

DAFTAR ISI

	Halaman
PENYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi Skripsi	5
 BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Pembelajaran.....	9
B. Pembelajaran Musik.....	10
C. Komponen Pembelajaran	12
D. Tahap Pembelajaran	15
E. Taksonomi Bloom	19
F. Karakteristik Pembelajaran Pada Anak Usia SMA.....	20
G. Media Pembelajaran.....	21

H. Pembelajaran Berbasis Komputer	22
I. Efektifitas Pembelajaran	23
J. Evaluasi Pembelajaran	23
K. Gitar.....	26
L. Multimedia	29
M. Software Gitar Pro.....	33
N. Penelitian Terdahulu Yang Relevan Dengan Penelitian	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	37
B. Partisipan atau Lokasi Penelitian	38
C. Pengumpulan Data	39
D. Analisis Data	42
E. Langkah-langkah Penelitian.....	48

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian.....	50
1. Temuan materi yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media <i>software Gitar Pro</i>	50
2. Temuan tahapan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media <i>software Gitar Pro</i>	51
3. Temuan hasil Pembelajaran setelah diterapkan media Gitar Pro pada kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi	77
B. Pembahasan.....	78
1. Pembahasan Materi yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media <i>software Gitar Pro</i>	78
2. Pembahasan tahapan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media <i>software Gitar pro</i>	79

3. Pembahasan hasil Pembelajaran setelah diterapkan media Gitar Pro pada kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi 82

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	85
B. Implikasi.....	85
C. Rekomendasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	96