pembelajaran Strategi *Think Phair and Share (TPS)* diharapkan mampu meningkatkan aktifitas belajar positif siswa yang dilihat dari cara berfikir, berdiskusi dengan pasangan, menirukan peragaan, dan hasil menirukan peragaan. Selain itu diharapkan dapat mengurangi aktivitas negatif siswa yang dilihat dari tindakan adalah izin ke luar dan meribut. Selanjutnya dengan tingginya aktifitas belajar siswa akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran Strategi *Think*

Pair and Share merupakan pendekatan dimana sangat diperlukan keaktifan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan akhirnya dapat pula meningkatkan hasil belajar praktek bermain alat musik (gitar).

Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan di bawah ini:



Gambar 13
Kerangka Konseptual Penelitian

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat dikemukakan suatu kesimpulan dari peneliti yaitu sebagai berikut:

4. Hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya (bermain alat musik gitar) di kelas VII.2 SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping pada siklus I dengan penggunaan model pembelajaran Strategi *Think Pair dan Share* masuk dalam kategori baik.
5. Hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya (bermain alat musik gitar) di kelas VII.2 SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping pada siklus II dengan penggunaan model pembelajaran Strategi *Think Pair And Share* masuk dalam kategori baik.
6. Peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan kategori baik. Penelitian pada siklus II ini sudah memadai sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa saran berikut ini:

1. Agar para guru berkenan untuk melaksanakan penelitian terhadap proses pembelajarannya sendiri sehingga akhirnya para guru akan

mengetahui kelemahan dan kekurangannya dan berupaya untuk merefleksikannya demi perbaikan dimasa mendatang.

2. Agar para guru berkenan melaksanakan penelitian secara berkelanjutan guna menggali semua potensi yang ada pada diri siswa untuk dieksplorasi dan dieksploitasi demi kepentingan siswa itu sendiri di masa yang akan datang .
3. Untuk kepala sekolah agar dapat memberikan arahan kepada guru lain bahwa PTK ini sangat baik untuk dilaksanakan karena dapat meningkatkan mutu pendidikan .
4. Agar para orang tua berkenan untuk memberikan dukungan kepada anak agar dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas yang mampu meningkatkan aktivitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Lia Dwi, 2009. Skripsi. *Penerapan Model Pembelajaran Think Pair and Share untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Komunikasi Siswa Kelas VIII.E MTs Negeri Karangsari Kota Blitar pada Mata Pelajaran Fisika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriono. (2004). *Psikologi Belajar Edisi Revisi* Jakarta: Rineka Cipta
- Andriantini, Hanny. 2009. Skripsi. Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Think Pair And Share* (TPS) terhadap prestasi belajar siswa. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. (1994). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Burton, (2005) *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. FIK UNP.
- Departemen Pendidikan Nasional (2000). *Pendidikan Seni Musik* Jakarta ; Departemen Pendidikan Nasional.
- Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah (2003), *Buku Panduan Kurikulum Standar Kompetensi Mata Pelajaran Seni*, Jakarta: Deapartemen pendidikan Nasional
- Dimyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Heweg. (2005) *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran* FIK UNP.
- Masrifah, Zuhrotul. 2010. Skripsi. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Think Pair And Share (TPS) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Keterampilan Membaca Bahasa Arab di MTsN 2 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.