

**UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA  
IRINGAN *FRUITY LOOPS* DI SMP N 1 PATEAN KENDAL  
JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :

**Wahyu Widodo**

10208241015

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Musik Dengan Media Iringan Fruity Loops di SMP N 1 Patean* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing I

Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd

NIP 19650714 199101 2 002

Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing II

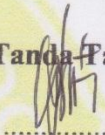
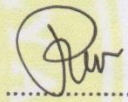
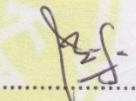
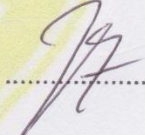
Drs. Pujiwiyana, M.Pd

NIP 19671221 199303 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *“Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Dengan Media Iringan Fruity Loops Di SMP N 1 Patean Kendal Jawa Tengah”* yang disusun oleh Wahyu Widodo, NIM. 10208241015 ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 7 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

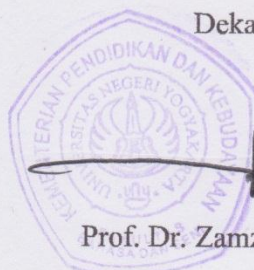
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sritanto, M.Pd. NIP. 19630917 198903 1 003	Ketua Penguji		16/7/14
Drs. Pujiwiyana, M. Pd. NIP. 19671221 199303 1 001	Sekretaris Penguji		14/7/14
Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd. NIP. 19650418 199203 1 002	Penguji Utama		15/7/14
Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd. NIP. 19650714 199101 2 002	Penguji Pendamping		16/7/14

Yogyakarta, 16 Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Wahyu Widodo

NIM : 10208241015


Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis  
  
Wahyu Widodo

## MOTTO

*"Barangsiapa bertakwa pada Allah, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka.. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah.. barangsiapa yang bertaqwa pada Allah akan dihapuskan dosa2nya dan mendapatkan pahala yang agung"*

(QS. Ath-Thalaq: 2, 3, 4).

*" Tiga hal yang akan membawa kita kepada kesuksesan hidup yaitu berjuang, berdo'a dan bersyukur"*

(penulis)

## PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya istimewa ini yang tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, doa, serta dukungan orang-orang yang ada di sekitarku

1. Bpk Harsono Saparni dan Ibu Ruwiyati atas segala kebaikan hatinya dalam memberi dukungan moral, spiritual, dan material.
2. Mbak Ani, mas Mul dan Sabrina atas do'a, dorongan dan semangatnya.
3. Luthfi rahma fai'za terima kasih atas doa, semangat dan segala yang telah diberikan.
4. Teman-teman sekontrakan dan teman kelas A seni musik 2010 yang selalu ada dan kalianlah keluargaku sekarang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Musik Dengan Media Iringan *Fruity Loops* Di SMP N 1 Patean”

Banyak sekali hambatan dan tantangan yang penulis alami selama menyusun skripsi ini, akan tetapi semuanya dapat dilalui dengan doa dari semua pihak dan dukungan dari semua pihak yang telah membantu dalam proses skripsi ini dari awal hingga akhir.

Skripsi ini adalah merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata-1 (S1) di jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan berakhirnya penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing I atas arahan dan bimbingannya selama ini.
2. Drs. Pujiwiyan, M.Pd selaku dosen pembimbing II atas arahan dan bimbingannya selama ini.
3. Sugito, S.pd selaku kepala sekolah SMP N 1 Patean yang telah memberikan izin penelitian.
4. Kushartono selaku guru seni budaya di SMP N 1 Patean yang bertindak sebagai kolaborator.

5. Siswa siswi SMP N 1 Patean yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.
6. Teman-teman UNY Pendidikan seni musik angkatan 2010 yang telah memberikan dukungan dan dorongan selama saya menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna sehingga saran dan kritik sangatlah diharapkan guna memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Akhir kata, semoga skripsi ini berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,

Wahyu Widodo



## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10

A. Kerangka teori.....	10
1. Minat.....	10
2. Pembelajaran Musik.....	12
3. Ekstrakurikuler.....	14
4. Ansambel Musik .....	16
5. Media Pembelajaran .....	19
6. Fruity Loops .....	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan .....	30
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 31
A. Setting Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	33
C. Teknik Pengumpulan Data .....	38
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Validitas Data .....	42
F. Teknik Analisis Data .....	44
G. Kriteria Keberhasilan .....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	 46
A. Membuat Media Iringan Fruity Loops .....	46
B. Observasi Pra Siklus .....	52
C. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	53
D. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	60
E. Peningkatan Minat Siswa .....	66
F. Pembahasan .....	67
G. Keterbatasan Penelitian .....	72
 BAB V KESIMPULAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT .....	 74

A. Kesimpulan .....	74
B. Rencana Tindak Lanjut .....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN .....	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : kisi-kisi observasi minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel .....	41
Tabel 2 : hasil yang diperoleh pada Pra Tindakan .....	53
Tabel 3 : hasil yang diperoleh pada siklus I .....	59
Tabel 4 : hasil yang diperoleh pada siklus II .....	65
Tabel 5 : peningkatan skor rata-rata minat siswa pembelajaran ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan <i>fruit loops</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Tahapan-tahapan Dalam PTK.....	33
Gambar II : <i>Pattern</i> Lagu 3 .....	48
Gambar III : <i>Piano Roll</i> dalam <i>Channel</i> Gitar .....	48
Gambar IV : Tampilan Jendela <i>Play list</i> .....	49
Gambar V : Panel Reverb Pada Channel Gitar .....	51
Gambar VI : Panel Equalizer Pada Channel BooBass .....	51
Gambar VII : Panel Stereo pada Channel DW .....	51
Gambar VIII : Toolbars pada Software Fruity Loops .....	52
Gambar IX : Keadaan Kelas Pada Siklus I.....	58
Gambar X : Keadaan Kelas Pada Siklus II .....	64
Gambar XI : Grafik Peningkatan Skor Rata-rata Minat Siswa .....	66



**UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN  
EKSTRAKURIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN  
*FRUITY LOOPS* DI SMP N 1 PATEAN**

**Oleh :  
Wahyu Widodo  
10208241015**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops*. Penelitian dilakukan karena adanya temuan menurunnya minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Subjek penelitian adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler ansambel berjumlah 22 siswa SMP N 1 Patean yang beralamat di jln. Mlatiharjo Patean, Kendal, Jawa Tengah. Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus dan satu tindakan pra siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahap-tahap dalam prosedur penelitian tindakan ini yaitu : (1) perencanaan, (2) implementasi tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah catatan harian, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan angket. Analisis data minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media iringan *fruity loops* dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel di SMP N 1 Patean. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya antusiasme dan aktivitas siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Skor rata-rata minat siswa pada Pra-Siklus sebesar 61,50. Dari Pra-Siklus ke Siklus I terjadi peningkatan skor menjadi 67,50. Dari Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan skor lebih signifikan menjadi 84,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media iringan *fruity loops* dapat meningkatkan minat siswa pada ekstrakurikuler ansambel.

Kata kunci : Minat siswa, Ansambel, Media iringan *Fruity loops*.



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan peradaban manusia tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang begitu pesat. Hal ini menyebabkan setiap Negara berlomba-lomba mempersiapkan sumber daya manusianya menjadi insan yang berkualitas dan mempunyai daya saing tinggi dalam menghadapi kemajuan global. Arus globalisasi juga menuntut pemilihan langkah dan strategi yang tepat agar tujuan membentuk manusia Indonesia yang kualitas dapat sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-undang Dasar.

Pendidikan adalah instrumen terpenting dalam strategi pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, daya jiwa (akal, rasa, dan kehendak), sosial dan moralnya (Siswoyo : 2008). Banyak orang berpendapat bahwa keberhasilan dan kesuksesan seseorang lebih dipengaruhi oleh kecerdasan emosional dan spiritual dari pada kecerdasan intelegesinya. Nampaknya realita ini sudah disadari oleh Pemerintah dengan lebih memberikan perhatian dengan adanya mata pelajaran Seni Budaya.

Pendidikan musik secara informal telah dimulai sejak dini, yaitu ketika masih berusia balita, anak-anak sudah diajari menyanyi oleh orang tuanya. Fakta ini menjadi bukti bahwa pendidikan musik sudah didapat anak sejak

kecil bahkan ketika baru belajar berbicara. Pendidikan musik berlanjut pada pendidikan formal yaitu mulai dari Taman Kanak-kanak (TK). Hal ini bisa dilihat dari muatan pembelajaran TK yang didalamnya banyak pelajaran bernyanyi selain menghitung dan menulis. Nimpoeno ( 2009 ) menyatakan Musik adalah salah satu produk dan aspek kebudayaan. Musik juga diyakini dapat mencerdaskan otak, lebih-lebih bagi murid Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak yang pertumbuhan pendengarannya berada pada puncak kepekaan. Dengan kata lain, kegiatan musik sangat membantu anak-anak untuk menyelami seluk beluk suasana hati dan relung pikiran yang paling dalam. Jadi dapat dikatakan pelajaran musik adalah pelajaran yang mempunyai fungsi membangun kecerdasan anak.

Ansambel musik adalah salah satu materi dalam pembelajaran seni musik. Dalam sebuah permainan ansambel musik siswa tidak hanya dituntut bermain musik dengan benar tetapi juga dituntut kekompakan dalam memainkan sebuah lagu. Pembelajaran ini juga sangat efektif untuk mengaktifkan seluruh siswa di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan kondusif. Tidak hanya sarana untuk melatih rasa musikalitas saja, esensi yang lebih diharapkan dari pembelajaran ansambel yaitu melatih kedisiplinan, kerja sama, toleransi dan tanggung jawab. Selain itu pembelajaran ansambel musik ini dapat dijadikan sebagai sarana berekspresi, untuk mengungkapkan perasaan siswa secara indah melalui suatu karya seni musik.

Tapi ironisnya di beberapa sekolah jam mata pelajaran seni budaya diberi alokasi waktu 3 jam dalam seminggu contohnya di SMP N 1 Patean. Sehingga pelajaran seni musik harus berbagi waktu dengan mata pelajaran seni budaya lain yaitu : seni rupa dan seni tari dengan masing-masing satu jam pelajaran. Sehingga salah satu sarana untuk mengembangkan pembelajaran ansambel musik sekolah adalah dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini dilakukan karena alasan kurangnya jam pelajaran seni budaya khususnya pada seni musik. Kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan agenda yang didasari atas kurikulum sekolah. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dapat dijadikan ajang untuk mengembangkan bakat dan minat siswa terhadap pembelajaran seni musik. Sehingga dapat menunjang prestasi akademik dan non-akademik siswa khususnya dalam mata pelajaran seni musik.

Pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik yang dipersiapkan dengan baik oleh guru, akan berlangsung secara optimal dan efektif. Suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, edukatif dan apresiatif adalah suasana yang diharapkan ketika berlangsung kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik. Seperti yang diketahui bahwa kegiatan ini adalah materi praktik yang identik dengan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan guru dan murid yang saling berinteraksi. Tetapi banyak fakta ditemukan di lapangan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik di sekolah-sekolah belum dilaksanakan secara optimal, contohnya banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang antusias pada kegiatan ekstrakurikuler ini, selain itu fasilitas yang ada di sekolah untuk memperlancar proses pembelajaran masih jauh dari yang



diharapkan. Akibatnya prestasi belajar siswa menjadi sangat kurang, sehingga penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler ini agar prestasi belajar siswa meningkat.

Sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dirasa sangatlah penting. Sarana dan prasarana pendidikan dapat berguna untuk menunjang penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam suatu lembaga untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Selain itu juga menjadi tolak ukur mutu sekolah itu sendiri dan perlunya peningkatan secara terus-menerus sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam PP No. 19 Tahun 2005 menyebutkan : Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik, sarana dan prasarana seperti alat musik, studio/lab. musik merupakan hal terpenting yang harus dimiliki agar kegiatan pembelajaran tersebut berjalan dengan optimal. Tapi faktanya dilapangan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah masih jauh dari yang diharapkan, alat musik masih seadanya, studio musik kadang ada yang punya tapi di beberapa sekolah tidak mempunyainya. Hal ini merupakan kendala dalam pembelajaran ansambel

musik yang harus segera diselesaikan terutama persoalan instrumen musik agar minat dan prestasi belajar siswa meningkat.

Kendala yang sering ditemui dibanyak sekolah terutama pada sekolah-sekolah di daerah adalah keterbatasan instrumen musik. Keterbatasan instrumen musik merupakan masalah klasik yang sudah lama menjadi kendala dalam pembelajaran ansambel musik. Hal ini menyebabkan kurang diminatinya kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik oleh siswa, karena mereka merasa bosan dengan proses kegiatan pembelajaran. Selain itu jika dilihat dari segi nilai estetika sebuah seni pertunjukan, ansambel musik yang ada di sekolah sangatlah sederhana dan kurang menarik. Biasanya hanya berisi beberapa instrumen musik seperti : rekorder, pianika, dan gitar/key board. Selain karena harga yang terjangkau rekorder dan pianika merupakan instrumen musik yang mudah dipelajari atau dimainkan dibandingkan seperti biola, flute, dan instrumen lain yang butuh *skill* dalam memainkannya.

SMP N 1 Patean adalah salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Kendal. SMP N 1 Patean merupakan sekolah menengah pertama yang berlokasi daerah perbatasan antara Kabupaten Kendal dan Kabupaten Temanggung. Seperti sekolah-sekolah lain yang ada di daerah, fasilitas musik yang ada di sekolah tersebut masih kurang terutama untuk pembelajaran ansambel musik. Pengamatan dilakukan peneliti dengan observasi dan mewawancarai guru seni musik di SMP N 1 Patean, yaitu bapak Kushartono. Prosesnya antara lain mengamati dan menganalisa proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik yang ada di sekolah tersebut baik pada fasilitas alat musik

yang tersedia maupun pada prosesnya. Peneliti juga mengumpulkan pendapat dari para siswa, dan ditemukan kesimpulan bahwa kurangnya minat mereka pada kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik.

Kurangnya langkah kreatif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah sehingga menyebabkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Sehingga diperlukan suatu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran ansambel musik sekolah, dan juga untuk meningkatkan kreativitas pertunjukan sebuah ansambel musik sekolah. Salah satu upaya dari peneliti adalah menggunakan sebuah *software fruity loops*.

*Fruity loops* adalah sebuah *software* musik yang sangat populer saat ini, karena dengan *software* ini kita bisa membuat, merekam, mengedit dan memadukan bermacam-macam suara yang bisa dibuat pada sebuah karya musik. *Software* ini sangat praktis digunakan karena hanya dengan menggunakan sebuah PC saja. *Fruity loops* merupakan sebuah digital audio yang menggunakan simbol-simbol grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. *Sequencer* sendiri menurut pengertian dapat diartikan suatu instrumen yang memiliki kemampuan untuk merekam, mengedit dan memainkan kembali data yang masuk. Melalui sebuah *sequencer* seseorang dapat membuat sebuah lagu lengkap tanpa harus diiringi oleh seorang pemain musik.

*Fruity loops* merupakan sebuah langkah alternatif untuk membantu pendidik untuk menarik atensi siswa dalam pembelajaran ansambel musik. Seperti diketahui bahwa *software* ini merupakan *software* komputer berbasis musik elektronik sehingga banyak pilihan efek-efek suara yang merupakan rekayasa sebuah aplikasi komputer. *Software* ini cukup mudah dan murah untuk mendapatkannya, kita bisa mengunduhnya dari internet dan kita bisa membeli atau menyewa CD masternya.

Penelitian ini membahas upaya peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran ansambel musik yang berguna untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dikelas. Upaya ini dibuat dan didesain agar proses pembelajaran lebih kreatif dan inovatif, sehingga siswa merasa bersemangat dan proses belajar mengajar dikelas menjadi lebih menarik.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Fasilitas pembelajaran ansambel musik masih kurang.
2. Kurangnya metode dan strategi kreatif dari pendidik dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik untuk mengatasi kurangnya fasilitas pendidikan.
3. Rendahnya minat dari peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik yang disebabkan keterbatasan fasilitas.

4. Dibutuhkannya upaya peningkatan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dan salah satu caranya dengan pemanfaatan *software fruity loops*.

#### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah ini diperlukan untuk memberikan arahan yang jelas dalam sebuah penelitian. Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka penelitian ini hanya dibatasi dalam hal upaya peningkatan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dengan media iringan *fruity loops*.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana strategi pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik dengan menggunakan media iringan *fruity loops* ?
2. Bagaimanakah peningkatan minat siswa SMP N 1 Patean Kendal dalam kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dengan media iringan *fruity loops*?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, didapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran ansambel musik. Maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk peningkatan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dengan media iringan *fruity loops* di SMP N 1 Patean Kendal.



## G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pengetahuan, khususnya bagi pendidikan indonesia untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran musik.
- b. Memberikan informasi kepada guru dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik dengan media yang lebih kreatif dan variatif.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai bahasan penelitian yang serupa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang pemanfaatan *software* komputer dalam pembelajaran ansambel musik dengan menggunakan komputer dan dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

#### b. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Dapat dijadikan sumbangan koleksi perpustakaan dan referensi bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

#### c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai media belajar, untuk mempermudah

proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran seni musik.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Minat**

###### **a. Pengertian Minat**

Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang pada suatu obyek tertentu yang membuat seseorang itu merasa senang dengan obyek tersebut. Menurut Andi Mappiare (1994 : 62 ) ‘’minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka takut atau kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu’’.

Menurut Whitherington (1985: 135), ‘’minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya’’. Slameto (2003) menyatakan, minat juga dapat diartikan sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar pula minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas seperti bertanya, menanggapi atau mengemukakan pendapat.

Pada pendapat lain Slameto (2003) menyatakan, minat adalah kekonsistenan terhadap suatu kegiatan/aktivitas dengan cara memperhatikan dan mengingatnya secara terus menerus dengan disertai rasa senang dalam melakukannya. Minat selalu diikuti perasaan senang dan diperoleh kepuasan, sedangkan perhatian tidak tentu diikuti dengan perasaan senang dan sifatnya hanya sementara. Jadi minat sangatlah berbeda dengan perhatian.

Abror (1993: 112) menyatakan “Minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan atau pun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.

#### b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Timbulnya Minat

Menurut Crow and Crow, ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu “Faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya minat”, (John Killis, 1988 : 26 ). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sudarsono (2003), faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial, Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.

- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

c. Pengembangan Minat

Mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Adapun cara membangkitkan minat belajar siswa menurut Sanjaya (2006 : 120)

- a. Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat belajar akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya, dengan demikian guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- b. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi yang jauh dari pengalaman siswa akan tidak diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik dan dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal, dan kegagalan itu dapat mengurangi minat siswa untuk belajar karena minat siswa akan tumbuh ketika ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
- c. Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi, dan lain-lain.

## **2. Pembelajaran Musik**

Belajar adalah proses perubahan perilaku, berkat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah dan masyarakat dimana peserta didik berada ( Hanafiah dan Cucu : 2009). “Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa komponen penting yang berperan didalamnya, yaitu guru, siswa, materi yang disampaikan, metode penyajian, sarana penunjang, dan tujuan yang

ingin dicapai” (Sudjana,1989:20). Komponen-komponen tersebut harus saling mendukung agar tercapainya suatu tujuan pendidikan.

Pembelajaran seni musik di sekolah merupakan sarana untuk membantu keberhasilan pendidikan musik dalam bentuk pembinaan kepribadian peserta didik, mengembangkan bakat dan kreativitas, serta sebagai wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dalam hal budaya dan kesenian. Pentingnya fungsi pendidikan musik juga dikemukakan oleh Plato yang mengatakan bahwa, “Di dalam pendidikan, musik menduduki posisi tertinggi karena tidak ada satupun disiplin yang dapat merasuk ke dalam jiwa, dan menyertai dengan kemampuan berjenjang melebihi irama dan harmoni”(Djohan 2009: 199).

Campbell (2001) berpendapat ketika seseorang memainkan sebuah instrumen atau ikut serta dalam suatu program musik disekolah (atau mencantumkan musik didalam kegiatan-kegiatan kelas dibidang-bidang seperti sejarah dan ilmu) telah terbukti mempunyai efek-efek positif luas terhadap pembelajaran, motivasi, dan perilaku. Pembelajaran musik adalah Pembelajaran tentang bunyi. Apapun yang dibahas dalam suatu pengajaran musik haruslah bertitik tolak dari bunyi itu sendiri (jamalus : 1988).

Pendidikan Seni Musik memiliki sifat yang unik yang membedakannya dengan mata pelajaran lain. Keunikan pendidikan musik tersebut adalah; (1) adanya unsur estetik, (2) ekspresif, (3) kreatif. Ketiga keunikan tersebut kemudian dapat dijabarkan lebih lanjut dengan

adanya pengalaman estetik, persepsi estetik, tanggapan estetik, kreasi estetik, dan ekspresi estetik (Sumaryanto 2007).

Supaya siswa tertarik dengan materi yang dijelaskan guru, dalam pembelajaran musik hendaknya berdasarkan pengalaman musik. Seperti dikemukakan oleh Jamalus (1988:91) ‘‘pengajaran musik hendaknya disampaikan melalui pengalaman musik yaitu kegiatan mendengarkan musik, bergerak mengikuti musik, membaca musik, dan kreativitas siswa’’.

### **3. Ekstrakurikuler**

#### **a. Pengertian Ekstrakurikuler**

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran, yang bertujuan untuk menyalurkan dan mengembangkan bakat atau minat serta memperluas wawasan pengetahuan, peningkatan nilai dan sikap. Noor (2012 : 73) menyatakan:

“Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah atau madrasah.”

Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk membantu pengembangan peserta didik dan pemantapan pengembangan kepribadian siswa yang cenderung

berkembang untuk memilih jalan tertentu. Kegiatan ekstrakurikuler sendiri dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberi keleluasaan waktu dan memberikan kebebasan pada siswa, terutama dalam menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan bakat serta minat mereka.

b. Visi dan Misi kegiatan Ekstrakurikuler

Berikut ini adalah visi dan misi kegiatan ekstrakurikuler menurut Noor (2012:75) :

1. Visi

Visi kegiatan ekstrakurikuler adalah berkembangnya potensi, bakat, dan minat secara optimal, serta tumbuhnya kemandirian dan kebahagiaan peserta didik yang berguna untuk diri sendiri, keluarga, dan masyarakat.

2. Misi

- a. Menyediakan sejumlah kegiatan yang dapat dipilih oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka.
- b. Menyelenggarakan kegiatan yang memberikan kesempatan peserta didik mengekspresikan diri secara bebas melalui kegiatan mandiri dan atau kelompok.

c. Tujuan Ekstrakurikuler

Menurut Suryobroto (1997) kegiatan ekstrakurikuler mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a. Kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Mengembangkan bakat dan minat siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif.



- c. Dapat mengetahui, mengenal serta membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan pelajaran lainnya.

Penjelasan di atas pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya.

d. Prinsip-prinsip Kegiatan Ekstrakurikuler

Berikut ini adalah prinsip-prinsip dari kegiatan ekstrakurikuler menurut Noor (2012:76) :

- 1) Individual, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan potensi, bakat, dan minat peserta didik masing-masing.
- 2) Pilihan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan keinginan dan diikuti secara suka rela peserta didik.
- 3) Keterlibatan aktif, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang menuntut keikutsertaan peserta didik secara penuh.
- 4) Menyenangkan, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler dalam suasana yang disukai dan menggembarakan peserta didik.
- 5) Etos kerja, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang membangun semangat peserta didik untuk bekerja dengan baik dan berhasil.
- 6) Kemanfaatan sosial, yaitu prinsip kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan untuk kepentingan masyarakat.

#### 4. Ansambel Musik

a. Pengertian Ansambel musik

“Apabila dua atau lebih pemain terlihat secara merata dan sejajar dalam memainkan atau menyanyikan sebuah karya musik, medium demikian dikenal sebagai ansambel dan musiknya disebut musik ansambel “( Miller dalam bramantyo :87). Sedangkan

menurut Hartayo (1994) secara harfiah ansambel berasal dari bahasa perancis “*Ensemble*” yang berarti bersama-sama. Dalam permainan ansambel musik dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bersama dan menggunakan beberapa alat musik.

Pada awal perkembangannya ansambel musik adalah bentuk pertunjukan *chamber music* (musik kamar), yaitu sajian ansambel musik yang ditampilkan oleh sekelompok kecil pemain antara dua sampai sembilan orang yang memainkan alat musik sejenis misalnya gesek, petik dan tiup. Dengan perkembangan musik pada umumnya, jenis ansambel musikpun mengalami perkembangan yang pesat, baik dari segi bentuk, jenis maupun alat musiknya. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembelajaran ansambel adalah mengajarkan siswa untuk berlatih bekerja sama (*cooperatif learning*).

#### b. Jenis Ansambel Musik

Menurut Miller (dalam bramantyo :119) “Ansambel-ansambel mempunyai kombinasi yang hampir tak terbatas. Ada dua klas yang utama : 1) Ansambel Kamar (*chamber ensemble*), 2) ansambel besar (orkes, band)”. Selanjutnya Hickok (1975 : 45) berpendapat :

*Chamber music is classified by the number of instrument for which it is written. Thus we have dous for two performers, trios for three, quartets, quintets, sextets, octets and so on.....  
Chamber grouping, some for larger ensembles, have continued to the present day.*

Pendapat dikemukakan oleh banoe (2003 : 133) ansambel musik adalah ‘’kelompok musik dalam satuan kecil, permainan bersama dalam satuan kecil alat musik’’. Ansambel lebih mengarah pada alat yang digunakan. Miller (dalam Bramantyo : 123) menambahkan, ansambel campuran adalah sebuah kepustakaan musik yang berarti dibuat untuk ansambel-ansambel campuran yang besar meliputi instrumen-instrumen dan vokal. Ansambel kamar campuran juga mulai muncul pada sekitar abad ke-20.

c. Praktik Ansambel Musik Sekolah

Ansambel musik sekolah adalah model pembelajaran bermain musik yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok, yang dilaksanakan di sekolah, dengan menggunakan vokal dan alat-alat musik yang terdiri dari beberapa alat musik pianika, rekorder, alat band serta alat-alat perkusi lainnya (Sujoko :2009). Jadi bisa dikatakan ansambel musik sekolah adalah sebuah ansambel musik yang dimainkan oleh anak-anak sekolah, baik siswa tingkat Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah pertama, maupun Sekolah Menengah Atas.

Sehingga lagu-lagu yang dimainkan harus sesuai dengan tujuan pendidikan musik sekolah, tingkat kemampuan para siswanya, dan alat musik yang tersedia. Lagu-lagu yang dimainkan harus mengandung nilai-nilai pendidikan seperti nilai budi pekerti,

semangat kebangsaan, kasih sayang, keindahan, cinta lingkungan, dan sebagainya.

Berikut ini tahapan-tahapan yang dalam pembelajaran ansambel musik sekolah menurut Sujoko (2009) :

- 1) Memotivasi Siswa
- 2) Teknik Memainkan Alat Musik
- 3) Belajar Dengan Teman Sebaya
- 4) Memainkan Karya

Selain itu Hartayo (1994 : 92) menyatakan baik buruknya permainan dalam sebuah kelompok ansambel musik, antara lain :

- 1) Aransemen lagu tersebut.
- 2) Disiplin bermain dari masing-masing pemain ansambel.
- 3) Kemahiran dari masing-masing pemain ansambel.
- 4) Keseimbangan dari masing-masing bunyi instrumen dalam sebuah ansambel musik yang ditentukan oleh jumlah instrumen serta kualitas dari suara yang dihasilkan oleh masing-masing pemain.
- 5) Disiplin dan hasil latihan yang berulang-ulang.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada dasarnya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad : 2013). Media pembelajaran juga dapat mengefektifkan

proses belajar siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (sudjana dan rivai : 1989)

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman : 2003). Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming dalam arsyad (2013) adalah ‘’penyebab atau alat yang turut ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya’’.

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar dan isi pelajaran. Dengan istilah mediator menunjukkan fungsi dan peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap pembelajaran yang melakukan peran meditasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Jadi media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan–pesan pembelajaran.

Dari beberapa definisi pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat membantu menyampaikan pesan atau isi pelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa agar tertarik untuk belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2005:3) :

- 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 memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga pada akhirnya menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan menjadi lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sulaiman (1988) menyatakan alat-alat *audio-visual* tidak dapat menggantikan peran guru didalam kelas. *Slide*, film, pita kaset dan bola dunia tidak bisa menggantikan guru dalam artian tidak dapat mengajar, guru merupakan faktor utama untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tidak ada alat yang bisa menggantikan faktor guru, media

pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas agar suasana di kelas menjadi lebih menarik.

Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2013), yaitu:

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4. Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah

satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televis.

#### 5. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

#### 6. *Fruity Loops*

##### a. Perkembangan Musik Digital

Dari abad 19 akhir sampai awal abad ke-20 pertumbuhan dan perkembangan musik elektronik begitu cepat, baik dari struktur musiknya, instrumennya dan juga aliran dari musik elektronik itu



sendiri. Musik elektronik tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi. Maulana (2012 : 6) menyatakan :

“Sebelum musik elektronik berkembang pada level penciptaan komposisi dalam menggunakan teknologi muncul beberapa instrumen yang diciptakan untuk mempekerjakan desain elektromekanis yaitu sebuah alat elektromekanik yang disebut *Telharmonium* atau *Dynamophone* yang dikembangkan oleh Thaddeus Cahill pada tahun 1898-1912.”

Namun, masalah ketidaknyamanan dari kesederhanaan menghambat adopsi *Telharmonium*, karena ukurannya yang besar. Di tahun 1920 hingga tahun 1980-an dalam komposisi musik elektronik menggunakan instrumen yang masih bersistem analog dengan pengoprasian yang manual. Sekitar awal tahun 1980 kemajuan intsrumen musik elektronik semakin membaik sehingga pada awal tahun 1980 para komposer musik elektronik sudah bisa mengkomposisi karya mereka dengan menggunakan sistem pengoperasian digital yang bisa dimainkan secara otomatis dengan menggunakan *software* yang telah diciptakan oleh beberapa perusahaan yang ada di dunia. Salah satunya *software* yang dikembangkan oleh Didier Dambrin untuk perusahaan *image-line* yang berada di Rusia yang sebagian dirilis pada desember 1997. Peluncuran resminya di awal tahun 1998 yaitu *software* musik *Fruity Loops*.

*Fruity Loops* termasuk salah satu *software* musik yang sangat digemari para musisi elektronik dan berbagai musisi yang

tidak juga berkecimpung di dunia digital. Sampai sekarang ini bukan hanya musisi elektronik yang memakai *software* ini tetapi banyak juga remaja-remaja yang ingin berkreaitivitas dalam bidang musik dengan menggunakan *software* ini, karena *software* ini tidak terlalu sulit dalam pengoprasiannya.

Dalam perkembanganya *fruity loops* melakukan penyempurnaan dengan mengeluarkan *upgrade* setiap beberapa tahun sekali. Hal ini bisa dilihat dengan keluarnya beberapa versi seperti *fruity loops 5*, *fruity loops 8*, *fruity loops 9*, *fruity loops 10* dan yang paling terakhir *fruity loops 11*. Bahkan pada 21 juni 2011 pihak perusahaan *image-line* juga merilis *software Fruity Loops* untuk *iPod*, *iPhone*, dan *iPads*, *software* ini diberi nama *Fruity Loops Studio Mobile*. Berkembangnya musik digital di dunia musik sangat mendukung dan memudahkan pemain musik dalam berkreasi. Dengan musik digital, pemusik dapat menciptakan *sound* yang unik yang tidak bisa dihasilkan dengan alat musik konvensional, selain itu dapat menghasilkan banyak suara dan irama yang baru yang mungkin tidak dapat dimainkan dengan menggunakan alat musik konvensional.

#### b. Pengertian *Fruity Loops*

*Fruity loops* atau biasa disebut *FL studio* adalah program untuk memproduksi audio dan musik yang mendukung keperluan rekaman *audio multi-track*, *sequencing* dan *mixing*. Audio yang

dibuat dengan program ini dapat diekspor ke format .WAV, .MP3, .OGG, dan juga .MID (Heni : 2010). Seperti juga yang dituliskan oleh situs resmi *fruity loops*.

*“FL Studio is a complete software music production environment or DAW (Digital Audio Workstation) representing more than 14 years of innovative developments and our commitment to Lifetime Free Updates. Everything you need in one package to compose, arrange, record, edit, mix and master professional quality music. FL Studio is the fastest way from your brain to your speakers”*

*Fruity Loops* merupakan *digital audio workstation* dengan fitur antarmuka pengguna grafis yang didasarkan pada pola musik berbasis *sequencer*. Program ini tersedia dalam empat edisi yang berbeda untuk *Microsoft Windows*, termasuk *Fruity Loops Express*, Edisi *Fruity*, Edisi *Producer*, *Bundle Signature*. *Fruity Loops* dapat digunakan sebagai instrumen dalam program *audio workstation* lain seperti *Cubase*, *Sonic Solutions*, *Sonar* dan juga kompatibel dengan puluhan *image-Line plug-in*, seperti Program pencampuran *Deckadance DJ* dan *Sytrus synthesizer*, sehingga dapat digunakan oleh para musisi elektronik dan DJ ( Maulana : 2012).

Sementara itu Pamungkas (2008 : 1) berpendapat “*fruity loops* adalah *software audio* yang dispesifikasikan untuk produksi musik digital”. *Software* ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi nada dengan balutan *sound* yang indah tanpa perlu melakukan proses rekaman menggunakan alat

musik konvensional, musik hanya dihasilkan hanya dengan menggunakan komputer. “Tidak hanya itu FL Studio memberi banyak kemudahan dalam mengolah audio karena tampilan jendela program ini dibuat menyerupai *hardware* pengolah *audio* analog” (Puspito : 2010). Kelebihan *fruity loops* juga dijelaskan oleh Pamungkas (2008) yaitu *software* ini memungkinkan untuk menghasilkan permainan nada sesuka hati, yang tersusun indah ataupun yang rumit sekalipun dapat diciptakannya.

c. Kemampuan-kemampuan dari *Fruity Loops*

Ada beberapa kemampuan yang dimiliki oleh *software fruity loops* yang dikemukakan oleh Pamungkas (2008 : 2), yaitu antara lain :

1. Dapat menghasilkan permainan nada sesuka hati, yang tersusun indah ataupun yang rumit sekalipun.
2. Selain memanfaatkan *pattern channel sound* yang memiliki *sound* yang mendekati bunyi realistik, *fruity loops* juga mampu mengambil sampel suara dari luar. Contohnya merekam bunyi *bas drum* konvensional sebagai sampel, kemudian sampel tersebut dikonversikan ke *fruity loops* untuk diolah menjadi *channel sound* yang dapat digunakan untuk menghasilkan kreasi *sound bas drum* yang realistik.

3. Memungkinkan untuk mengambil sampel bunyi yang berasal dari data audio yang lazim digunakan seperti .MP3 dan .WAV.
4. Dapat menyelaraskan nada dan sound yang telah diciptakan atau disebut *mixing*.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Zefanya Galuh Ekasanti dengan judul Upaya peningkatan minat siswa dalam ekstrakurikuler ansambel melalui aransemen musik pop sederhana di SMP N 1 Samigaluh. Penelitian tersebut menggunakan metode lagu daerah Gundul-gundul pacul dengan diaransemen menjadi bentuk lagu pop. Dari penelitian tindakan kelas ini didapat hasil bahwa adanya peningkatan minat siswa pada ekstrakurikuler ansambel musik, ini ditandai dengan jumlah kehadiran siswa yang semuanya masuk, rasa senang dan semangat siswa mengikuti ekstrakurikuler ansambel. Selain itu juga dari peningkatan nilai dari siklus I dan siklus II secara signifikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka perlu kiranya dilaksanakan penelitian serupa yang lebih mendalam untuk membuktikan bahwa adanya hal positif dan efektif dengan adanya sesuatu yang berbeda untuk meningkatkan kualitas dari sebuah ekstrakurikuler musik.

### C. Kerangka Berfikir

Salah satu sarana untuk mengembangkan pembelajaran ansambel musik sekolah adalah dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini dilakukan atas dasar kurangnya jam pelajaran seni budaya khususnya pada seni musik. Kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan agenda yang didasari atas kurikulum sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan bakat dan minat siswa terhadap pembelajaran seni musik. Kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik merupakan kegiatan diluar jam sekolah yang sangat potensial untuk membina apresiasi siswa dalam bidang musik. Sehingga dapat menunjang prestasi akademik dan non-akademik siswa khususnya dalam mata pelajaran seni musik.

Dari pengamatan di lapangan ditemui bahwa kurangnya minat siswa di SMP N 1 Patean Kendal pada ekstrakurikuler ansambel musik. Banyak faktor-faktor yang berpengaruh didalamnya, misalnya : kurangnya fasilitas sekolah, kurang menariknya kegiatan ekstrakurikuler ansambel musik, tidak adanya media pembelajaran. Sehingga perlunya suatu media yang cocok untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, untuk kembali meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel musik. Peneliti berusaha mengatasi masalah tersebut dengan salah satu media yang bisa digunakan yaitu media iringan.

*Fruity loops* merupakan *software* yang sangat populer dan banyak digunakan orang-orang saat ini. *Software* ini dapat memproduksi musik

tanpa menggunakan alat musik, selain itu banyak efek-efek suara yang ada didalamnya. Tidak hanya itu *fruity loops* juga bisa digunakan untuk *recording* dan *mixing*. Maka dari itu melalui *Software fruity loops*, media iringan dibuat untuk digunakan dalam ekstrakurikuler ansambel sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas, serta dapat menimbulkan ketertarikan dan minat dalam mengikuti pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kerangka teori di atas maka dalam penelitian ini hipotesis tindakan yang diajukan sebagai berikut, yaitu: Penggunaan media iringan dengan *softwere fruity loops* dalam upaya peningkatan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel musik.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Setting Penelitian**

###### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang berjudul Upaya peningkatan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops* di SMP N 1 Patean Kendal menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Muslich (2009) mengemukakan secara umum penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik di kantor, di rumah sakit, di kelas maupun tempat-tempat tugas yang lain.

Menurut Trianto (2011:16) penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan yang mencermati sebuah pembelajaran yang memberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, dan bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Hopkins (dalam Muslich 2011:8) menyatakan :

“PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran”

Dalam penelitian ini berusaha untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Yang mana permasalahannya



adalah minat siswa berkurang terhadap ekstrakurikuler ini. Penelitian ini menggunakan media iringan *fruity loops* dalam usaha meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel di SMP N 1 Patean.

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di SMP N 1 Patean yang beralamat di Jl. Raya Mlatiharjo Kecamatan Patean Kabupaten Kendal. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 24 April 2014, penelitian dilakukan setiap hari rabu pada saat diadakannya ekstrakurikuler ansambel musik.

## 3. Subyek Penelitian

Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Patean, khususnya mereka yang mengikuti ekstrakurikuler ansambel. Adapun jumlah siswa yang ikut dalam ekstrakurikuler ansambel adalah 22 orang yang berasal dari berbagai kelas.

## 4. Kolaborator Penelitian

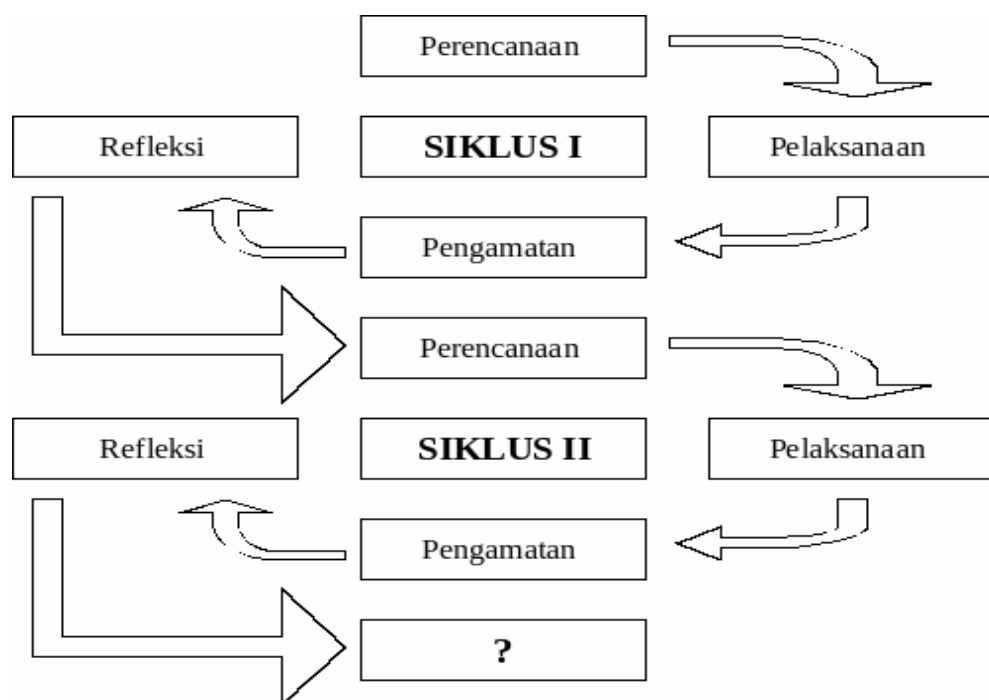
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini operasionalnya dilaksanakan secara kolaborasi. Tindakan kolaborasi ini dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir subyektivitas pengamatan selain itu juga mutu kecermatan yang dilakukan. Dalam merancang kegiatan penelitian ini agar dapat dilakukan secara obyektif dan terbuka. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti dibantu oleh seorang kolaborator yaitu bapak Kushartono selaku guru seni budaya di SMP N 1 Patean Kendal. Adapun tugas dari kolaborator sebagai berikut :

1. Mengamati jalannya proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik.
2. Melaksanakan penelitian membantu peneliti.
3. Memberikan saran kepada peneliti.
4. Mendiskusikan permasalahan dan penyelesaian yang ada bersama peneliti.

## B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus kegiatan penelitian, berikut tahapan-tahapan dalam masing-masing siklus penelitian.

Gambar I : Tahapan-tahapan Dalam Penelitian Tindakan Kelas



Siklus PTK menurut Suharsimi Arikunto (2006)

Seperti terlihat pada gambar ( XI), pelaksanaan penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yang yaitu antara lain :

a. Menyusun rancangan tindakan (*planning*)

Tahapan ini adalah tahap dimana peneliti menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

b. Pelaksanaan tindakan (*acting*)

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan implementasi atau penerapan rancangan.

c. Pengamatan (*observing*)

Tahapan ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahapan ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Berikut ini adalah rancangan penelitian yang akan dilaksanakan pada setiap siklusnya, secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklusnya sebagai berikut :

1. Rancangan Penelitian Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dilakukan setelah observasi awal dan telah ditentukan permasalahan yang akan dipecahkan. Pada tahap ini

tindakan peneliti adalah merencanakan scenario pembelajaran dan mempersiapkan fasilitas maupun sarana pendukung dalam pelaksanaan scenario tindakan. Secara rinci yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- 1) Merumuskan masalah yang terjadi dalam pembelajaran ekstrakurikuler dan mengkonsultasikan dengan guru bahwa akan dilakukan penelitian tindakan kelas. Peneliti bersama guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tersebut.
- 2) Mempersiapkan alat bantu yang diperlukan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi, dan alat pendukung seperti laptop dan speaker.
- 3) Menentukan materi lagu Terhebat yang akan dimainkan dan membuat iringannya melalui *software fruity loops*.
- 4) Mempersiapkan instrumen observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dengan didasari pada perencanaan yang telah disusun, yaitu menggunakan media iringan *fruity loops* dalam memainkan lagu Terhebat.

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal hal-hal yang dilakukan adalah :  
apersepsi dan memotivasi siswa, menjelaskan apa-apa saja yang akan dilakukan, dan menjelaskan materi lagu.

## 2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti meliputi : kegiatan siswa membaca notasi lagu Terhebat, berlatih memainkannya pada instrumen musik, dan kemudian memainkannya kedalam bentuk ansambel melalui penggunaan media iringan dengan guru sebagai fasilitator.

## 3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir pembelajaran meliputi kegiatan guru dan siswa dalam membuat simpulan materi yang telah dipelajari dan pemberian tugas.

### c. Observasi

Observasi pada penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengamati perilaku belajar, respon serta tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa observasi tidak lepas dari perilaku siswa, kemampuan pemberian materi, serta hubungan sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran.

### d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk menguraikan evaluasi setiap tindakan dalam skenario pembelajaran dalam memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi guna siklus berikutnya (Mulyasa dalam galuh,2012). Setelah didapat hasil evaluasi maka peneliti dan kolaborator mendiskusikannya untuk menentukan langkah apa yang akan dilakukan dalam usaha meningkatkan minat

siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel musik. Apabila pada tindakan pertama hasil dari penelitian belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka bisa dilakukan beberapa perubahan rencana pada siklus berikutnya dengan didasari hasil evaluasi sebelumnya.

## 2. Rancangan Penelitian Siklus II

Pada kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II bertujuan untuk perbaikan dari siklus I. Tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dengan perencanaan (*planning*), dilanjutkan dengan pelaksanaan (*acting*), obsevasi (*observation*), refleksi (*reflection*). Apabila berdasarkan hasil refleksi pada akhir siklus II tujuan penelitian sudah tercapai yaitu terjadinya peningkatan minat ini ditandai dengan tingginya persentase kehadiran siswa, selain itu dengan kenaikan nilai siswa pada pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik.

### a. Perencanaan

Pada dasarnya perencanaan siklus II sama dengan perencanaan pada siklus I. Tetapi ada beberapa hal yang sedikit berbeda, berikut ini adalah hal-hal yang ada disiklus II :

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Perencanaan dalam pembagian ruang dan waktu lebih diefektifkan.
- 3) Apersepsi diusahakan lebih menarik.
- 4) Memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif.

- 5) Mengulang-ulang hal-hal yang sulit dimainkan oleh siswa.
- 6) Memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa siap menerima pembelajaran, cepat menangkap materi dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan sebagai perbaikan dari siklus I, tahap-tahapnya sama seperti pada siklus I.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dengan berpedoman pada lembar observasi yang sama seperti lembar observasi pada siklus I.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus ini digunakan untuk mengetahui peningkatan minat siswa yang ditandai dengan semakin baiknya kemampuan siswa dalam menampilkan materi lagu setelah dilaksanakannya. Tetapi jika belum ada peningkatan maka siklus dapat dilaksanakan kembali hingga pembelajaran dirasa telah sesuai dengan indikator keberhasilan.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian, diperlukan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu : observasi, wawancara, catatan harian,

dokumentasi, angket. Sementara itu alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi, dokumentasi visual, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan catatan harian.

#### 1. Observasi

Menurut Arikunto (2006 : 127) adalah “kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”. Pada penelitian tindakan kelas ini metode pengumpulan data secara observasi digunakan untuk mendapatkan data berupa perubahan suasana pembelajaran terutama minat siswa . Observasi dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

#### 2. Catatan Harian

Metode pengumpulan data dengan catatan harian digunakan untuk mencatat informasi secara kualitatif yang terjadi saat proses pembelajaran. Hal-hal yang tercatat adalah kejadian fakta atau kegiatan pembelajaran di kelas.

#### 3. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik memperoleh data dari subyek penelitian. Wawancara dilakukan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler ansambel musik, selain itu juga dilakukan dengan bapak Kushartono selaku guru seni budaya sekaligus penanggung jawab ekstrakurikuler ansambel musik. Metode ini digunakan untuk mencari informasi hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.



#### 4. Dokumentasi visual

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik dengan bentuk foto, audio atau video. Dokumentasi juga digunakan sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian tindakan kelas.

#### 5. Angket

Arikunto (2010 ) menyatakan angket merupakan pertanyaan tertulis dan membutuhkan jawaban tertulis. Angket ini didistribusikan kepada semua siswa sebagai responden, penyebaran angket ini dilakukan pada akhir pembelajaran. Metode ini digunakan untuk menggali informasi dari siswa mengenai tanggapan mereka tentang diadakannya penelitian tindakan kelas. Angket merupakan salah satu instrumen penting dalam memperoleh data tentang minat siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik. Angket yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah angket tertutup.

### **D. Instrumen Penelitian**

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan angket minat siswa. Lembar observasi yang dipakai menggunakan skala *likert*, menurut Sugiyono (2009) skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun 4 alternatif jawaban yang dipakai yaitu sangat sering (SS), sering (S), kadang-kadang (KK), tidak

pernah (TP). Agar data yang dieperoleh berwujud data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor sebagai berikut :

1. 4 untuk sering sekali (SS)
2. 3 untuk sering (S)
3. 2 untuk kadang-kadang (KK)
4. 1 untuk tidak pernah (TP)

Berikut ini kisi-kisi pada lembar observasi tentang minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel.

**Tabel 1 : Kisi-kisi Lembar Observasi Minat Siswa Terhadap  
Ekstrakurikuler Ansambel**

No	Indikator	No. soal	Jumlah
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas/perintah	7, 8, 9, 16, 24	5
2	Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	2, 5, 10, 18, 23	5
3	Menunjukkan minat pada ekstrakurikuler ansambel	11, 13, 15, 19, 25	5
4	Keseriusan dalam kerja mandiri	1, 4, 14, 17, 21	5
5	Antusias dalam pembelajaran ansambel	3, 6, 12, 20, 22	5
<b>Jumlah</b>			<b>25</b>

Pengembangan kisi-kisi instrumen pengamatan (observasi) dalam penelitian ini dibuat berdasarkan indikator-indikator pencerminan minat belajar siswa yang ada dalam kajian teori. Dari definisi operasional tentang minat maka disusunlah indikator-indikator yang kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan inilah yang digunakan sebagai instrumen pengamatan atau observasi dalam penelitian. Pengambilan data minat siswa melalui instrumen pengamatan ini menggunakan jenis instrumen lembar observasi yang berisi subjek dan aspek yang diteliti secara kualitatif dan diperkuat dengan data kuantitatif. Metode ini dipilih untuk mempermudah pengamat dalam melakukan pengamatan sehingga pengamat hanya memberi tanda cek (✓) untuk masing-masing aspek.

Kemudian pada instrumen penelitian angket minat siswa akan dijabarkan secara kualitatif dan dengan melampirkan angket dari responden. Dalam angket ini menggunakan pernyataan-pernyataan tentang minat siswa tentang ansambel musik dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Penyebaran angket atau kuesioner akan dilakukan diakhir penelitian tindakan kelas ini.

### **E. Validitas Data**

Ketika peneliti mulai mengumpulkan data, konsep validitas data harus tetap digunakan. Sekalipun dalam penelitian tindakan kelas yang dikenal

dengan sebutan *practical validity* (Arikunto : 2006). Selanjutnya Azwar (2003) menyatakan apabila suatu alat ukur dengan validitas yang tinggi maka akan meminimalisir kesalahan pengukuran, dengan kata lain skor yang diperoleh subyek hasil dari pengukuran tersebut tidak jauh berbeda dari skor sesungguhnya.

Peneliti berusaha mencapai keabsahan data, maka dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi dengan cara memanfaatkan berbagai sumber. Triangulasi dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil data, hasil wawancara dengan siswa dan dengan membandingkan segala sesuatu yang dikatakan oleh siswa dan segala sesuatu yang dikatakan oleh peneliti. Kemudian validitas yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan validitas proses, validitas hasil dan validitas demokratis.

1. Validitas Proses adalah suatu cara mengamati proses pembelajaran siswa dari awal sampai akhir dengan penerapan media iringan *fruity loops* pada ekstrakurikuler ansambel musik. Peneliti mencatat segala sesuatu dari aktivitas siswa dalam pembelajaran, selain itu juga mencatat kesulitan siswa kemudian merefleksi dan menentukan cara-cara peningkatan minat siswa secara bertahap dicatat oleh peneliti.
2. Validitas Hasil adalah validitas yang dilakukan dengan cara pendataan hasil positif atau negatif berkaitan dengan proses hasil tindakan dalam menganalisis dan mendiskripsikan minat siswa dalam ekstrakurikuler ansambel musik dengan media iringan *fruity*

*loops*. Data negatif dan kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran juga diikutsertakan, karena berguna untuk menindak lanjuti pada siklus berikutnya.

3. Validitas Demokratik adalah validitas yang dilaksanakan oleh peneliti dengan cara berkolaborasi dengan kolaborator, selaku kolaborator adalah bapak Kushartono. Tujuannya adalah bersama-sama dengan peneliti mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa.

Dalam penelitian ini data asli yang digunakan adalah angket dan lembar observasi proses pembelajaran. Tingkat reabilitas data dalam penelitian ini dapat diperoleh dengan menyajikan data asli berupa angket dan catatan lapangan. Selain itu juga dicantumkan hasil analisis siswa dan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Pengamatan akan dilakukan dari awal sampai akhir penelitian dan menganalisis hasilnya secara lengkap dan objektif berdasarkan kenyataan di lapangan. Peneliti bermaksud menjabarkan peningkatan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan fruity loops di SMP N 1 Patean Musik. Sehingga untuk menjelaskan permasalahan penelitian ini maka analisis data yang digunakan antara lain mean, median, modus, minimum, maximum, tabel distribusi frekuensi dan sebaran data.

#### **G. Kriteria Keberhasilan**

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler ansambel. Peningkatan minat siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti : perhatian siswa saat pembelajaran, keseriusan siswa dalam pembelajaran, seringnya bertanya, menjawab dan menanggapi pertanyaan atau perintah guru. Selain itu didapat dari hasil penyebaran angket mengenai minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel musik setelah diadakannya penelitian ini. Hasil yang didapat adalah bentuk data yang berupa hasil dari lembar observasi dan penyebaran angket apakah hasilnya positif, negatif atau sama tidak ada perubahan. Keberhasilan juga dilihat dari tes penampilan diakhir siklus untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Membuat Media Iringan Fruity Loops**

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan media iringan *fruity loops*, dalam upaya untuk meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel. Pada dasarnya media ini adalah media pendukung yang digunakan pada pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Konsepnya sama seperti pada permainan band dengan menggunakan *sequencer*, pada permainan ansambel ini *fruity loops* yang dijadikan *sequencer*. Dengan menggunakan berbagai karakter suara yang banyak macam dan jenisnya, media iringan *fruity loops* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Materi lagu yang dipilih oleh peneliti adalah lagu Terhebat yang dipopulerkan oleh Coboy Junior.

Dalam membuat media iringan dengan *software fruity loops* ini pada dasarnya terdiri dari 3 langkah utama, yaitu : membuat *pattern*, menggabungkan beberapa *pattern* dalam jendela *play list*, dan terakhir *mixing*.

##### **1. Membuat Pattern**

Membuat *pattern* atau pola irama adalah hal paling dasar dalam membuat sebuah musik pada *software fruity loops*. Pada langkah ini hal pertama adalah memilih *channel* atau karakter suara yang akan digunakan dalam produksi audio. Ketika memulai *project* baru dengan otomatis akan tersedia 4 *channel* yang sudah tersedia yaitu *kick*, *clap*, *hat*

dan *snare*. Dalam media iringan yang dibuat, peneliti menggunakan 19 *channel* suara yang terbagi dalam 9 *pattern*. Dalam membuat *pattern-pattern* ini, peneliti menggunakan *piano roll* dalam menulis nada-nada atau ritmis. Berikut ini adalah beberapa *pattern* yang digunakan peneliti dalam membuat media iringan *fruity loops* :

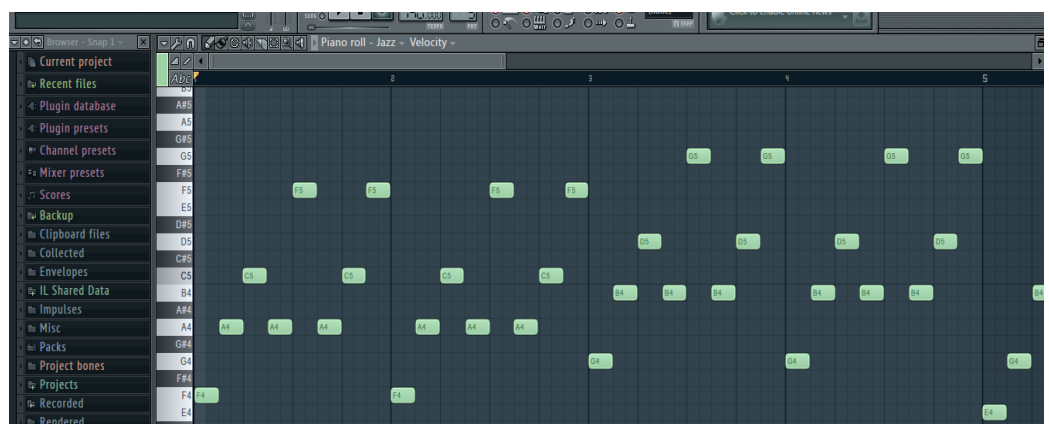
- a. Pembuka : berisi *fill in drum* untuk memulai lagu.
- b. Intro 1 : berisi *kick, clap, hat, fls\_snare 02a*, gitar(efek jazz), *Boo Bass, Sim Synth, DW* (piano).
- c. Intro II : berisi *sim synth, DL\_electroloop, PAD\_FsM\_C4, FX\_windchimes* dan *FX\_EH*
- d. Isian intro: hanya berisi Poizone.
- e. Lagu 1 : berisi *kick, clap, hat, fls\_snare 02a, DW*.
- f. Lagu 2 : berisi *Boo Bass* dan *DL Ninety*
- g. Lagu 3 : berisi *kick, hat, fls\_snare 02a, DW, gitar (jazz), Boo Bass, Sim Synth, PAD\_FsM\_C4, FX\_windchimes, DL Ninety, DL Rocker, PoiZone, FX\_EH*.
- h. Fill in : berisi *kick, clap, hat, fls\_snare 02a, DL\_Ninety*.
- i. Isian Reff : hanya berisi *GMS*.



Berikut ini adalah salah satu contoh gambar *pattern* yaitu *pattern* Lagu 3.



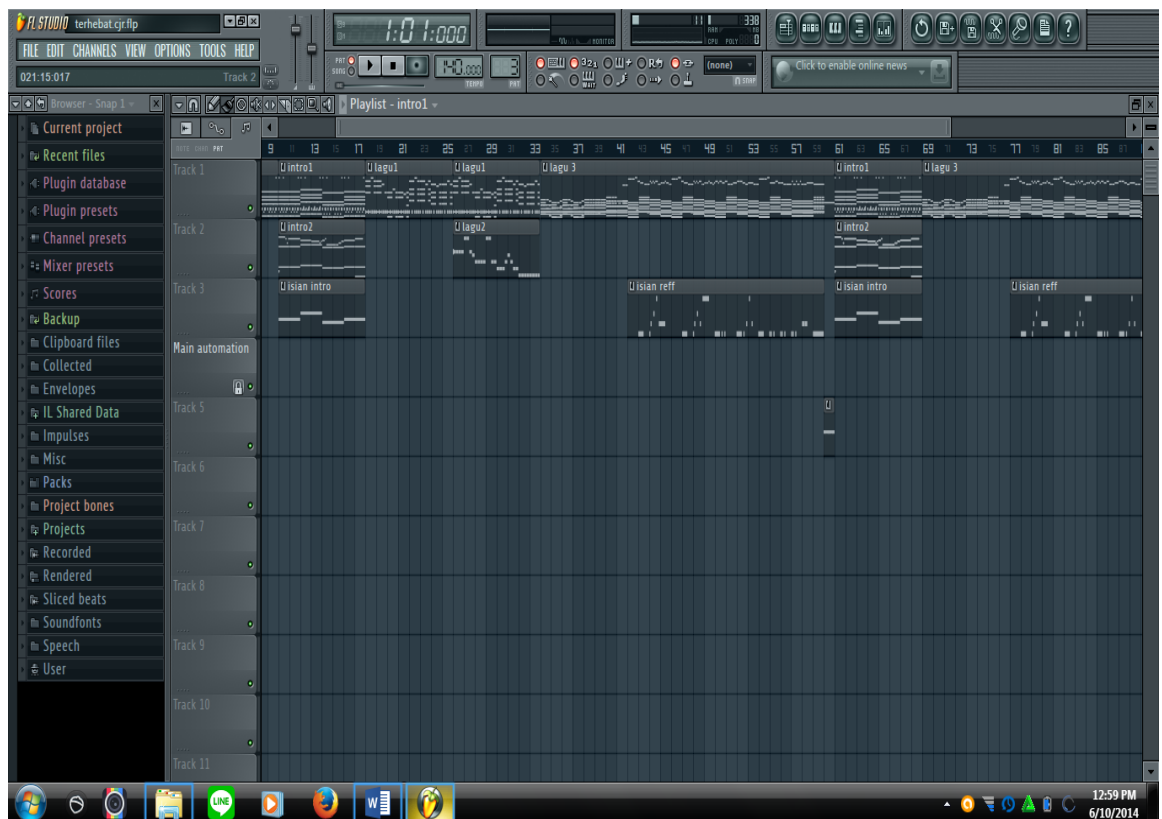
Gambar II : ***Pattern Lagu 3***  
Sumber : koleksi pribadi



Gambar III : ***Piano Roll dalam Channel Gitar (efek jazz)***  
Sumber : koleksi pribadi

## 2. Menggabungkan *Pattern* Dalam *Play List*

Setelah membuat *pattern* langkah selanjutnya adalah menggabungkan beberapa *pattern* tersebut agar menjadi sebuah lagu yang utuh. Dalam menggabungkan beberapa *pattern* ini tersedia pada jendela play list, seperti inilah kenampakan jendela *play list* dari media yang dibuat peneliti :



Gambar IV : **Tampilan Jendela *Play List***

Sumber : Koleksi pribadi

Pada gambar di atas dapat dilihat beberapa *pattern* yang digabungkan dengan berurutan berdasarkan baris dan kolom. Cara menggabungkannya adalah dengan cara menempelkan *pattern-pattern* tersebut dalam jendela *play list* dengan mengklik pada *track* yang

diinginkan. Apabila kurang pas ketika meletakkan pattern pada tempat yang diinginkan tinggal men-*drag* pattern geser kekiri, kekanan atau atas dan bawah. Dan apabila ingin menghapusnya klik kanan pada pattern yang ingin dihapus.

### 3. *Mixing*

Langkah terakhir dalam pembuatan media iringan fruity loops ini adalah langkah *mixing*. Jendela *mixer* berisi 99 *track insert* 4 *track send*, 1 *track* terseleksi dan sebuah *track master*. *Mixing* bertujuan untuk mengolah suara standar menjadi lebih matang dan lebih *real*. Pada media iringan *fruity loops* ini peneliti hanya melakukan *mixing* sederhana yaitu dengan mengatur balans antar instrumen. *Channel* yang di-*mix* secara agak detail adalah pada channel gitar (jazz), BooBass, GMS, DW (piano). Berikut ini penjelasan *mixing* secara detail.

- a. Gitar (jazz) ditambah dengan efek reverb dan delay.
- b. BooBass diatur equalizernya agar terdengar lebih ngebass.
- c. GMS ditambah dengan efek reverb dan diatur lebih stereo.
- d. DW diatur sustain dan ditambah dengan efek reverb.

Berikut ini adalah beberapa contoh panel *mixing* untuk masing-masing channel :

- a. Gambar V : **Panel *Reverb* pada *Channel Gitar (jazz)***



Sumber : Koleksi pribadi

- b. Gambar VI : **Panel *Equalizer* pada *Channel BooBass***



Sumber : Koleksi pribadi

- c. Gambar VII : **Panel *Stereo* pada *Channel DW (piano)***



Sumber : Koleksi pribadi

#### 4. Mengoperasikan Media Iringan *Fruity Loops*

Pengoperasian media ini cukup mudah, hanya terbagi atas 3 perintah yaitu antara lain play, pause/stop, record. Selain itu untuk mengatur tempo juga terdapat icon yang berupa angka digital yang bisa dinaikan dan diturunkan sesuai kebutuhan. Berikut ini gambar tampilannya panel *transport* :



Gambar VII : Toolbars pada Software Fruity Loops  
Sumber : Koleksi pribadi

#### B. Observasi Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan, dilakukan observasi pra siklus guna mencari data dan informasi tentang proses kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Selain itu tujuan utamanya adalah mencari data/skor siswa tentang minat terhadap pembelajaran, data-data tersebut berupa skor setiap siswa dalam kaitannya dengan aktivitas/keaktifan mereka didalam kelas yang ditentukan berdasarkan lembar observasi. Pengambilan data ini dilakukan sekali pertemuan yaitu pada tanggal 24 april 2014 di kelas dengan tujuan mendapatkan skor sebagai tolak ukur kenaikan atau penurunan skor setelah dilakukan tindakan kelas. Observasi ini juga digunakan untuk mencari informasi tentang fasilitas apa saja yang ada di sekolah dan alat-alat apa saja yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Didapat kekurangan alat yang akan digunakan antara lain laptop, speaker laptop, microphone.

Tabel 2 : Hasil yang Diperoleh pada Pra Tindakan

Minimum	Maximum	Median	Modus	Mean
58	66	61	61	61,5

Nilai minimum sebesar 58, nilai maksimum sebesar 66, nilai yang sering muncul sebesar 61, nilai rata-rata sebesar 61,5, nilai tengah sebesar 61. Secara rinci dari hasil aplikasi SPSS dapat dilihat pada lampiran. Dari hasil skor-skor tersebut dapat dijadikan standar minimal keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini.

### C. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media iringan *fruity loops* dalam upaya meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan tindakan sejumlah 2 siklus. Penyekoran dalam menilai peningkatan minat siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, instrumen penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat. Setiap siklus melalui tahap-tahap sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan yang meliputi : tujuan, materi, hasil yang diharapkan, waktu pelaksanaan tindakan, lokasi

penelitian, partisipan penelitian, implementator, alat dan bahan. Tujuan dari siklus I adalah memperkenalkan teknis bermain ansambel dengan media iringan *fruity loops*. Pada siklus I dihasilkan rencana sebagai berikut :

- a. Waktu : 30 April dan 14 Mei 2014
- b. Lokasi : Studio musik SMP N 1 Patean
- c. Partisipan : Peneliti, peserta didik sebagai subyek penelitian, kolaborator.
- d. Implementator : Peneliti
- e. Alat dan bahan : Rekorder, pianika, bass, gitar, speaker, laptop, partitur, nomer dada.

Selain itu peneliti juga mendesain skenario pembelajaran dengan materi lagu Terhebat dari coboy junior. Sebelum itu peneliti juga mempersiapkan aransemen musik dan membuat musik iringan dengan *software fruity loops*. Menyiapkan alat observasi dan alat evaluasi guna mendapatkan data yang diinginkan. Langkah terakhir adalah melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah dibuat.

## 2. Implementasi

Pelaksanaan kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini dilakukan 2 kali pertemuan setiap hari rabu setiap minggunya. Jadi pada setiap pertemuan tahap-tahap yang dilakukan antara lain :

- a. Tahap apersepsi : Bertujuan menimbulkan minat siswa dengan memberi sugesti positif mengenai pengalaman belajar yang akan didapatkan. Langkahnya adalah menjelaskan materi yang akan dipelajari, seperti sinopsis lagu Terhebat dari coboy junior, memperkenalkan media iringan *fruity loops*, dan lain-lain.
- b. Penyampaian materi : Bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan cara dan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik dan menyenangkan, kemudian memberi kesempatan kepada mereka untuk bertanya dan mengemukakan gagasannya.
- c. Tahap pelatihan : bertujuan untuk membantu peserta didik mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan ketrampilan baru.
- d. Tahap penampilan hasil : bertujuan untuk membantu peserta didik menerapkan dan memperluas pengetahuan/ketrampilan baru mereka.

Pada siklus I ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut :

- a. Pertemuan Ke-1 (2x40 menit)

Pada pertemuan pertama dilakukan pengenalan media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini. Selain itu juga memberikan gambaran tentang proses pembelajaran yang akan dilakukan. Tindakan dilakukan berdasarkan pada rencana yang telah disusun yaitu sebagai berikut :



- 1) Tujuan : Memperkenalkan kepada siswa media, lagu dan aransemen lagu yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
- 2) Personalia : Peneliti, siswa sebagai subjek penelitian, kolaborator.
- 3) Waktu : 30 April 2014
- 4) Melaksanakan tindakan sesuai rencana yang telah disusun.
- 5) Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan

Hasil penyampaian materi pada pertemuan ini berjalan dengan lancar, meskipun ada beberapa anak yang kurang memperhatikan ketika dijelaskan. Pengenalan materi dan teknis dalam proses pembelajaran sudah dijelaskan selanjutnya peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah itu, langsung praktik memainkan lagu. Praktik pertama untuk mereka berjalan lancar walaupun waktu yang sedikit. Berdasarkan pengamatan sebagian siswa masih belum paham dan ada beberapa siswa yang masih bercanda dengan temannya.

b. Pertemuan Ke-2 (2x40 menit)

Pada pertemuan kedua disiklus I ini, siswa berlatih memainkan materi lagu Terhebat dengan iringan *fruity loops*. Siswa memainkan lagu berdasarkan partitur yang sudah diberikan sebelumnya. Tindakan dilakukan berdasarkan pada rencana yang telah disusun yaitu sebagai berikut :

- 1) Tujuan : Siswa berlatih memainkan lagu terhebat dengan iringan *fruity loops*.
- 2) Personalia : Peneliti, siswa sebagai subyek penelitian, kolaborator.
- 3) Waktu : 14 Mei 2014
- 4) Melaksanakan rencana yang telah disusun.
- 5) Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan.

Hasil yang diperoleh dari tindakan siklus I pertemuan kedua ini siswa sudah mulai menikmati kegiatan pembelajaran dengan iringan *fruity loops*. Proses pembelajaran juga sudah sedikit menunjukkan keaktifan dari siswa, tetapi hanya siswa itu-itulah saja. Dalam menampilkan permainan ansambel dengan iringan *fruity loops* siswa masih belum bermain dengan maksimal, masalahnya adalah masih belum hafal melodi dan masih terkendala dengan tempo.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku belajar, respon serta tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa observasi tidak lepas dari perilaku siswa serta hubungan sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain itu bertujuan untuk mencari skor siswa, instrumen observasi yang digunakan antara lain : lembar observasi, catatan harian, dokumentasi. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dan dilaksanakan selama proses penelitian tindakan kelas

berlangsung. Secara teknis peneliti dan kolaborator membagi tugas dalam mengamati kegiatan siswa untuk menilai atau memberikan skor berdasarkan lembar observasi. Dan hasil yang didapat dari observasi ini dicantumkan dalam sub bab refleksi dan evaluasi.



Gambar IX : **Keadaan Kelas pada Siklus I**

#### 4. Refleksi dan Evaluasi

Setiap selesai pertemuan setiap siklus dilakukan evaluasi oleh peneliti dan kolaborator atas kegiatan yang sudah dijalani, dilanjutkan refleksi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Kendala-kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel antara lain :

- a. Siswa sebenarnya sudah menangkap dan menjalankan skenario pembelajaran, akan tetapi masih banyak siswa yang masih kebingungan dan belum percaya diri.

- b. Hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya apabila mengalami kesulitan, sebagian masih malu-malu untuk bertanya.
- c. Siswa merasa malu ketika melakukan kesalahan saat memainkan instrumen.
- d. Siswa masih belum keteteran dengan tempo.

Berdasarkan beberapa kekurangan-kekurangan di atas maka peneliti bersama kolaborator membuat rancangan/skenario pembelajaran baru pada siklus II, untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hasil evaluasi dan refleksi kegiatan pada siklus I ditentukan dari hasil pencapaian siswa dalam siklus ini dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini disajikan tabel analisis hasil pencapaian siswa pada siklus I hasil dari observasi.

**Tabel 3 : Hasil yang Diperoleh Pada Siklus I**

<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Median</b>	<b>Modus</b>	<b>Mean</b>
<b>60</b>	<b>79</b>	<b>66,50</b>	<b>65</b>	<b>67,50</b>

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan pencapaian yang diraih siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

Skor terendah	: 60
Skor tertinggi	: 79
Nilai tengah	: 66,50
Nilai sering muncul	: 65
Rata-rata	: 67,50

#### **D. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pada dasarnya tindakan siklus II bertujuan untuk lebih memantapkan dan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada tindakan siklus I. Tindakan pada siklus II ini dimungkinkan mengalami perubahan yang dimaksudkan agar memperbaiki proses pembelajaran ekstrakurikuler ansambel. Seperti yang telah diuraikan pada refleksi siklus I maka ada sedikit pembenahan perencanaan yang telah diputuskan antara peneliti dan kolaborator. Seperti yang dilakukan pada siklus I, tinndakan pada siklus II juga melalui langkah-langkah yang sama yaitu:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan berdasarkan refleksi dan evaluasi dari pelaksanaan siklus I, meliputi :

- a. Waktu : 19 dan 21 Mei 2014
- b. Lokasi : Studio musik SMP N 1 Patean
- c. Partisipan : Peneliti, peserta didik sebagai subyek penelitian, kolaborator.
- d. Implementator : Peneliti
- e. Alat dan bahan : Rekorder, pianika, bass, gitar, speaker, laptop, partitur, nomer dada.

Ada beberapa langkah yang dilakukan pada siklus II ini yang tujuannya untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. beberapa langkah tersebut antara lain : membagi kelompok-kelompok kecil berdasarkan instrumen dan menunjuk satu leader disetiap

kelompok, merendahkan tempo dan mengaktifkan metronome pada media iringan *fruity loops*, membiasakan dan mendorong siswa untuk bertanya dan menanggapi pertanyaan atau perintah.

Tujuan utama dari siklus II ini adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam ekstrakurikuler ansambel baik bertanya, menjawab atau mengemukakan pendapat. Hasil yang diharapkan adalah siswa mampu menampilkan lagu Terhebat dari Coboy junior dengan media iringan *fruity loops* dengan baik dan dapat dinikmati.

Karena ada ujian nasional untuk kelas IX pada tanggal 5 Mei 2014 jadi selama seminggu kegiatan ekstrakurikuler libur. Dan juga akan diadakannya tes semester untuk kelas VII dan VIII sehingga waktu semakin sedikit, oleh karena itu kegiatan ini diganti jadwal menjadi seminggu 2 kali pertemuan setiap hari senin dan rabu.

## 2. Implementasi Tindakan

Tindakan berdasarkan rencana yang sudah dibuat yang merupakan hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan siklus I, yakni penerapan media iringan *fruity loops* dalam kegiatan ekstrakurikuler ansambel. Didalam implementasi dari perencanaan yang telah dibuat, melalui 4 tahap yaitu:

- a. Apersepsi yang berupa pemberian sugesti positif, memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya terkait materi sebelumnya.
- b. Penyampaian materi berisi pemberitahuan kepada siswa bahwa tempo akan dipelankan dan hibauan untuk siswa mendengarkan metronome agar pas dengan media iringannya.

- c. Tahap pelatihan, pada tahap ini kelas dibagi perkelompok berdasarkan instrumen, dan menunjuk satu *leader* untuk mengajari siswa yang belum bisa. Perkelompok berlatih secara *sectional* dan berlatih secara bersama-sama dalam memainkan lagu terhebat dengan iringan *fruity loops*.
- d. Penampilan hasil, pada siklus II ini siswa menampilkan hasil yang telah diperbaiki dan dikembangkan dari siklus I, pada siklus ini merupakan siklus terakhir dalam penelitian.

Pada siklus II diberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan, adapun rincian masing-masing pertemuan sebagai berikut :

1) Pertemuan Ke-1 (2x40 menit)

Pada siklus II pertemuan pertama dilakukan perbaikan dari siklus sebelumnya. Tindakan pada pertemuan ini berdasarkan pada rencana yang telah disusun yaitu :

- a. Tujuan : Menerapkan beberapa perubahan metode seperti penyesuaian tempo, membunyikan metronome dan membagi perinstrumen.
- b. Personalia : Peneliti, siswa sebagai subyek penelitian, kolaborator.
- c. Waktu : 19 Mei 2014 pukul 12.30 WIB-13.40 WIB
- d. Melaksanakan rencana yang telah disusun.
- e. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan.

Pada pertemuan ini langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kekurangan dari siklus I cukup tepat. Terbukti pembelajaran menjadi lebih hidup dan iringan *fruity loops* dan permainan ansambel siswa sudah mulai klop.

## 2) Pertemuan Ke-2 (2x40 menit)

Pada pertemuan terakhir disiklus II ini siswa akan menampilkan hasil yang telah dipelajari selama beberapa kali pertemuan sebelumnya. Selama mengalami beberapa proses dan tahapan melalui siklus dan evaluasi maka tindakan dilakukan berdasarkan pada rencana yang telah disusun sebagai berikut :

- a) Tujuan : Meningkatnya minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops*.
- b) Personalia : Peneliti, siswa sebagai subyek penelitian, kolaborator.
- c) Waktu : 21 Mei 2014 pukul 12.30 WIB- 13.40 WIB
- d) Melaksanakan dan memantapkan lagi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
- e) Hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan.

Pada pertemuan kali ini siswa terlihat sangat siap dan antusias ketika pembelajaran dimulai. Terlihat keseriusan dan kepuasan dari masing-masing siswa yang telah berhasil memainkan lagu Terhebat dengan iringan *fruity loops* dengan baik .



### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku belajar, respon serta tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa observasi tidak lepas dari perilaku siswa serta hubungan sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran . Selain itu bertujuan untuk mencari skor siswa, instrumen observasi yang digunakan antara lain : lembar observasi, catatan harian, dokumentasi. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dan dilaksanakan selama proses penelitian tindakan kelas berlangsung. Secara teknis peneliti dan kolaborator membagi tugas dalam mengamati kegiatan siswa untuk menilai atau memberikan skor berdasarkan lembar observasi. Dan hasil yang didapat dari observasi ini dicantumkan dalam sub bab refleksi dan evaluasi.



**Gambar X : Keadaan Kelas pada Siklus II**

#### 4. Refleksi dan Evaluasi

Hasil refleksi dan evaluasi tindakan siklus II ditentukan dari hasil pencapaian siswa yang ditunjukkan dengan perolehan skor setiap individu. Secara lebih detail bisa dilihat pada lampiran. Berikut ini tabel hasil pembelajaran ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops* siklus II.

**Tabel 4 : Hasil yang Diperoleh Pada Siklus II**

<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Median</b>	<b>Modus</b>	<b>Mean</b>
<b>78</b>	<b>88</b>	<b>84,50</b>	<b>86</b>	<b>84</b>

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan pencapaian yang diraih siswa pada siklus I adalah sebagai berikut :

Skor terendah	: 78
Skor tertinggi	: 88
Nilai tengah	: 84,50
Nilai sering muncul	: 86
Rata-rata	: 84

Hasil di atas menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya, oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II karena telah menunjukkan keberhasilan peningkatan minat siswa. Hal ini ditandai dengan keaktifan siswa, antusias siswa dan keberhasilan mereka dalam memainkan lagu Terhebat dengan iringan *fruity loops* dengan baik.

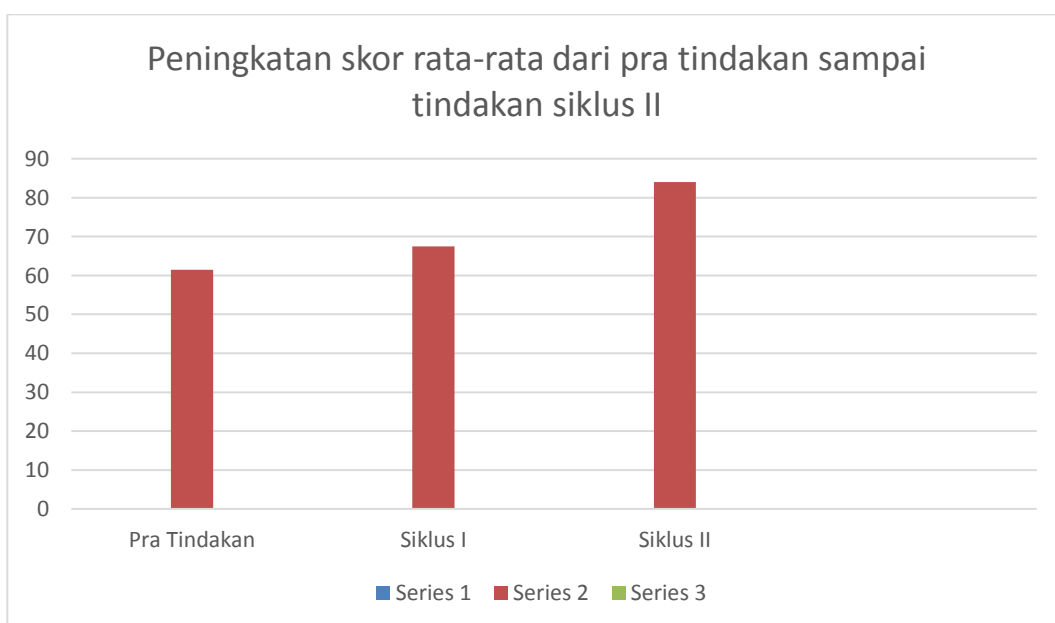
### E. Peningkatan Pembelajaran Ekstrakurikuler Ansambel Dengan Media Iringan *Fruity Loops*

Dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media iringan fruity loops dapat ditinjau dari beberapa aspek. Berikut ini disajikan tabel yang mendeskripsikan peningkatan minat dalam pembelajaran ansambel mulai dari pra tindakan hingga tindakan siklus II.

Tabel 5 : **Peningkatan Skor Rata-rata Minat Pembelajaran Ekstrakurikuler Ansambel Dengan Media Iringan *Fruity Loops***

Rata-rata	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan pra tindakan-siklus II
	61,50	67,50	84,00	22,50

Gambar XI : **Grafik Peningkatan Skor Rata-rata Minat Pembelajaran Ekstrakurikuler Ansambel Dengan Media Iringan *Fruity Loops***



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor minat pada ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops* dari pra tindakan sampai tindakan siklus II. Peningkatan skor rata-rata pra siklus sampai siklus I sebesar 6,00 Sedangkan peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II sebesar 16,50 Jika disimpulkan maka peningkatan pra siklus sampai dengan siklus II sebesar 22,50.

Secara keseluruhan media iringan *fruity loops* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel mampu memberikan dampak positif dengan adanya data yang diperoleh. Data tersebut didapat dari hasil peningkatan rata-rata setiap siklus. Dengan adanya peningkatan tersebut memberikan informasi bahwa media iringan *fruity loops* terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran ekstrakurikuler ansambel.

## **F. Pembahasan**

### **1. Proses Tindakan**

Proses pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan media iringan *fruity loops* pada ekstrakurikuler ansambel dalam upaya meningkatkan minat siswa. Dalam teknis pembelajaran dikelas iringan *fruity loops* ini merupakan media yang berfungsi untuk mengiringi dan menambah beberapa karakter suara pada permainan ansambel siswa. Media iringan *fruity loops* ini merupakan media berbasis *sequencer*, yang dibuat dengan menggunakan *software PC* dan tanpa

menggunakan alat musik dalam membuatnya. Dalam *software* ini banyak sekali karakter-karakter suara digital yang tidak bisa dihasilkan alat musik konvensional.

Setelah diperdengarkan media iringan ini respon dari siswa positif, mereka sangat tertarik dan antusias dengan media yang dibuat peneliti. Pada pelaksanaan siklus I, diperkenalkan media iringan *fruity loops* sekaligus teknis dalam pembelajaran ansambel di kelas. Pada tahap ini siswa masih bingung dengan pembelajaran menggunakan media iringan *fruity loops*, tetapi kebanyakan dari siswa masih malu dan ragu ketika akan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Dari hasil tindakan siklus I maka peneliti bersama kolaborator membuat refleksi dan evaluasi untuk digunakan sebagai acuan dalam perencanaan pada tindakan siklus II.

## 2. Analisis Pertanyaan Penelitian

Pengaruh penggunaan media iringan *fruity loops* dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran ekstrakurikuler ansambel.

### a. Siklus I

#### 1) Pertemuan Pertama

Secara umum penggunaan media iringan *fruity loops* untuk meningkatkan minat siswa dalam ekstrakurikuler ansambel cukup menarik perhatian siswa. Hal ini bisa dilihat dari perhatian siswa ketika mendengarkan media iringan ini, suasana kelas dari yang sedikit gaduh tiba-tiba tenang ketika *fruity loops* mulai diperdengarkan. Selain itu

terlihat pula siswa fokus ketika mendengarkan media ini dan meminta diputarkan lagi ketika musik selesai diperdengarkan. Tetapi ketika pembelajaran sudah mulai dengan menggabungkan media iringan fruity loops dengan permainan ansambel siswa menunjukkan sedikit peningkatan pada aktifitas belajar dikelas.

## 2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua pembelajaran dilanjutkan kembali seperti pada pertemuan pertama. Setelah pembelajaran berjalan tidak terjadi peningkatan aktifitas siswa dalam kelas seperti ditemui pada pertemuan yang sebelumnya. Kemudian pada pertemuan ini peneliti bersama kolaborator melakukan beberapa analisis untuk mendapatkan kendala yang dihadapi siswa. Dari hasil diskusi peneliti bersama kolaborator didapatkan beberapa kendala seperti siswa masih malu ketika bertanya dan menanggapi karena belum terlalu kenal dengan peneliti, walaupun melodi-melodi yang dimainkan tidak terlalu sulit tetapi siswa kesulitan memainkan bebarengan dengan iringan karena keteteran dengan tempo sehingga mereka sedikit merasa frustasi. Dibutuhkan suatu solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus I ini kurang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada proses pembelajaran, akan tetapi beberapa siswa sudah menunjukkan peningkatan yang cukup.

## b. Siklus II

### a. Pertemuan Pertama

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus I maka peneliti mengupayakan pemecahan masalah dan pengarahan untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran. Beberapa pembenahan perencanaan yang dibuat peneliti antara lain. Kelas dibagi beberapa kelompok sesuai instrumen yang dimainkannya kemudian ditunjuk seorang *leader* yang dirasa lebih bisa dan siswa yang belum bisa boleh bertanya pada *leader* atau pada peneliti. Seperti yang telah dijelaskan pada kajian teori bahwa belajar dengan teman sebaya merupakan salah satu cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi di dalam kelas. Peneiliti juga berusaha mendekatkan diri dan mengakrabkan lagi dengan siswa agar siswa lebih merasa nyaman ketika bertanya ataupun menanggapi pertanyaan atau perintah. Kemudian tempo pada iringan diturunkan sesuai pada kemampuan dan keinginan siswa, selain itu metronome pada *fruity loops* dibunyikan agar tempo tidak lari. Hasil yang dari langkah-langkah tersebut ternyata berhasil membuat aktivitas pembelajaran siswa meningkat.

### b. Pertemuan Kedua

Setelah dilakukan pembenahan proses pebelajaran pada pertemuan pertama sebelumnya, pada pertemuan kedua ini dilanjutkan kembali. Pada pertemuan pertama didapat hasil yang

positif dan pada pertemuan kedua ini mengadakan evaluasi seberapa besar peningkatan hasil yang telah dicapai.

Dari hasil evaluasi pelaksanaan siklus II dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I, peningkatan yang terjadi pada siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jadi dari hasil tersebut maka penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

### 3. Kesimpulan dari hasil pembahasan

Dalam meningkatkan minat siswa dalam sebuah pembelajaran, media dirasa sangat perlu guna menarik perhatian dan membantu siswa ketika belajar di dalam kelas. Minat merupakan ketertarikan atau konsistensi seseorang dalam melihat atau menekuni kegiatan yang dilakukan, minat pada pembelajaran dapat ditunjukkan siswa dengan aktivitas mereka di dalam kelas seperti bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya. Dengan perkembangan IT yang semakin pesat, media berbasis komputer merupakan media yang cukup efektif ketika digunakan di kelas. Salah satunya dengan media iringan *fruity loops* ini, media ini cukup efektif untuk menarik perhatian siswa. Karena didalamnya terdapat berbagai macam karakter suara instrumen musik yang sangat banyak jumlahnya. Seperti yang telah dijelaskan pada kajian teori bahwa media pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tetapi dalam meningkatkan pembelajaran di kelas media saja tidak



cukup harus dibarengi dengan metode atau langkah yang tepat agar media tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran siswa.

Dari hasil pembahasan tindakan selama 2 siklus maka dapat ditemukan hal sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media iringan *fruity loops* dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam ekstrakurikuler ansambel yaitu sebagai berikut.
  - a. Siswa menjadi antusias terhadap kegiatan ekstrakurikuler, hal ini terbukti dengan suasana kelas yang kondusif saat pembelajaran dimulai, siswa aktif bertanya menjawab/mengerjakan perintah dan berpendapat.
  - b. Siswa tidak merasa canggung ketika akan bertanya baik pada *leadernya* maupun pada guru yang mengajar.
  - c. Siswa merasa lebih percaya diri ketika bermain ansambel dengan media iringan. Hal ini terbukti ketika tanpa iringan permainan ansambel mereka menjadi tidak sebagus ketika dengan iringan *fruity loops*.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops* diakhiri pada siklus II. Hal ini didasarkan pada hasil yang dicapai pada tindakan siklus I dan siklus II sudah menemukan hasil yang diharapkan serta

hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator yang menyatakan bahwa dalam penelitian baik dari segi proses dan segi hasil sudah mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Walaupun target terpenuhi tetapi dalam penelitian ini menemui kendala-kendala antara lain : waktu yang bebarengan dengan Ujian Nasional kelas IX yang menyebabkan tidak diperbolehkan melakukan aktivitas disekolahan sehingga diliburkan dalam satu minggu. Beberapa kali pertemuan sempat waktu kegiatan mundur karena pemegang kunci studio musik susah ketika ditemui, kabel untuk bass agak kurang bagus, dan masih beberapa lagi kendala-kendala kecil. Namun kendala-kendala tersebut dapat dicari solusinya sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN RENCANA TINDAK LANJUT

#### A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran ekstrakurikuler ansambel di SMP N 1 Patean Kendal dengan media iringan *fruity loops*. Pada penelitian ini lebih mengutamakan aktivitas siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler ansambel di kelas. Media iringan *fruity loops* berfungsi sebagai *sequencer* yang dimainkan bersama dalam permainan ansambel tersebut. Dengan media *fruity loops* ini dapat menarik perhatian dan menimbulkan minat siswa pada ekstrakurikuler ansambel musik, karena banyaknya karakter suara yang dihasilkan *software* ini. Selain itu, dengan penggunaan media iringan *fruity loops* ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Meningkatnya minat siswa diawali dengan peningkatan perhatian siswa kepada pembelajaran, dan setelah itu peningkatan aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung. Para siswa terlihat menikmati proses pembelajaran ansambel ini, mereka antusias dan bersemangat ketika memainkan ansambel dengan media iringan *fruity loops*. Berdasarkan pengamatan dan analisis dari pelaksanaan tindakan kelas mengenai upaya peningkatan minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler ansambel di SMP N 1 Patean Kendal didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Siswa melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran dengan penuh perhatian, ditandai dengan sikap kooperatif siswa kepada guru dan peneliti. Pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler ansambel musik dengan tertib dan kondusif.
2. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran hal ini terlihat dari suasana belajar seperti siswa bertanya, saling mengajari dan keseriusan mereka dalam berlatih secara individu maupun kelompok.
3. Meningkatnya rasa percaya diri siswa ketika memainkan lagu Terhebat dengan media iringan *fruity loops* sehingga berhasil menampilkan lagu tersebut dengan cukup baik dan menghibur.
4. Hasil dari penyebaran angket kepada siswa setelah tindakan dilakukan dan dapat disimpulkan bahwa siswa senang dengan adanya media iringan *fruity loops* ini pada ekstrakurikuler ansambel musik.

Peningkatan skor rata-rata minat terhadap ekstrakurikuler ansambel dengan media iringan *fruity loops* pra tindakan sebesar 61,50, pada siklus I sebesar 67,50 dan pada siklus II sebesar 84,00. Dari data-data di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media iringan *fruity loops* dapat meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel.

## **B. Rencana Tindak Lanjut**

Penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan dan hasilnya dapat meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ansambel. Rencana tindak lanjut setelah tindakan ini dilakukan adalah

1. Melatih guru untuk menggunakan media iringan *fruity loops* pada ekstrakurikuler ansambel.
2. Membuatkan manual pengoperasian program dan mengajarkan kepada guru proses pembuatan media iringan dengan *fruity loops*.
3. Memberikan *master* program *software fruity loops* dan menginstalkannya pada PC sekolah agar bisa digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

## Daftar Pustaka

- Abror, Abdul Rahman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. Dan Kawan-kawan. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- B. Suryobroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Campbell, don. 2001. *Efek Mozart* (terj drs.Hermaya). Jakarta : PT. Gramedia pustaka utama
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Galuh, Zefanya (2012). *Upaya Peningkatan Minat siswa terhadap Ekstrakurikuler Ansambel di SMP N 1 Samigaluh dengan Aransemen Musik Pop Sederhana*. Skripsi. Yogyakarta: FBS, UNY
- Hanafiah, M dan Cucu suhana. 2009. *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Hartayo,jimmy. 1994. *Musik konvensional dengan ‘do’ tetap*. Yogyakarta : Yayasan pustaka nusantara.
- Hickok, Robert. 1975. *Music Appreciation*. New York : Addison Westley
- Image Line. 2011. *Introducing FL Studio 11*. [Http://www.image-line.com/flstudio/](http://www.image-line.com/flstudio/). Diunduh pada tanggal 24 Februari 2014.
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- John Killis. (1988). *Hubungan Minat Kerja, Motivasi Ekstrinsik dan Bimbingan dalam Pelajaran dengan Kecakapan Kerja Teknik Listrik Lulusan STM*

*pada Industri-industri DIY*. Tesis. Jakarta: Fakultas Pasca Sarsana IKIP Jakarta.

Mappiare, Andi. (1994). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.

Maulana, Agus 2012. *Peranan Software Musik Fruity Loops Dalam Komposisi Musik Elektronik Di Prodi Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan*. digilib.unimed.ac.id. diunduh pada tanggal 20 februari 2014.

Miller, Hugh M. (Tanpa Tahun). *Pengantar Apresiasi Musik (Introduction to Music a Guide to Good Listening)*. Terjemahan dari Bahasa Inggris oleh Triyono Bramantyo PS.

Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Nimpoeno, John S. 2009. *Cerdas Bersama Musik (Papan cerita Purwa Caraka Musik Studio)*. Tangerang : Tim Penulis PCMS.

Noor, Rohinah M. (2012). *The Hidden Curriculum Membangun Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler*. Yogyakarta: Insan Madani.

Pamungkas, Aji J. 2008. *Dasar Aplikasi Musik Digital*. Yogyakarta : Andi Offset.

Puspito, Heni A. 2010. *Mengolah Audio dengan FL Studio*. Yogyakarta : Skripta.

Sadiman, Arief S., 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta : Prenada media.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.

Siswoyo, dwi dan Tim. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.

Sudarsono, Joko. 2003. "Menumbuhkan minat belajar untuk mencapai sukses dalam studi". Dalam sejarah remaja Gen 2000.No. 4 . Th. II.Tri Wulan IV.

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Offset.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta

- Sujoko. 2009. ‘*Konsep Musik Melayu Dalam Pembuatan Komposisi Untuk Ansambel Musik Sekolah*’. <http://sujokopn.blogspot.com/>. Diunduh pada 7 februari 2014.
- Sulaiman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia.
- Sumaryanto, Totok. 2007. *Peran Musik Etnis Pada Pendidikan Multikultural Dan Estetika Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (CAR) Teori dan Praktik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Whiterington. (1985). *Psikologi Pendidikan* (terjemahan Buchori). Jakarta: CV Gramedia Cipta Jaya Offset.



**Pedoman Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran  
Ekstrakurikuler Ansambel Musik Di SMP N 1 Patean**

**Mata kegiatan** : Ansambel Musik  
**Kelas/Semester** : VII dan VIII/genap  
**Materi** : lagu Terhebat  
**Siklus** :  
**Hari tanggal** :  
**Observer** :

Nama siswa :

No. :

Instrumen :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom (SS) berarti sering sekali, (S) sering, (KK) kadang-kadang, (TP) tidak pernah

No	Aspek yang diamati	SS	S	KK	TP
1	Siswa semperhatikan penjelasan guru				
2	Siswa mengajukan pertanyaan				
3	Siswa menjawab pertanyaan /memainkan melodi atas perintah guru				
4	Siswa berdiskusi dengan teman				
5	Siswa membantu mempersiapkan perlengkapan pelajaran				
6	Siswa aktif dalam pembelajaran				
7	Siswa berlatih materi lagu secara individu maupun kelompok				
8	Siswa menerima masukan dari orang lain				
9	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas/perintah				

10	Siswa memberikan pendapat				
11	Siswa memusatkan perhatian pada materi				
12	Siswa berusaha menampilkan yang terbaik				
13	Siswa mampu berekspresi				
14	Siswa tidak terpengaruh dengan siswa yang kurang tekun				
15	Siswa hadir dalam ekstrakurikuler				
16	Siswa tidak mudah putus asa ketika mengalami kesulitan				
17	Siswa terlihat menikmati kegiatan pembelajaran				
18	Siswa mengajari teman yang belum bisa				
19	Siswa tidak telat ketika masuk kelas				
20	Siswa mudah ketika dikoordinasikan				
21	Siswa memanfaatkan waktu dengan efektif				
22	Siswa berinteraksi dengan baik dengan orang lain				
23	Siswa mampu memberikan koreksi apabila guru kurang tepat dalam penyampaian materi				
24	Siswa berlatih secara sektional maupun kelompok besar				
25	Siswa terlihat senang ketika berhasil memainkan lagu dengan benar				

Kendal, Mei 2014

Observer

**Angket Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Ansambel  
Musik di SMP N 1 Patean**

Nama :

Kelas/ no. abs :

Petunjuk :

Berilah tanda ( X ) pada kolom yang tersedia berdasarkan pendapatmu.  
Pililah jawaban terdiri dari : sangat setuju (ST), setuju (S), tidak setuju (TS),  
sangat tidak setuju (STS)

No	Uraian Pernyataan	ST	S	TS	STS
1	Saya senang ketika ada ekstrakurikuler ansambel musik				
2	Saya mudah dalam mempelajari materi ansambel musik				
3	Ansambel musik adalah ekstrakurikuler yang saya sukai				
4	Saya selalu mengulang materi yang diberikan guru di rumah				
5	Saya akan menggunakan waktu luang di rumah untuk berlatih materi ansambel musik				
6	Saya selalu merasa senang saat mengikuti ekstrakurikuler ansambel musik				
7	Saya menganggap ekstrakurikuler ansambel musik merupakan ekstrakurikuler yang edukatif				
8	Saya merasa terbantu dengan iringan yang dibuat guru				
9	Saya senang dengan media yang dibuat guru				
10	Saya tidak merasa terganggu dengan iringan FL Studio				
11	Saya merasa puas menerima pembelajaran dari guru				
12	Saya akan melatih materi ansambel walau itu sulit				
13	Saya akan bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas				
14	Jika tidak benar-benar sakit saya tidak akan bolos ekstrakurikuler ansambel musik				
15	Saya senang bila disuruh mencontohkan di depan kelas				
16	Saya berusaha berkontrasi saat pembelajaran dimulai				
17	Saya tidak akan bicara sendiri walaupun diajak bicara teman				
18	Saya ingin menjadi ahli di bidang musik				
19	Saya senang/cocok dengan cara mengajar guru				
20	Saya siap untuk menampilkan materi lagu kami apabila ada kesempatan				

**Analisis Hasil Angket Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler  
Ansambel Musik di SMP N 1 Patean**

Nama :

Kelas/ no. abs :

Petunjuk :

Berilah tanda ( X ) pada kolom yang tersedia berdasarkan pendapatmu.  
Pililah jawaban terdiri dari : sangat setuju (ST), setuju (S), tidak setuju (TS),  
sangat tidak setuju (STS)

No	Uraian Pernyataan	ST	S	TS	STS
1	Saya senang ketika ada ekstrakurikuler ansambel musik	12	10	-	-
2	Saya mudah dalam mempelajari materi ansambel musik	8	13	1	-
3	Ansambel musik adalah ekstrakurikuler yang saya sukai	18	4	-	-
4	Saya selalu mengulang materi yang diberikan guru di rumah	11	9	2	-
5	Saya akan menggunakan waktu luang di rumah untuk berlatih materi ansambel musik	11	11	-	-
6	Saya selalu merasa senang saat mengikuti ekstrakurikuler ansambel musik	19	3	-	-
7	Saya menganggap ekstrakurikuler ansambel musik merupakan ekstrakurikuler yang edukatif	13	8	1	-
8	Saya merasa terbantu dengan iringan yang dibuat guru	20	2	-	-
9	Saya senang dengan media yang dibuat guru	21	1	-	-
10	Saya tidak merasa terganggu dengan iringan FL Studio	20	2	-	-
11	Saya merasa puas menerima pembelajaran dari guru	10	11	1	-
12	Saya akan melatih materi ansambel walau itu sulit	18	4	-	-
13	Saya akan bertanya kepada guru apabila ada yang kurang jelas	18	2	2	-
14	Jika tidak benar-benar sakit saya tidak akan bolos ekstrakurikuler ansambel musik	19	1	2	-
15	Saya senang bila disuruh mencontohkan di depan kelas	10	5	7	-
16	Saya berusaha berkontrasi saat pembelajaran dimulai	18	4	-	-
17	Saya tidak akan bicara sendiri walaupun diajak bicara teman	17	3	2	-
18	Saya ingin menjadi ahli di bidang musik	15	7		-
19	Saya senang/cocok dengan cara mengajar guru	17	4	1	-
20	Saya siap untuk menampilkan materi lagu kami apabila ada kesempatan	12	8	1	1



### Statistics

Pra.Tindakan

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		61.50
Median		61.00
Mode		61 <sup>a</sup>
Std. Deviation		2.133
Minimum		58
Maximum		66
Sum		1353

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Pra.Tindakan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
58	2	9.1	9.1	9.1
59	1	4.5	4.5	13.6
60	4	18.2	18.2	31.8
61	5	22.7	22.7	54.5
62	5	22.7	22.7	77.3
63	1	4.5	4.5	81.8
64	1	4.5	4.5	86.4
65	2	9.1	9.1	95.5
66	1	4.5	4.5	100.0
Total	22	100.0	100.0	



No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	jumlah
1	Desi Purnasari	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	3	73
2		Elisa	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	79
3	Elsadai C.H	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	77
4	Sanika	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	1	2	2	66
5	Lilis S	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	66
6	Salsabila H P	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	4	67
7	Lisa K	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	61
8	Ella Novitasari	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	1	3	2	2	3	1	3	4	61
9	Mila Rindiani	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	60
10	Farida R	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	65
11	Ria Istanah	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	65
12	Sriyati	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	67
13	Alfi Larasati	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	71
14	Dicky Ofianda	3	2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	70
15	Fitriawan H	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	4	3	70
16	Joko dwiyanto	2	2	3	2	4	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	69
17	Nanang Febriyanto	2	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	4	64
18	Khubeib	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	65
19	M Arda Eka	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	67
20	Dhimas Aderta	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	3	66
21	Alfian F	2	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	3	65
22	Gabriella C.H	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	71



### Statistics

Siklus.I

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		67.50
Median		66.50
Mode		65
Std. Deviation		4.768
Minimum		60
Maximum		79
Sum		1485

### Siklus.I

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
60	1	4.5	4.5	4.5
61	2	9.1	9.1	13.6
64	1	4.5	4.5	18.2
65	4	18.2	18.2	36.4
66	3	13.6	13.6	50.0
67	3	13.6	13.6	63.6
Valid 69	1	4.5	4.5	68.2
70	2	9.1	9.1	77.3
71	2	9.1	9.1	86.4
73	1	4.5	4.5	90.9
77	1	4.5	4.5	95.5
79	1	4.5	4.5	100.0
Total	22	100.0	100.0	



# Statistics

Siklus.II

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		84.00
Median		84.50
Mode		86
Std. Deviation		3.008
Minimum		78
Maximum		88
Sum		1848

## Siklus.II

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
78	1	4.5	4.5	4.5
79	1	4.5	4.5	9.1
80	1	4.5	4.5	13.6
81	2	9.1	9.1	22.7
82	2	9.1	9.1	31.8
83	3	13.6	13.6	45.5
84	1	4.5	4.5	50.0
85	2	9.1	9.1	59.1
86	4	18.2	18.2	77.3
87	2	9.1	9.1	86.4
88	3	13.6	13.6	100.0
Total	22	100.0	100.0	

**Daftar Siswa dalam Ekstrakurikuler Ansambel musik Di SMP N  
1 Patean**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Instrumen</b>
<b>1</b>	Desi Purnasari	Rekorder
<b>2</b>	Elisa	Rekorder
<b>3</b>	Elshadai C.H	Vocal
<b>4</b>	Santika	Rekorder
<b>5</b>	Lilis S	Rekorder
<b>6</b>	Salsabila H.P	Pianika
<b>7</b>	Lisa Kurniasih	Pianika
<b>8</b>	Elia Novitasari	Pianika
<b>9</b>	Mila Rindiani	Rekorder
<b>10</b>	Farida R	Rekorder
<b>11</b>	Ria Istianah	Rekorder
<b>12</b>	Sriyati	Pianika
<b>13</b>	Alfi Larasati	Rekorder
<b>14</b>	Dicky Ofianda	Pianika
<b>15</b>	Fitriawan H. L	Pianika
<b>16</b>	Joko Dwiyanto	Pianika
<b>17</b>	Nanang Febrianto	Pianika
<b>18</b>	Khubeib I	Bass
<b>19</b>	M Arda Eka S	Pianika
<b>20</b>	Dhimas Adherta	Vocal
<b>21</b>	Alfian F	Gitar
<b>22</b>	Gabriella C.H	Rekorder

## CATATAN HARIAN

### 1. Siklus I

#### a. Pertemuan Pertama

Pengenalan media iringan fruity loops berjalan lancar, respon dari siswa sangat baik dan antusias. Saat mulai pembelajaran ansambel musik siswa masih bingung dengan teknis pembelajaran dan siswa masih malu-malu ketika akan bertanya atau mengemukakan pendapat.

#### b. Pertemuan Kedua

Evaluasi siklus I dilakukan pada pertemuan ini didapat hasil aktivitas belajar siswa seperti bertanya, menjawab/melaksanakan perintah, dan lain-lain masih belum maksimal. Dibutuhkan langkah atau solusi untuk memperbaiki aktivitas belajar siswa.

### 2. Siklus II

#### a. Pertemuan Pertama

Kelas dibagi beberapa kelompok sesuai dengan instrumennya, dan ditunjuk salah satu *leader* di setiap kelompok yang dianggap mampu. Siswa yang merasa bingung bisa bertanya pada guru ataupun leader-nya masing-masing, dan hasilnya cukup berhasil aktivitas siswa belajar meningkat pada ekstrakurikuler ansambel musik.

#### b. Pertemuan Kedua

Masing-masing kelompok instrument mulai dari pianika, rekorder, gitar, bass dan vokal secara keseluruhan menunjukkan peningkatan

aktivitas belajar, selain itu keberhasilan mereka dalam memainkan lagu

Terhebat dengan media iringan *fruity loops*.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **( RPP )**

Satuan Pendidikan	: SMP N 1 PATEAN
Kelas	: Ekstrakurikuler
Semester	: II (genap)
Mata Kegiatan	: Ekstrakurikuler Ansambel Musik
Alokasi Waktu	: 2 x 80 menit

Standar Kompetensi: 3. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik.

Kompetensi Dasar : 3.1. Menampilkan hasil aransemen lagu pop Nusantara.

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

- Pada akhir pelajaran siswa dapat :
  1. Bermain musik dengan format ansambel musik.
  2. Memainkan lagu Terhebat dalam format ansambel.
  3. Memainkan lagu Terhebat dengan tambahan iringan *fruity loops*.
- Karakter siswa yang diharapkan :
  - Rajin
  - Disiplin
  - Tekun
  - Ketelitian
  - Aktif
  - Tanggung jawab

#### **B. Materi Ajar**

- Ansambel Musik Sekolah
- Lagu pop Nusantara ‘‘Terhebat’’ yang dipopulerkan Coboy junior.

#### **C. Metode Pembelajaran**

- Ceramah

Guru menjelaskan tentang materi lagu yang akan dimainkan yaitu lagu Terhebat.

- Demonstrasi

Guru memainkan beberapa penggalan dari lagu Terhebat yang sudah diaransemen dan ditambah iringan *fruity loops*.

- Drill

Memainkan secara berulang-ulang pada bagian yang susah pada lagu Terhebat.

#### **D. Media**

- Laptop
- Speaker
- Iringan *fruity loops*

#### **E. Alat dan bahan**

- Pianika
- Rekorder
- Microphone
- Bass
- Gitar
- ampli

#### **F. Kegiatan Pembelajaran**

##### a) Kegiatan Pendahuluan

- Apresepsi dan Motivasi

Tanya jawab berbagai hal terkait dengan materi yang akan disajikan yaitu Ansambel musik dengan materi lagu Terhebat dengan media iringan *fruity loops*.

##### b) Kegiatan Inti

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, siswa :

- Mendengarkan dengan seksama lagu pop Terhebat.



- Memperhatikan penjelasan guru tentang materi lagu yang sudah diaransemen.
- Menunjukkan sikap aktif terhadap penjelasan guru tentang materi lagu dalam ekstrakurikuler ansambel musik.
- **Elaborasi**  
 Dalam kegiatan elaborasi, siswa :
  - Mampu memainkan lagu Terhebat dalam format ansambel.
  - Mampu memainkan lagu Terhebat dengan media iringan *fruity loops*.
  - Mampu mengemukakan keunikan yang ada pada materi lagu Terhebat.
  - Mampu menjawab pertanyaan/perintah dari guru.
- **Konfirmasi**  
 Dalam kegiatan konfirmasi, guru :
  - Memberikan umpan balik positif dan menguatkan dalam bentuk lisan.
  - Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
  - Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
  - Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
  - Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.

c) **Kegiatan Penutup**

Guru bersama-sama dengan peserta didik dan membuat rangkuman/kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari

**G. Sumber Belajar**

- Buku “Terampil bermain musik”

## **H. Penilaian**

Berdasarkan pedoman observasi pada penelitian tindakan kelas  
(terlampir).

Guru Pembimbing

Kushartono  
NIP. 195704231985011001

Kendal, 4 Mei 2014

Mahasiswa

Wahyu Widodo  
NIM. 10208241015

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **( RPP )**

Satuan Pendidikan	: SMP N 1 PATEAN
Kelas	: Ekstrakurikuler
Semester	: II (genap)
Mata Kegiatan	: Ekstrakurikuler Ansambel Musik
Alokasi Waktu	: 2 x 80 menit

Standar Kompetensi: 3. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik.

Kompetensi Dasar : 3.1. Menampilkan hasil aransemen lagu pop Nusantara.

#### **I. Tujuan Pembelajaran**

- Pada akhir pelajaran siswa dapat :
  1. Menampilkan lagu Terhebat dengan format ansambel.
  2. Memainkan lagu Terhebat dengan tambahan iringan *fruity loops* dengan tempo yang tepat.
  3. Meningkatkan minat pada ekstrakurikuler ansambel musik
- Karakter siswa yang diharapkan :
  - Rajin
  - Disiplin
  - Tekun
  - Ketelitian
  - Aktif
  - Tanggung jawab

#### **J. Materi Ajar**

- Ansambel Musik Sekolah
- Lagu pop Nusantara ‘‘Terhebat’’ yang dipopulerkan Coboy junior.

#### **K. Metode Pembelajaran**

- Ceramah

Guru menjelaskan tentang materi lagu yang akan dimainkan yaitu lagu Terhebat.

- Demonstrasi

Guru memainkan beberapa penggalan dari lagu Terhebat yang sudah diaransemen dan ditambah iringan *fruity loops*.

- *Drill*

Memainkan secara berulang-ulang pada bagian yang susah pada lagu Terhebat.

#### **L. Media**

- Laptop
- Speaker
- Iringan *fruity loops*

#### **M. Alat dan bahan**

- Pianika
- Rekorder
- Microphone
- Bass
- Gitar
- ampli

#### **N. Kegiatan Pembelajaran**

##### **d) Kegiatan Pendahuluan**

- Apresepsi dan Motivasi

Mengungkapkan kendala-kendala yang dihadapi pada pembelajaran sebelumnya untuk bisa diselesaikan.

##### **e) Kegiatan Inti**

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, siswa :

- Mendengarkan dengan seksama iringan lagu Terhebat pada bagian yang dirasa sulit.

- Memperhatikan penjelasan guru tentang materi lagu yang sudah diaransemen.
- Menunjukkan sikap aktif terhadap penjelasan guru tentang materi lagu dalam ekstrakurikuler ansambel musik.
- **Elaborasi**  
 Dalam kegiatan elaborasi, siswa :
  - Mampu memainkan lagu Terhebat dalam format ansambel.
  - Mampu memainkan lagu Terhebat dengan media iringan *fruity loops*.
  - Mampu mengemukakan keunikan yang ada pada materi lagu Terhebat.
  - Mampu menjawab pertanyaan/perintah dari guru.
- **Konfirmasi**  
 Dalam kegiatan konfirmasi, guru :
  - Memberikan umpan balik positif dan menguatkan dalam bentuk lisan.
  - Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
  - Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
  - Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.
  - Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
  - Menilai aktivitas siswa sesuai pada lembar observasi.

f) **Kegiatan Penutup**

Guru bersama-sama dengan peserta didik dan membuat rangkuman/kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari

## **O. Sumber Belajar**

- Buku “Terampil bermain musik”

#### **P. Penilaian**

Berdasarkan pedoman observasi pada penelitian tindakan kelas  
(terlampir).

Guru Pembimbing

Kendal, 16 Mei 2014

Mahasiswa

Kushartono

Wahyu Widodo

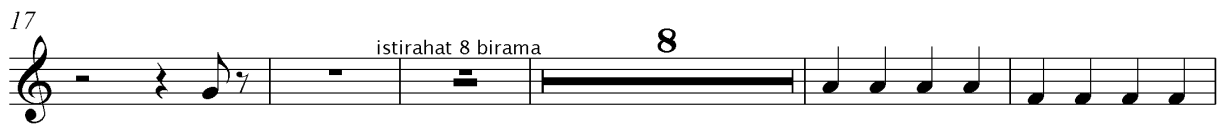
NIP. 195704231985011001

NIM. 10208241015

Rekorder

## Terhebat (cover)

Wahyu Widodo



## Pianika

## Pianika

51

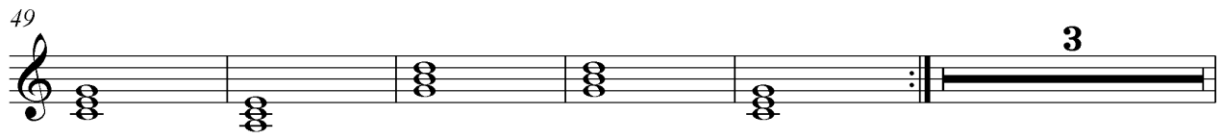
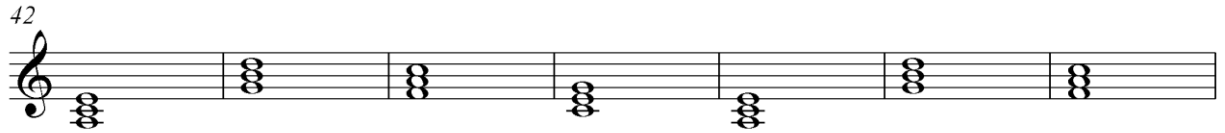
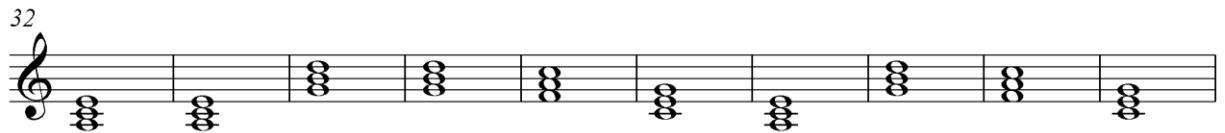
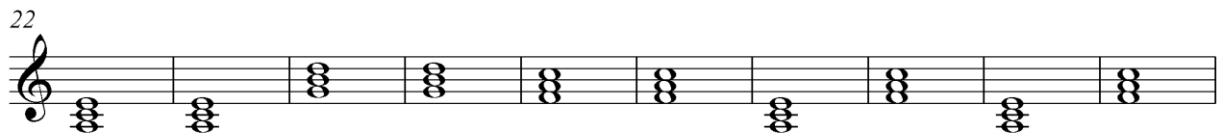
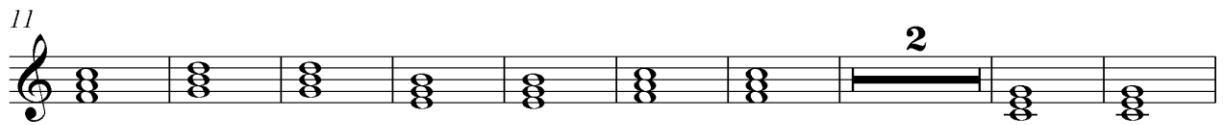
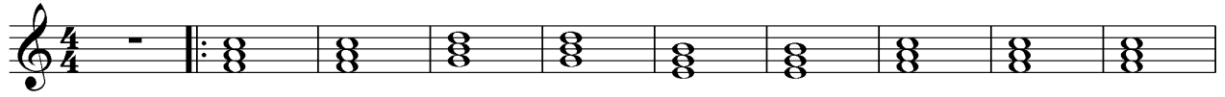
Musical notation for measure 51. The staff contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature (C). The melody consists of a quarter note G4, an eighth rest, a quarter note A4, a half note B4, and a whole note C5. The measure ends with a repeat sign followed by a triple bar line.



Electric Guitar

## Terhebat (cover)

Wahyu Widodo



Bass Guitar

## Terhebat (cover)

Wahyu Widodo



## Dokumentasi Foto

### 1. Rekorder



## 2. Vokal dan Rekorder



## 3. Pianika









PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 - 3547438 - 3541487  
Fax : (024) 3549560 http : // bpm.d.jatengprov.go.id e-mail : bpm.d@jatengprov.go.id  
Semarang - 50131

Nomor : 070/166  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

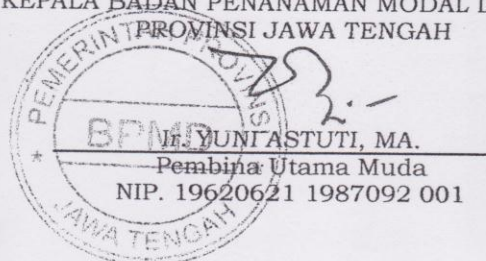
Semarang, 14 April 2014

Kepada  
Yth. Bupati Kendal  
u.p Kepala Kantor Kesbangpol  
Kabupaten Kendal.

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor 070/835/04.2/2014 Tanggal 14 April 2014 atas nama WAHYU WIDODO dengan judul proposal "UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKTRAKULIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN *FRUITY LOOPS* DI SMPN 1 PATEAN", untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terima kasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. WAHYU WIDODO;
6. Arsip,-



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH

**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 - 3547438 - 3541487

Fax : (024) 3549560 http : // bpmd.jatengprov.go.id e-mail : bpmd@jatengprov.go.id

Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/835/04.2/2014

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Menimbang : Surat Kepala Kesbang dan Linmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 074/981/Kesbang/2014 tanggal 11 April 2014 perihal Rekomendasi Izin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : WAHYU WIDODO.
2. Alamat : Wonorejo Rt. 008. Rw. 002 Desa Wirosari, Kecamatan Patean, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa S1.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan

- a. Judul Penelitian : "UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKTRAKULIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN FRUITY LOOPS DI SMPN 1 PATEAN".
- b. Tempat / Lokasi : SMP Negeri 1 Patean Kecamatan Patean, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : April s/d Juni 2014.
- e. Penanggung Jawab : 1. Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd.  
2. Drs. Pujiwiyanana, M.Pd..
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

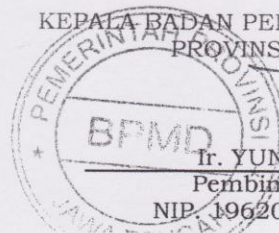
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 14 April 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH



Ir. YUNI ASTUTI, MA.

Pembina Utama Muda

NIP. 19620621 1987092 001





**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl. Soekarno – Hatta 193 Kendal Telpn (0294) 381284

Kode Pos 51313

**TANDA TERIMA PEMBERITAHUAN**

Nomor : 070 / 146 / IV / 2014

Telah terima 1 ( Satu ) bendel surat pemberitahuan untuk mengadakan penelitian/survey atas nama :

- Nama : WAHYU WIDODO
- Pekerjaan : Mahasiswa UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- Alamat : WONOREJO, 008/002 WIROSARI KEC. PATEAN KENDAL
- Tujuan : Mengadakan penelitian / ijin Penelitian dengan judul :

“ UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKTRAKULIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN FRUITY LOOPS DI SMPN I PATEAN ”

- Lokasi : SMPN I PATEAN KENDAL

Yang bersangkutan telah melaporkan ke Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kendal, dengan ketentuan :

1. Pemberitahuan Penelitian berlaku untuk masa 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal pengajuan Pemberitahuan Penelitian;
2. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) bulan, penelitian belum selesai maka wajib untuk mengajukan Perpanjangan Pemberitahuan Penelitian;
3. Setelah Penelitian selesai, Peneliti wajib menyerahkan Laporan Hasil Penelitian ke Kantor Kesbang dan Politik Kabupaten Kendal.

Demikian untuk menjadikan maklum dan guna seperlunya.

Kendal, 14 April 2014

AN. KEPALA KANTOR KESBANG DAN POLITIK

KABUPATEN KENDAL

Kasi Bina Politik dan Hubungan Antar Lembaga



NIP : 19700506 199603 2 002





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 11 April 2014

Nomor : 074 / 981 / Kesbang / 2014  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY  
Nomor : 435b/UN.34.12/DT/III/2014  
Tanggal : 8 April 2014  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **“ UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKSTRAKURIKULER ANSAMBEL MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN FRUITY LOOPS DI SMPN 1 PATEAN ”**, kepada:

Nama : WAHYU WIDODO  
NIM : 10208241015  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Musik  
Fakultas : Bahasa dan Seni UNY  
Lokasi : SMP N 1 Patean Kendal , Provinsi Jawa Tengah  
Waktu : April s/d Juni 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY;



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 435b/UN.34.12/DT/III/2014  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

8 April 2014

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY  
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta  
55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**UPAYA PENINGKATAN MINAT SISWA TERHADAP KEGIATAN EKSTRAKURIKULER ANSAMBEL  
MUSIK DENGAN MEDIA IRINGAN FRUTTY LOOPS DI SMP N 1 PATEAN**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WAHYU WIDODO  
NIM : 10208241015  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik  
Waktu Pelaksanaan : April - Juni 2014  
Lokasi Penelitian : SMP N 1 Patean Kendal

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubbag Pendidikan FBS,  
  
Indun Probo Utami, S.E.  
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMP N 1 Patean Kendal





**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Pramuka No.5 Kendal Telp. 0294-381457 / 381566 Fax. 0294-382440

Kendal, 15 April 2014

Nomor : 070 / 1926 / Dispendik  
Lampiran :  
Perihal : REKOMENDASI PENELITIAN

Kepada Yth.  
Kepala SMP Negeri 1 Patean  
Kabupaten Kendal  
di  
Tempat

Menindaklanjuti Surat Bupati Kendal Nomor : 070/0844 R/Bppd tanggal 14 April 2014 perihal Pemberitahuan tentang Pelaksanaan Penelitian, dengan ini kami berikan rekomendasi kepada :

Nama : WAHYU WIDODO  
NIM : 10208241015  
Alamat : Wonorejo, 008/002 Wirosari Kec. Patean Kendal  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY Yogyakarta

Untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Musik Dengan Media Iringan Fruity Loops Di SMP Negeri 1 Patean** “

Dengan ketentuan :

1. Kegiatan tersebut tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.
2. Kegiatan tersebut sebatas untuk kepentingan akademik dan tidak untuk kepentingan politik tertentu, atau dipublikasikan kepada khalayak umum.
3. Setelah penelitian selesai agar memberitahukan dan menyampaikan hasilnya kepada kami.
4. Lama penelitian terhitung mulai tanggal 14 April 2014 s.d 14 Juli 2014.

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

A.n Kepala Dinas Pendidikan  
Kabupaten Kendal  
Sekretaris  
  
**INDAR SUCI MULYANI, SPd, MM**  
Pembina Tk. I  
NIP. 19640620 198902 2 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Bupati Kendal ( sebagai laporan )
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kendal;
3. Rektor UNY Yogyakarta



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Alamat : Jl Soekarno Hatta No. 191 Kendal ☎ (0294) 381225 Kendal

**SURAT REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070 / 0844 R/ Bppd

- I DASAR : Peraturan Bupati Kendal Nomor 10 Tahun 2006 tanggal 29 Maret 2006 tentang Pelayanan Rekomendasi Penelitian.
- II MEMBACA : Surat dari Kantor Kesbang dan Politik Kabupaten Kendal Nomor : 070/546/IV/2014 tanggal 14 April 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah ( BAPPEDA ) Kabupaten Kendal bertindak atas nama Bupati Kendal menyatakan tidak keberatan atas pelaksanaan penelitian dalam Wilayah Kabupaten Kendal yang dilaksanakan oleh:

- 1 Nama : **Wahyu Widodo**
- 2 Pekerjaan : Mahasiswa UNY Yogyakarta
- 3 Alamat : Wonorejo, 008, 002 Wirosari Kec. Patean Kendal
- 4 Penanggung jawab : Dr. Kun Setyaning Astuti M.Pd dan Drs. Pujiwiyanana, M.Pd
- 5 Maksud / Tujuan : Mengadakan penelitian dengan Judul **"Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Musik Dengan Media Iringan Fruity Loops Di SMP N 1 Patean"**
- 6 Lokasi : Kabupaten Kendal

Dengan ketentuan -- ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah
- b. Sebelum pelaksanaan penelitian langsung kepada masyarakat, maka harus terlebih dahulu melaporkan kepada penguasa Wilayah / Desa / Kelurahan setempat.
- c. Setelah penelitian selesai agar memberitahukan dan menyampaikan hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Kendal

III Surat ijin penelitian ini berlaku dari tanggal 14 April s/d 14 Juli 2014

Dikeluarkan di : K E N D A L  
Pada tanggal : 14 April 2014

a.n. BUPATI KENDAL  
Kepala Bappeda Kab.Kendal  
Ub. Ka. Bid Penelitian, Pengembangan dan Statistik

  
**Drs. Jarot Joko Wahyono, MA**  
Pembina Tk I  
NIP. 19600222 198503 1 010

Tembusan : Disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Kendal ( sebagai laporan );





**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Alamat : Jl Soekarno Hatta No. 191 Kendal ☎ (0294) 381225 Kendal

Kendal, 14 April 2014

Nomor : 070 / 0844 / Bppd  
Lampiran : 1 (satu) lembar  
Perihal : Pemberitahuan tentang  
Pelaksanaan Penelitian  
An. Wahyu Widodo

Kepada Yth :  
Sdr. Ka. Dinas Pendidikan Kab.Kendal

di

**TEMPAT**

Dengan hormat.

Menunjuk Peraturan Bupati Kendal Nomor 10 Tahun 2006 tanggal 29 Maret 2006 perihal Pelayanan Rekomendasi Penelitian dan surat rekomendasi penelitian yang kami keluarkan tanggal 14 April 2014 No. 070/ 0844 R/Bppd (terlampir), maka bersama ini kami hadapkan petugas peneliti tersebut.

Diharapkan Saudara bisa memberikan pengertian dan kemudian bimbingan serta bantuan seperlunya.

Atas perhatian saudara kami sampaikan terima kasih.

a.n. BUPATI KENDAL  
Kepala Bappeda Kab.Kendal  
Ub. Ka. Bid Penelitian, Pengembangan dan  
Statistik



Drs. Jarot Joko Wahyono, MA

Pembina Tk I

NIP. 19600222 198503 1 010

Tembusan : Disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Kendal ( sebagai laporan );
2. Yang bersangkutan;
3. Peringgal.



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 PATEAN**  
Jl. Raya Mlatiharjo – Patean ☎ (0294) 451598 ✉ 51364  
Email : [smp\\_satupatean@yahoo.com](mailto:smp_satupatean@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 421/055/SMP.1.Patean**

Memperhatikan surat Mahasiswa UNY Yogyakarta nomor : 070/1926/Dispendik tertanggal 15 April 2014 tentang Ijin Penelitian di SMP Negeri 1 Patean Kabupaten Kendal Provinsi Jawa Tengah, dengan ini Kepala SMP Negeri 1 Patean Kabupaten Kendal **merekomendasikan / mengijinkan** kepada :

Nama Mahasiswa : **WAHYU WIDODO**  
NPM : 10208241015  
Jurusan / Universitas : Seni Musik / UNY Yogyakarta

Untuk mahasiswa tersebut di atas mengadakan penelitian dengan judul : “ Upaya Peningkatan Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Ansambel Musik dengan Media Iringan Fruity Loops Di SMP Negeri 1 Patean “ yang dilaksanakan dalam rentang waktu antara tanggal 14 April 2014 s/d 14 Juli 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Patean, 19 April 2014

Kepala SMP Negeri 1 Patean

  
**Drs. SUGITO**  
Pembina  
NIP 19640105 199303 1 007