

Peningkatan Minat dan Keterampilan Bermain Gitar dengan Menggunakan Metode *Jigsaw* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017

Hotmida Purba

SMP Negeri 1 Selesai, Langkat, Sumatera Utara Indonesia

Email: hotmidapurba@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah peningkatan minat dan keterampilan bermain gitar siswa SMP Negeri 1 Selesai dengan metode *Jigsaw*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus,. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai yang berjumlah 33 siswa. Faktor yang diteliti adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Pada pra-siklus diketahui nilai rata-rata siswa hanya mencapai 69,86 dengan persentase ketuntasan mencapai 39.13%. Setelah diterapkan metode *Jigsaw*, minat dan keterampilan bermain gitar siswa mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I mencapai 74,69 dengan persentase ketuntasan 52,17% dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 82,08 dengan persentase ketuntasan mencapai 82,6%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui metode *Jigsaw* siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai Tahun Pelajaran 2016-2017 mengalami peningkatan.

Kata kunci: Minat Dan Keterampilan, Metode *Jigsaw*, Seni Musik

Abstract

The purpose of this research is to increase the interest and skill of playing guitar students of SMP Negeri 1 Selesai with Jigsaw method. This study is a classroom action research with 2 cycles. The subjects of this study are students of class VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai which amounted to 33 students. Studied factor is the student learning outcome in Cultural Arts subject. In the pre-cycle is known the average value of students only reached 69.86 with the percentage of completeness reached 39.13%. After applying the Jigsaw method, student's interest and skill of guitar playing have increased. It is seen from the average value obtained in the first cycle reached 74.69 with

a percentage of 52.17% completeness and on the second cycle average value reached 82.08 with the percentage of completeness reached 82.6%. Thus it can be said that through the Jigsaw method students' interest and skills of guitar playing increase.

Keywords: *Interest and Skills, Jigsaw Method, Cultural Art*

A. PENDAHULUAN

Peningkatan keterampilan hendaknya merupakan bagian integral dari setiap program pendidikan, jika meninjau tujuan program pendidikan atau sasaran belajar siswa, keterampilan biasanya disebut sebagai prioritas. Hal ini dapat dipahami jika melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa keterampilan perlu dipupuk dan dikembangkan (Munandar, 1999: 22). Siswa perlu belajar bagaimana menggunakan sumber-sumber yang ada dengan optimal untuk menentukan jawaban inovatif atas suatu masalah. Adila (2011:2). Dengan memberikan keterampilan sejak dini dan pemecahan masalah secara terampil, di dalam kurikulum siswa dipersiapkan untuk masa depan yang penuh tantangan.

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

Pendidikan seni memiliki peranan dalam pengembangan keterampilan, kepekaan rasa inderawi, serta kreativitas musik, misalnya seseorang dapat memainkan suatu karya musik dengan alat musik ritmis, melodis dan harmonis, baik dalam bentuk sederhana maupun variatif. Dalam bermain alat musik, seorang pemain musik hendaknya diberi keterampilan sejak dini, karena dengan pengenalan lebih dini diharapkan akan terus mengasah bakatnya dibidang musik. Musik sebagai salah satu cabang seni yang diajarkan di sekolah, mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan bakat,

kemampuan berfikir logis dan kemampuan pengembangan potensi diri yang terus menerus digali dan dikembangkan berdasarkan bakat dan keterampilan seseorang.

Akan tetapi, pembelajaran seni budaya di sekolah belum bisa dikatakan maksimal, hal ini ditandai dengan siswa yang terlihat malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Adapun siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran seni budaya, jam pelajaran sering digunakan untuk bersantai, membaca komik, dan ironisnya digunakan untuk mengerjakan tugas pelajaran lainnya. Siswa lebih suka dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran sains dibandingkan mengikuti pelajaran seni budaya, hal itu menunjukkan betapa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran seni budaya. Selain itu, alasan siswa tidak suka dan tidak berminat mengikuti pelajaran seni budaya dikarenakan adanya perasaan malu dalam bermain musik, merasatidak bisa dalam memainkan alat musik, dan adanya pikiran bahwa bermain alat musik itu tidak bermanfaat bagi kehidupan.

Dalam pelaksanaan pelajaran seni budaya, siswa kurang serius untuk mengikuti pelajaran seni budaya. Hal ini diperjelas dengan pembelajaran seni musik pada siswa kelas VIII-5, khususnya KD (kompetensi dasar) bermain gitar tidak sesuai dengan KKM. Nilai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah adalah 75.

Disamping itu, minat belajar yang ditunjukkan siswa juga mempengaruhi pembelajaran. Menurut pengamatan yang dilakukan, siswa kurang berminat dan kurang antusias dalam menerima materi dari guru, siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran saat pembelajaran berlangsung, mereka lebih asyik berbicara sendiri tanpa menghiraukan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, tidak ada proses tanya jawab dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat sentris, yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga siswa enggan bertanya jawab dengan guru mengenai materi yang belum dipahami.

Berawal dari hal tersebut perlu digunakan metode *jigsaw* agar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran seni musik menyenangkan, memberi manfaat khususnya dalam rangka peningkatan keterampilan. Keterampilan bagi siswa adalah suatu permainan. Oleh karena itu bermain gitar dengan metode *jigsaw* adalah langkah awal menuju pencapaian keterampilan siswa. Metode

Jigsaw ini mengajak siswa berkelompok untuk mempelajari materi tentang gitar, baik dalam tim asal maupun tim ahli. Dengan adanya tim ahli, maka kelompok-kelompok tersebut akan semakin paham dalam menguasai materi. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi menjadi kelompok yang heterogen, sehingga dengan bekerja sama antar kelompok dapat mengembangkan keefektifan belajar siswa. Masing-masing kelompok akan menerima materi gitar. Setelah itu, guru membentuk satu kelompok ahli yang berasal dari kelompok asal. Kelompok ahli tersebut akan mendiskusikan keseluruhan materi gitar. Setelah kelompok ahli menguasai materi tentang gitar, kelompok tersebut kembali ke dalam kelompok awal dan mendiskusikan materi yang baru diperolehnya kepada anggota kelompok yang lain. Langkah-langkah seperti itu akan membuat siswa belajar lebih mendalam karena siswa akan semakin paham ketika menjelaskannya kepada teman-temannya. Metode *jigsaw* ini adalah upaya bersama membangun teknik bermain gitar siswa menjadi lebih terampil. Terampilnya siswa dalam bermain gitar adalah tujuan utama dalam proses pembelajaran. Artikel ini memaparkan tentang meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar dengan menggunakan metode *Jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Minat

Ada beberapa pengertian minat yang dirumuskan oleh para ahli. Menurut Crow and Crow (1989:121) bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Begitu pula dengan Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari perasaan suka, keinginan yang besar, penuh perhatian dan keterikatan pada suatu hal

atau aktivitas sesuai dengan keinginan, untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang berbagai pengetahuan tanpa ada yang menyuruh dan murni muncul dari hati nurani.

2. Jenis- jenis Minat

Djaali (2007: 123) menetapkan jenis-jenis minat terbagi enam, yaitu: 1) realistik, 2) investigatif, 3) artistik, 4) sosial, 5) enterprising, dan 6) konvensional.

a. Realistik

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

b. Investigatif

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

c. Artistik

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

d. Sosial

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

e. Enterprising

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

f. Konvensional

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

3. Fungsi Minat

Mappiare (1992:62) menyatakan bahwa dalam masa remaja minat dan cita-cita mengalami perkembangan, hal ini bersifat perkembangan, hal ini bersifat pemulihan dan berarah tujuan. Pilihan remaja pada suatu minat dan cita-cita, akan mengarahkan perasaan dan pikiran mereka pada obyek yang dimaksud. Menurut Hamalik (2008:173) fungsi minat yaitu : 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, 2) Sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan, 3) Sebagai penggerak, artinya besar kecilnya minat akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan berbagai pendapat dapat diketahui bahwa fungsi dari minat adalah mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, sebagai pengarah perbuatan, sebagai penggerak atau pendorong yang kuat untuk meraih cita-cita selain itu minat yang

dimiliki seseorang juga berfungsi dalam menentukan bentuk dan intensitas cita-cita yang diinginkan.

4. Pengembangan Minat

Menurut Andi (1992:62) menyatakan bahwa minat seseorang dapat dipengaruhi oleh pengaruh sosial. Pengaruh sosial berperan dalam memantapkan minat remaja terhadap sesuatu hal. Sedangkan untuk mengembangkan minat dapat dilakukan dengan adanya dukungan yang diberikan kepada seseorang. Slameto (2010) menyebutkan bahwa cara yang efektif untuk menumbuhkan minat seseorang adalah sebagai berikut.

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

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

5. Peran Minat dalam Pembelajaran Gitar

Peran minat sangatlah penting dalam pembelajaran. Minat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar, dengan adanya minat dalam belajar akan mendorong siswa untuk selalu berusaha keras, mudah mengerti, memahami, serta mengingat tentang hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh hasil yang maksimal dalam belajar. Dengan demikian yang dimaksud dengan minat siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui permainan gitar adalah adanya perasaan suka atau tertarik, penuh perhatian dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya keterampilan bermain gitar yang dilakukan menggunakan metode *jigsaw*.

6. Pengertian Keterampilan

Menurut Robbins (2000: 494-495) pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: 1) *Basic literacy skill*, keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib

dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis, dan mendengar; 2) *Technical skill*, keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer; 3) *Interpersonal skill*, keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim; 4) *Problem solving*, menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

7. Keterampilan Bermain Musik

Menurut Bastomi (1992:42) musik yaitu ungkapan batin yang dinyatakan dengan irama dan nada yang melodis. Musik juga dapat diartikan sebagai bunyi atau kesan terhadap sesuatu yang ditangkap oleh indera pendengar. Musik adalah ekspresi artistik dengan bunyi-bunyi atau melodi dari alat-alat musik ritmis atau nada-nada yang harmonis Taylor dalam Joseph (2004:6). Sejalan dengan pendapat kedua tersebut, Joseph (2004:6) mengungkapkan bahwa musik adalah ungkapan hati manusia berupa bunyi yang biasa didengarkan. Musik tersusun atas beberapa unsur, yakni unsur pokok dan unsur ekspresi. Unsur pokok meliputi irama, melodi, harmoni, dan bentuk/struktur.

8. Metode *Jigsaw*

Metode (Yunani: *metodes*, jalan, cara) dalam filsafat dan ilmu pengetahuan metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu. Metode *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Pada metode *jigsaw*, kelas dibagi menjadi beberapa tim terdiri beberapa siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik yang disajikan dalam teks, dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari satu bagian dari bahan akademik tersebut Nurhadi dan Agus (2003: 64). Di dalam metode *jigsaw*, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mendalami materi pembelajaran yang ditugaskan kepada tiap-tiap siswa kemudian tugas siswa selanjutnya adalah mengajarkan

materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain Ibrahim (2000: 22).

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

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *jigsaw* selain membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok juga membagi bahan ajar menjadi beberapa bagian untuk dipelajari secara khusus dan kemudian saling diajarkan pada seluruh siswa. Metode *jigsaw* dapat mempermudah mengajarkan bahan ajar dalam jumlah banyak sehingga dapat lebih cepat dipahami oleh siswa.

9. Pembelajaran Bermain Gitar Dengan Menggunakan Metode *Jigsaw*

Metode *jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Metode *jigsaw* memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan metode yang lain dalam pembelajaran kooperatif. Karakteristik *jigsaw* yang saling menonjol adalah cara pembagian kelompok yang diikuti dengan pembagian materi yang diajarkan. Metode *jigsaw* membagi kelompok menjadi dua macam, pertama

yaitu kelompok asal atau disebut heterogen yang terdiri atas 4-6 siswa dan kelompok kedua yaitu kelompok pakar atau disebut *expert groups*. Untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, metode *jigsaw* ini memberi solusi yang berupa pembagian materi, dimana setiap bagian dari materi tersebut dipelajari dalam suatu kelompok khusus yang dinamakan kelompok ahli atau *expert groups*. Siswa yang telah belajar dalam kelompok pakar tersebut kemudian kembali lagi dalam kelompok asal untuk berdiskusi dan saling mengajarkan materi pada siswa lain dalam satu kelompok untuk selanjutnya membuat laporan kelompok. Dengan menggunakan metode *jigsaw*, maka pembelajaran akan semakin lebih hidup dan menyenangkan.

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

C. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII-7 SMP Negeri 1 Selesai dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Siklus I dan siklus II masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

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

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran distribusi tentang minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar yang diajarkan menggunakan metode *Jigsaw*. Indikator ketuntasan dari minat dan keterampilan bermain gitar menggunakan metode *Jigsaw* dikatakan berhasil apabila 80% dari siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Selesai Tahun Pelajaran 2016-2017 mendapatkan nilai ≤ 75

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar hasil berminat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar. Dari hasil praktek awal ini, peneliti melihat bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran ini, dimana pada test tersebut hanya sebagian kecil siswa yang mampu lulus KKM (75) termasuk ke dalam kategori buruk. Hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas mengikuti tes hanya 13 orang dari jumlah seluruh siswa yang ada 36 orang atau hanya 36,11%. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 69,86 dan itu jauh dari nilai KKM yang telah ditetapkan pihak sekolah untuk pembelajaran seni budaya yaitu 75. Pada siklus I, minat dan ketereampilan siswa dalam bermain gitar mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai 25 orang atau 69,44% dari jumlah seluruh siswa yang ada 36 orang dengan nilai rata-rata 74,69. Hal ini

membuktikan bahwa siswa akan tertarik belajar apabila metode yang digunakan tepat. Kemudian pada siklus II, minat dan keterampilan siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai dalam bermain gitar semakin meningkat. Hal itu terlihat dari jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai 30 orang atau 83,33% dengan nilai rata-rata 82,08.

2. Pembahasan

Pada observasi awal diketahui bahwa minat dan keterampilan bermain gitar siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai sangat rendah, hal itu terlihat dari jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 13 orang atau 36,11%. Melihat hasil belajar yang rendah, maka peneliti memberikan tindakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar siswa berupa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran Seni Budaya. Setelah diberikannya tindakan, diketahui bahwa minat dan keterampilan bermain gitar siswa mengalami peningkatan. Hal itu dapat diketahui dari jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I mencapai 25 atau 69,44 % dengan nilai rata-rata 74,69 dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar terus bertambah yakni mencapai 30 orang atau 83,33% dengan nilai rata-rata 82,08. Nilai rata-rata yang diperoleh sudah memenuhi bahkan melampaui KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

E. SIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa dengan menggunakan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar siswa. Hal itu dapat dilihat dimana pada Siklus I jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas belajar mencapai 25 siswa (69,44%) dengan nilai rata-rata 74,69 dan pada siklus II jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas belajar mencapai 30 siswa (83,33%) dengan nilai rata-rata mencapai 82,08. Metode *jigsaw* terbukti mampu meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maupun kesimpulan di atas, dapat diajukan beberapa saran. Di dalam proses belajar mengajar telah terbukti bahwa dengan menggunakan metode Jigsaw dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar, diharapkan guru dapat mengembangkan metode *Jigsaw* dalam proses belajar mengajar khususnya Pendidikan seni budaya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adila, D. 2011. *Penerapan model pembelajaran arias terintegrasi pada pembelajaran kooperatif teams games tournament untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas Belajar matematika*. Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Andi, M. 1992. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Bastomi, S. 1992. *Seni dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Crow, L. dan Crow, A. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Joseph, W. 2004. *Teori Musik II*. Semarang: Sendratasik, FBS, UNNES.
- Lie, A. 2004. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : PT. Grasindo
- Munandar, S.C.U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nurhadi dan Agus, G.S. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning/CTL) Dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Universitas Negeri Malang
- Robbins, D.S.P. 2000. *Human Resources Management Concept and Practices*. Jakarta, PT. Preenhalindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.