

METODE BERMAIN GITAR JIGSAW SEBAGAI MEDIA UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN SISWA DI SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG

Bayu Gilang Ramadhan^{1)*}, Sri Wulandari²⁾, Nuril Maulidya Ruhilla³⁾

¹⁾ Ilmu Seni Dan Arsitektur Islam, Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia

²⁾ Ilmu Seni Dan Arsitektur Islam, Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia

³⁾ Ilmu Seni Dan Arsitektur Islam, Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia

Email : bayugilangramadhan1011@gmail.com

ABSTRACT

Pendidikan seni mengalami dilema ketidakjelasan arah dalam memilah metode untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam lingkup seni musik instrument Gitar.)Peneliti mengangkat tema bermasin gitar dengan menggunakan metode JIGSAW sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, observasi dan wawancara. Statistik pertumbuhan minat pada siklus I sebesar 0% siswa pada kelompok minat rendah, 53,8% siswa pada kelompok minat sedang, 20,5% siswa pada kategori minat tertinggi dan pada siklus I 5 0% siswa pada kelompok minat rendah share, 21,3%, siswa pada kelompok minat sedang, 56,7% siswa pada kelompok minat belajar tinggi. Keterampilan gitar meningkat di Circo I sebesar 17,8% pada siswa dengan nilai rendah, 56,3% pada siswa dengan nilai tinggi, dan 25% pada siswa dengan nilai baik. Dan pada putaran ke 2, sebanyak 6,3% siswa memperoleh hasil buruk, 50,6% siswa memperoleh hasil sedang, dan 53,1% siswa memperoleh hasil baik.

KEYWORDS

Metode Jigsaw
Seni Musik
Gitar

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Pendidikan seni berperan dalam mengembangkan keterampilan bermusik, kepekaan dan kreativitas, misalnya seseorang dapat memainkan suatu karya musik dengan menggunakan alat musik ritmis, melodi, dan harmonik, dalam bentuknya yang sederhana dan bervariasi. Dalam memainkan suatu alat musik, seorang pemusik harus memperoleh keterampilan sejak dini, karena diharapkan ia dapat terus mengasah bakat bermusiknya sejak pertama kali diperkenalkan.

Namun pembelajaran seni budaya di sekolah belum bisa dikatakan optimal. Hal ini ditandai dengan siswa yang terkesan malas dan kurang antusias mengikuti kelas seni budaya. Sedangkan bagi siswa yang kurang aktif di kelas seni budaya, jam pelajaran seringkali dimanfaatkan untuk bersantai, membaca komik dan ironisnya mengerjakan tugas kelas lainnya. Siswa lebih memilih dan lebih tertarik pada kelas IPA dibandingkan kelas seni dan budaya, hal ini menunjukkan betapa rendahnya minat siswa untuk mengikuti kelas seni dan budaya. Selanjutnya alasan siswa tidak suka dan tidak berminat mengikuti kelas seni budaya adalah karena merasa malu bermain musik, merasa tidak tahu cara memainkan alat musik, dan menganggap bermain alat musik tidak baik. berguna untuk kehidupan.

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan metode Jigsaw agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran seni musik yang menyenangkan, memberikan manfaat terutama

dalam hal meningkatkan keterampilan. Menurut Santoso, (2002:147) keterampilan merupakan permainan bagi siswa. Oleh karena itu, bermain gitar dengan metode Jigsaw merupakan langkah awal dalam mencapai keterampilan siswa. Metode Jigsaw ini mengajak siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi gitar, dalam tim tuan rumah dan tim ahli. Dengan adanya tim ahli, kelompok akan lebih memahami materi yang akan dikuasai. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen, sehingga siswa dapat mengembangkan pengajaran yang efektif dengan bekerja sama antar kelompok. Setiap kelompok mata pelajaran akan menerima materi instrument gitar.

Keterampilan gitar siswa adalah keterampilan siswa. Menurut Ramanto (1991:2), kata keterampilan mempunyai arti yang sama dengan kata ketangkasan. Ketangkasan adalah kemampuan melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Tentang keterampilan siswa dalam bermain gitar dengan metode Jigsaw yang meliputi: Pengetahuan teknik dasar bermain gitar yang meliputi: teknik apoyando dan teknik tirando. Dengan adanya materi seperti ini diharapkan siswa dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga meningkatkan minat dan keterampilannya dalam bermain gitar dengan metode Jigsaw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tema bermain gitar untuk meningkatkan keterampilan. Menurut Arikunto, program Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart dengan alur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini digunakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus mempunyai empat bagian, yaitu. 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi. Siklus I digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kinerja Siklus II. Pada bagian pertama akan dievaluasi situasi awal siswa sesuai dengan kemampuan siswa dalam belajar gitar dengan metode Jigsaw. Sedangkan bagian kedua bertujuan untuk melihat kemajuan yang dicapai siswa setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi. Gairah dalam bentuk bermain gitar ini digunakan untuk mengembangkan keterampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, guru mata pelajaran mempersiapkan bahan ajar seperti menyusun rencana pembelajaran dengan kompetensi dasar bermain gitar, dan menyiapkan instrumen penelitian berupa angket minat untuk mengetahui sejauh mana minat siswa saat mengikuti pembelajaran bermain gitar menggunakan metode jigsaw pada siklus I serta foto untuk dokumentasi, dan mempersiapkan perangkat tes.

2. Tindakan

Penerapan Siklus I dilakukan dengan jumlah siswa Kelas VII sebanyak 30 orang. Guru memulai kegiatan dengan menanyakan kabar siswa dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelah semuanya selesai, instruktur menginformasikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan mereka terima dari mengikuti kegiatan pembelajaran. Tahapan Siklus I adalah sebagai berikut :

- 1) Tutor memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan serta manfaat pembelajaran yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Tutor membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 6-7 orang.
- 3) Tutor memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi bermain gitar dengan memberi contoh menyetem gitar, memetik apoyando.
- 4) Siswa mendiskusikan materi yang didapatkan bersama masing-masing kelompok.

- 5) Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang berasal dari kelompok asal.
- 6) Setelah kelompok ahli menguasai materi, mereka kembali lagi ke kelompok asal.
- 7) Tutor memilih kelompok untuk menyajikan materi petikan yang telah didiskusikan.

3. Observasi

Berdasarkan informasi nampaknya siswa lebih tertarik untuk belajar gitar dengan metode Jigsaw. Siswa yang masih mengalami kesulitan setelah pelajaran selesai jangan sungkan untuk bertanya. Berdasarkan hasil minat siswa terhadap aktivitas siklus I diperoleh data kelompok rendah 0%, sedang 62,5%, dan tinggi 37,5%.

Pada pembelajaran siklus pertama terlihat sebagian besar siswa sudah pandai bermain gitar. Beberapa siswa terlihat sudah mampu bermain gitar, walaupun belum pada level yang sesuai. Kualitas suara petik yang dihasilkan siswa cukup jernih, namun terkadang ada nada lain saat jari siswa memainkan senar lain. Para siswa tampak bersemangat mempelajari cara memetik gitar yang diajarkan oleh guru. Dalam hal penempatan jari, siswa tampaknya mulai belajar penempatan jari ketika memainkan nada-nada tertentu. Siswa terus mencoba memainkan not-not lagu tersebut dan perlahan-lahan meletakkan jarinya pada gitar freeboard

Dari hasil tes fitur memetik gitar dan penempatan jari pada siklus I dengan menggunakan metode Jigsaw: untuk fitur memetik 8 siswa berada pada kategori rendah, 17 siswa cukup, 7 siswa baik, dengan posisi jari. Penampakannya menunjukkan: 4 siswa kategori rendah, 19 siswa sedang, keduanya 9 siswa. Jika diberikan persentase, skor rendah: 18,8%, skor rata-rata: 56,3%, skor baik: 25%. Berikut hasil tes latihan gitar siklus I untuk setiap aspek yang dipelajari.

Meskipun pada Siklus I sudah mengalami peningkatan, namun peneliti masih merasa perlu untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa, agar minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar dengan metode Jigsaw dapat maksimal, sehingga hardware pada gitar dapat ditingkatkan. Siswa sangat memahami teknik permainan berkat metode Jigsaw 4 Refleksi.

Setelah dilakukan tindakan dan pembagian angket serta tes tertulis pada siklus I, peneliti mengungkapkan, terdapat beberapa kelemahan, misalnya: metode respon yang digunakan dalam belajar bermain gitar membuat siswa sibuk karena pada kelas-kelas sebelumnya siswa selalu sibuk. sedang sibuk. dirawat selama penelitian. Hasil pengujian metode ini belum sepenuhnya memaksimalkan nilai setiap sumber daya. Kelebihan metode respon adalah siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman kelompoknya dan guru selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil Angket dan latihan Pada Siksel I, dapat ditukuri telah tehalinan siklis minat belajar e sudah adanya siklis yang tekantati oleh siswa, namun masih merasa perlu kikananan untuk akasadosTo Siksel II. Perbaikan yang dilakukan antara lain: 1) menyemangati siswa dengan memberikan kesan bahwa mereka adalah siswa yang baik dalam bermain gitar, 2) guru bertanya kepada siswa tentang kesulitan yang mereka hadapi selama proses, 3) guru Untuk melakukan hal ini, tunggulah pelaksanaannya. Kegiatan Siklus II dapat mencapai hasil yang maksimal. 4) Dia adalah seorang spesialis berpengalaman yang melakukan latihan yang diperlukan dan menggunakan metode "Jigsaw".

Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan guru mata pelajaran mempersiapkan bahan ajar yang merupakan perbaikan terhadap pembelajaran pada siklus I, seperti:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran dengan materi bermain gitar.
- 2) Mengidentifikasi hal-hal yang membutuhkan perbaikan berdasarkan hasil observasi siklus I
- 3) Mengatur waktu pembelajaran agar dapat berjalan lebih efektif sehingga, siswa merasa senang mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw*.

- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket minat untuk mengetahui sejauh mana minat siswa saat mengikuti pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* serta foto untuk dokumentasi, dan mempersiapkan perangkat tes praktik bermain gitar untuk mengetahui peningkatan keterampilan yang terjadi pada siklus II.

2. Tindakan

Pada tahap tindakan pada siklus II merupakan bentuk aplikasi dari tahap perencanaan dengan harapan terjadi peningkatan minat dan keterampilan siswa yang maksimal. Guru mengawali kegiatan dengan mengondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Tutor memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan serta manfaat pembelajaran yang akan diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Tutor membagi siswa menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 6-7 orang.
- 3) Tutor memberikan pelajaran seni budaya khususnya materi bermain gitar dengan memberi contoh menyetem gitar, pemetikan *apoyando*, dan memainkan nada tertentu.
- 4) Siswa mendiskusikan materi yang didapatkan bersama masing-masing kelompok.
- 5) Setelah itu, kelompok asal memisah untuk membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang berasal dari kelompok asal.
- 6) Setelah kelompok ahli menguasai materi, mereka kembali lagi ke kelompok asal.
- 7) Tutor memilih kelompok untuk menyajikan materi petikan yang telah didiskusikan
- 8) Pada saat kelompok satu maju kelompok lain memperhatikan dan memberi tanggapan.
- 9) Tutor bersama siswa membuat simpulan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

3. Observasi

Pada Sesi II minat siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru meningkat, siswa semakin tertarik dan menikmati pembelajaran gitar melalui metode *Jigsaw* pada Sesi II. Pembelajaran gitar dengan metode *Jigsaw* membuat pembelajaran tidak membosankan dan memaksimalkan minat dan kemampuan siswa. Siswa tampak lebih termotivasi ketika belajar bermain gitar dengan metode *puzzle*. Siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti perkuliahan jangan sungkan untuk bertanya. Data angket minat mahasiswa terhadap proyek pascasarjana dapat diuraikan sebagai berikut: 1). Kelas rendah 0%; 2) sedang 31,3%; 3) tinggi 22%. Pada Siklus II, kami memperhatikan bahwa sebagian besar siswa tampaknya mengetahui cara bermain gitar. Siswa sekarang dapat bermain gitar. Kualitas suara yang dihasilkan siswa terlihat jelas. Para siswa tampak antusias mempelajari unsur-unsur gitar yang diajarkan oleh guru.

Dalam hal penempatan jari, siswa sepertinya sudah mengetahui posisi jari-jarinya saat memainkan nada-nada tertentu. Siswa memainkan not-not lagu dan meletakkan jari-jarinya pada fret gitar dengan santai dan santai. Namun sebagian siswa masih malu dan ragu ketika diminta menampilkan gending *apoyando* dan memainkan melodi lagu tersebut di depan kelas. Kemudian peneliti dan guru membimbing siswa bermain gitar dengan santai dan santai. Terakhir, siswa ingin membuat pernyataan dukungan di depan kelas. Berikut hasil tes aspek memetik gitar dan penempatan jari tangan pada siklus II dengan menggunakan metode *puzzle*: Untuk aspek memetik gitar terdapat 0 siswa dengan kategori lemah, sedang 13 siswa, dan 19 siswa dalam kategori sedang. bagus, ada goresan jari yang kutunggu. Aspek yang ditonjolkan: kategori kurang baik 4 siswa, kategori menengah 13 siswa, keduanya 15 siswa. Disajikan dalam persentase, skor buruk: 6,3%, skor rata-rata: 40,6%, skor baik: 53,1%.

4. Refleksi

Pelaksanaan program pada siklus II berjalan dengan baik, minat siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa lebih termotivasi dan senang mengikuti pembelajaran gitar

dengan disiplin memetik gitar. gitar dan letakkan jarimu. siklus II. Dengan pemberian bahan ajar gitar berbasis puzzle, pembelajaran tidak membosankan dan minat serta keterampilan siswa menjadi maksimal. Peningkatan keterampilan gitar siswa terlihat melalui latihan gitar yang siswa praktikkan hingga Siklus II.

Dari data angket minat aktivitas terlihat bahwa siswa menerima metode pembelajaran gitar puzzle, meningkatkan pemahaman mereka terutama saat bermain gitar, dan memotivasi siswa. Hal ini terlihat dari mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap seluruh pernyataan. Alasan yang menunjukkan bahwa siswa menerima metode pengajaran dapat ditemukan pada poin 7 angket setelah bermain gitar. Ayat ini menunjukkan bahwa siswa ingin melanjutkan pembelajaran dengan metode tanya agar lebih memahami pembelajaran gitar. Pada bagian ini terdapat 18 (56,3%) siswa yang menjawab sangat setuju sebaiknya digunakan metode puzzle, dan 14 (43,8%) siswa menyatakan setuju untuk tetap melanjutkan pembelajaran dengan metode Jigsaw.

Untuk alasan yang sama, metode penerapan puzzle dapat ditemukan pada poin 2 kuesioner permainan gitar pasca-akademik. Ayat tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode Jigsaw membuat siswa lebih percaya diri dalam bermain gitar, sebanyak 16 (50%) siswa sangat mampu belajar dengan metode Jigsaw yang membuat siswa lebih percaya diri dalam bermain gitar. Teka-teki ini menanyakan siswa persuasif tentang bermain gitar, 0 siswa lebih sedikit dan 0 siswa yang tidak setuju.

PEMBAHASAN

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat dan keterampilan siswa kelas VII C di SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo. Penggunaan metode puzzle dalam bermain gitar dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa kelas VII C di SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo.

1. Minat siswa

Berdasarkan data awal dari kuisioner yang diterima, sebagian besar siswa berpendapat bahwa mereka mempelajari seni dan budaya, namun kecintaan mereka terhadap pendidikan seni dan budaya tidak menjamin kecintaan mereka terhadap gitar. Beberapa siswa menganggap belajar gitar itu tidak menyenangkan. Pernyataan tersebut didukung dengan persentase 15 (46,9%) siswa yang tidak menyukai belajar gitar, 8 (25%) menyukai belajar gitar, dan 9 (28,1%) sangat menyukai belajar gitar. Melalui hasil persentase tersebut terlihat bahwa minat siswa kelas VII C SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo dalam belajar gitar masih cukup rendah.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VII C SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo relatif kurang memiliki minat terhadap gitar. Ini tidak diperhitungkan pada poin 10, bahwa saya bermain gitar. Sebanyak 2 (6,3%) siswa setuju, 13 (40,6%) siswa kurang setuju, dan 17 (53,1%) siswa tidak setuju. Melalui persentase tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa di kelas ini belum memiliki pengalaman bermain gitar karena sebagian besar dari mereka belum pernah mencoba bermain gitar. Alasan mereka belum mencoba bermain gitar adalah karena menurut mereka itu tidak mudah atau sulit. Menurut Crow dan Crow (2007:121), minat berkaitan dengan gaya gerak yang memotivasi seseorang menghadapi atau menghadapi orang, benda, aktivitas, pengalaman yang memotivasi gerakan itu sendiri.

Berdasarkan data pertama yang dikumpulkan, kondisi proses pembelajaran gitar perlu ditingkatkan. Upaya untuk mengubah keadaan tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga lebih tertarik mempelajari gitar. Metode Jigsaw menawarkan pengalaman belajar gitar yang bervariasi, menyenangkan dan menarik. Kelebihan metode ini adalah mempermudah pengajaran mata pelajaran dalam jumlah besar sehingga siswa lebih cepat memahaminya. Penggunaan model pembelajaran puzzle mempunyai ciri khas tersendiri yang membedakannya dengan metode

pembelajaran kooperatif lainnya. Ciri terpenting dari teka-teki ini adalah caranya dibagi menjadi beberapa kelompok dan distribusi materi yang diajarkan. Metode *Jigsaw* membagi kelompok menjadi dua jenis, yang pertama adalah kelompok awal atau disebut tim lokal yang terdiri dari 6 sampai 7 siswa dan kelompok kedua adalah kelompok ahli atau disebut kelompok ahli.

Untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, metode kuis ini memberikan solusi berupa metabolisme dimana setiap bagian materi dipelajari dalam kelompok khusus yang disebut kelompok ahli. Siswa yang belajar pada kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk berdiskusi dan mengajarkan materi kepada siswa lain dalam kelompoknya, kemudian membuat laporan kelompok. Penggunaan Metode *Jigsaw* membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Berdasarkan ulasan dan hasil angket yang dilakukan pada Sesi I, pembelajaran bermain gitar dengan model pembelajaran puzzle dapat meningkatkan minat belajar. Peningkatan minat terlihat pada angket kegiatan. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menerima penerapan metode puzzle dalam pembelajaran gitar. Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan untuk dipraktikkan dan mudah dipahami. Hal ini terlihat dari mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap semua pertanyaan.

Alasan yang menunjukkan bahwa siswa menerima metode yang diajarkan ada pada butir 7 angket pascatindakan bermain gitar. Butir tersebut menyatakan bahwa siswa menginginkan pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan agar siswa memahami tentang pembelajaran bermain gitar. Pada butir tersebut sebanyak 18 (56,3%) siswa menjawab sangat setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan dan sebanyak 14 (43,8%) siswa menyatakan setuju pembelajaran dengan metode *jigsaw* untuk terus dilakukan. Walaupun pada siklus I siswa sudah menerima metode yang diajarkan, namun peneliti masih merasa perlu meningkatkan minat, agar peningkatan minat siswa pada siklus I menuju siklus II bisa lebih maksimal.

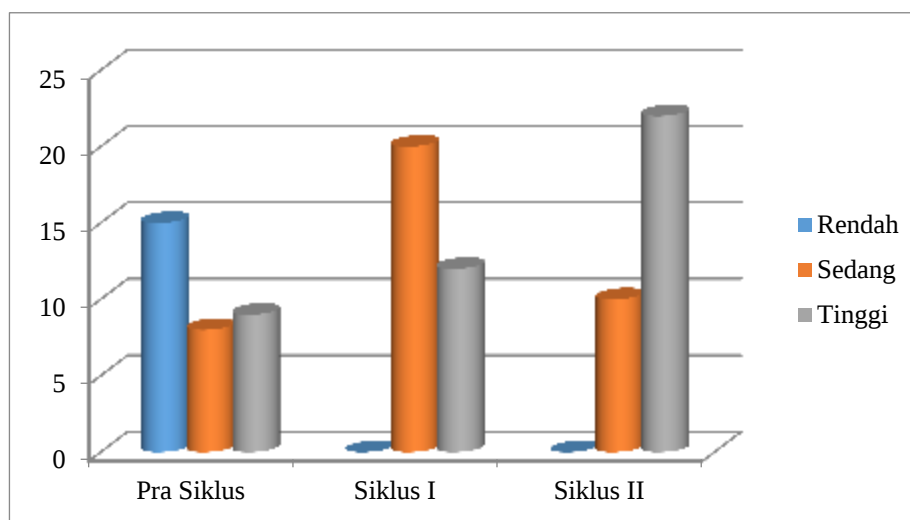
Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan siklus I, pada siklus II dijelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I. Berdasarkan pengamatan dan hasil angket yang dilakukan pada siklus II, dapat dikatakan metode *jigsaw* berhasil meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat menambah pemahaman siswa khususnya dalam bermain gitar dan memberikan motivasi bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas siswa memberikan tanggapan yang positif untuk setiap pernyataan.

Dari tiga tahap pembelajaran, yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, terjadi perubahan yang diinginkan oleh guru. Untuk lebih jelas melihat perubahan minat belajar yang terjadi pada setiap siklus, maka data tersebut disajikan kembali dalam bentuk tabel dan diagram minat belajar siswa tiap siklus di bawah ini:

Tabel 1. peningkatan minat belajar tiap siklus

No	Kategori minat	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rendah	15 (46,9 %)	0 (0 %)	0 (0 %)
2	Sedang	8 (25 %)	20 (62,5 %)	10 (31,3 %)
3	Tinggi	9 (28,1 %)	12 (37,5 %)	22 (68,7 %)

Peningkatan minat belajar siswa pada tiap siklus dapat divisualisasikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Jumlah siswa minat tiap siklus

Dengan melihat tabel dan gambar 2 dapat diketahui minat belajar bermain gitar meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat memang sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi dalam suatu kelas.

2. Keterampilan Bermain Gitar Siswa

Menurut Gordon (1994: 55) bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Berdasar teori ini kemampuan siswa memainkan gitar merupakan salah satu ketrampilan bagaimana mengolah sebuah alat berupa gitar untuk menghasilkan suara dengan baik dan benar melalui cara yang mudah dan dilakukan secara cermat. Berdasarkan data informasi awal yang diperoleh, keterampilan siswa dalam bermain gitar belum dilaksanakan secara maksimal. Permainan gitar siswa kurang maksimal dan kurang memuaskan.

Ada beberapa alasan mengapa siswa kelas VII C C SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo masih memperoleh nilai tes bermain gitar kurang. Hal ini dapat dilihat pada pengamatan saat tes berlangsung. Guru meminta siswa perindividu untuk mempraktekkan aspek memetik, dan aspek penempatan jari. Masing-masing aspek yang dinilai memiliki nilai kurang, sedang, dan baik. Pada aspek memetik gitar, penilaian difokuskan pada tepat tidaknya siswa dalam melakukan pemetikan *apoyando*. Hal ini dapat diketahui dari suara yang ditimbulkan pada gitar. Apabila pemetikan tidak benar, maka nada dalam lagu tidak tepat dan apabila pemetikan benar, maka nada dalam lagu tepat. Pada waktu siswa melakukan pemetikan sampai petikan tersebut menghasilkan suara yang jernih, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek ketepatan memetik gitar. Gitar merupakan bagian dari seni musik. Menurut Bastomi (1992:42) musik yaitu ungkapan batin yang dinyatakan dengan irama dan nada yang melodis.

Pada aspek penempatan jari, penilaian difokuskan pada posisi jari tangan siswa ketika menekan senar pada posisi nada lagu. Hal ini dapat diketahui dari suara nada pada gitar yang dimainkan. Apabila nada benar, maka nada dalam lagu tepat. Pada waktu siswa melakukan penekanan senar pada fret gitar sampai menghasilkan suara terdengar tidak fals, itu bertanda siswa sudah mampu menguasai aspek penempatan jari.

Akan tetapi, hasil yang diperoleh dalam tes praktik bermain gitar siswa menunjukkan, siswa masih mengalami kesulitan pada saat mempraktikkan aspek memetik gitar. Pada aspek memetik, paling tidak hal pertama yang harus dikuasai siswa dalam bermain gitar adalah melenturkan jari ketika sedang memetik. Akan tetapi, jari telunjuk dan ibu jari yang digunakan untuk memetik gitar siswa masih terlihat belum bisa rileks dan masih kaku. Siswa belum bisa memetik gitar sampai menghasilkan suara yang jernih.

Berdasarkan data informasi awal bermain gitar, kondisi pada praktik bermain gitar pada proses pembelajaran perlu dilakukan perubahan yang lebih baik. Menurut Dipoadi (1999:165) dalam proses bermain musik, paling tidak siswa memerlukan unsur belajar untuk melakukan, belajar untuk mandiri, dan belajar untuk mengetahui. Salah satu upaya untuk merubah hal tersebut dengan cara penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar mampu mengembangkan variasi pembelajaran yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa agar lebih tertarik terhadap pembelajaran bermain gitar. Metode *jigsaw* menawarkan pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan dan lebih menarik. Metode ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Menurut Slameto (2003:11) untuk meningkatkan suatu proses belajar diperlukan lingkungan yang didalamnya siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal

Peningkatan keterampilan bermain gitar dapat dilihat pada hasil tes pada masing-masing aspek dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I keterampilan bermain gitar siswa mengalami peningkatan pada aspek memetik, dan aspek penempatan jari. Sebagian siswa sudah bisa memetik gitar, walaupun masih kurang maksimal. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah jernih, namun terkadang ada suara nada lain akibat dari jari siswa yang menyentuh senar lainnya. Siswa terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru. Pada aspek penempatan jari, siswa terlihat mulai mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa terus mencoba untuk memainkan nada lagu dan meletakkan jarinya ke fretboard gitar secara perlahan-lahan.

Pelaksanaan siklus II, merupakan perbaikan pelaksanaan siklus I, pada siklus II dijelaskan terlebih dahulu kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I, Setelah diberikan tindakan pada siklus II, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa terlihat terampil dalam bermain gitar. Siswa sudah bisa memetik gitar. Kualitas suara petikan yang dihasilkan siswa terdengar sudah jernih. Siswa terlihat semangat saat mempelajari aspek memetik gitar yang diajarkan oleh guru. Pada penempatan jari, siswa terlihat sudah mengetahui posisi jari ketika memainkan nada tertentu. Siswa meletakkan jarinya ke fretboard gitar dengan santai dan rileks..

Pembelajaran bermain gitar dengan menggunakan metode *jigsaw* ternyata juga mampu membuat suasana dan proses pembelajaran lebih baik dari sebelumnya. Pada kondisi awal sebelum digunakan metode *jigsaw* siswa terlihat kurang aktif, tidak serius mengikuti pembelajaran, dan kurang antusias terhadap pembelajaran bermain gitar. Kondisi ini semakin membaik dengan adanya metode *jigsaw*, siswa terlihat lebih aktif, berani, dan lebih antusias dengan pembelajaran bermain gitar. Nadler (1986:73) mendefinisikan pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Iverson (2001:133) mengatakan bahwa selain training yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*) untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar pada siswa C SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo. Peningkatan minat dan keterampilan siswa dalam bermain gitar tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh aktivitas siswa ketika melakukan proses diskusi dan praktik bermain gitar sehingga dapat menciptakan suasana diskusi dan praktik bermain gitar yang menyenangkan. Siswa merasa tidak bosan karena mereka harus terlibat aktif dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dalam hal ini siswa menjadi lebih mandiri dan tidak terlalu banyak bergantung pada guru.

Hasil peningkatan minat belajar bermain gitar dapat dilihat dari 32 orang siswa, diperoleh data prosentase awal minat bermain gitar sebanyak 15 (46,9%) siswa kategori minat rendah, 8 (25%) siswa kategori minat sedang, 9 (28,1%) siswa kategori minat tinggi pada kegiatan pra siklus, sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 20 (62,5%) siswa kategori minat sedang, 12 (37,5%) siswa kategori minat tinggi pada siklus I, dan sebanyak 0 (0%) siswa kategori minat rendah, 10 (31,3%) siswa kategori minat sedang, 22 (68,7%) siswa kategori minat tinggi pada siklus II.

Selain itu, model pembelajaran Jigsaw juga dapat meningkatkan keterampilan bermain gitar siswa kelas VII C SMP UNGGULAN ZAHA GENGONG Kabupaten Probolinggo. Hal ini dapat dilihat dari nilai tes bermain gitar pada masing-masing aspek yang diteliti. Dari 32 orang siswa, diperoleh data prosentase awal tes bermain gitar sebanyak 67,2% siswa mendapat nilai kurang, 28,1% siswa mendapat nilai sedang dan 4,7% siswa mendapat nilai baik pada kegiatan pra siklus, sebanyak 18,8% siswa nilai kurang, 56,3% siswa nilai sedang, dan 25% siswa nilai baik pada siklus I, dan sebanyak 6,3% siswa nilai kurang, 40,6% siswa nilai sedang, dan 53,1% siswa nilai baik pada siklus II.

PENUTUP

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Pengawas, Kepala Sekolah dan rekan-rekan atas motivasi, dorongan dan bantuan yang telah diberikan selama menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara sManusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-III Jakarta: Balai Pustaka.
Djali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Herwin. 2009. tentang *Kreativitas Dalam Pembelajaran Musik*. Cakrawala Pendidikan (Jurnal.uny.ac.id/index.php). Universitas Negeri Yogyakarta.
Ibrahim, Muslimin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
Joseph, Wagiman. 2006. *Teori Musik I*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
Kodijah. 1983. *Istilah-Istilah Musik*. Yogyakarta: Djambatan.
Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Ketrampilan anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
Nurhadi, Agus. 2003. *Pembelajaran Kontekstual*. Malang: UMM Press
Poerwadarminta, WJS. 2007. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
Rahadyan, Shalat. 2013. *1 Jam Pintar Bermain Gitar*. Bandung: Padi