

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE
LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN GAMELAN
DEGUNG SISWA SMPN 2 LEMBANG
SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Pendidikan Musik



Disusun Oleh

Fadhilatunisa Salsabila

1503431

DEPARTEMEN PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2019

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN GEMELAN DEGUNG SISWA SMPN 2 LEMBANG

Oleh

Fadhilatunisa Salsabila

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Fadhilatunisa Salsabila
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang – undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN GAMELAN DEGUNG SISWA SMPN 2 LEMBANG

Oleh

Fadhilatunisa Salsabila

1503431

Disetujui dan Disahkan oleh

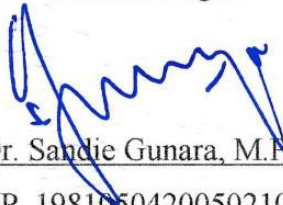
Pembimbing I



Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.

NIP. 197303262000031003

Pembimbing II



Dr. Sandie Gunara, M.Pd.

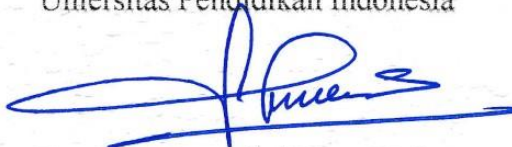
NIP. 198105042005021001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Musik

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Uus Karwati, S.Kar., M.Sn.

NIP. 196506231991012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN GAMELAN DEGUNG SISWA SMPN 2 LEMBANG**” ini sepenuhnya karya sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian di temukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2019

Peneliti

Fadhilatunisa Salsabila

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERMAIN GAMELAN DEGUNG SISWA SMPN 2 LEMBANG”**. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa bermain gamelan degung. Penelitian ini menggunakan metode *True Experiment* dengan perlakuan *Desain Randomized Control Group Pretest-Posttest* melalui pendekatan kuantitatif. Temuan hasil penelitian ini membuktikan perubahan kemampuan bermain gamelan degung menjadi meningkat. Dengan menerapkan *active learning* pada proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif. Berpengalaman langsung membuat media pembelajaran berupa imitasi gamelan degung dengan menggunakan karton yang dilengkapi warna, membuat siswa mudah mengingat dan tidak cepat lupa. Eksperimentasi sesuai dengan prosedur yaitu dilaksanakan secara bertahap melalui langkah pembelajaran yang sistematis. Adapun pengaruh dari implikasi *active learning* dalam pembelajaran gamelan degung kelas VIII di SMPN 2 Lembang dapat memberikan dampak positif pada pembelajarannya yakni menjadikan pembelajaran gamelan degung dalam meningkatkan kemampuan bermain efektif dan efisien.

Kata Kunci : *Active Learning*, Kemampuan bermain gamelan degung.

ABSTRACT

Research is called "The Influence Of The Active Learning On Ability To Play Gamelan Degung Student SMPN 2 Lembang. Aims to improve students ability play gamelan degung. This research in a true experiment but design randomized control group pretest-posttest approach in quantitative. Findings the results of the research this proves changes in the capacity play gamelan degung to rise. By applying active learning to the process teaching becomes more active. Versed immediately make color, make students easy recollect and not rapid forget. Experimentation in accordance with the procedures that is be implemented in stages through step learning systematic. As for the effects of the implications active learning in learning gamelan degung class VIII SMPN 2 Lembang can give a positive impact them into learning gamelan degung in improving the ability to play effectively and efficiently.

Key words: Active Learning, The ability to play Gamelan Degung.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GABAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat penelitian.....	5
1.6. Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Pembelajaran Musik	7
2.2. Tujuan Pembelajaran Musik Di Sekolah.....	7
2.3. Media Pembelajaran	9
2.3.1. Fungsi Media.....	9
2.3.2. Manfaat Media Pembelajaran	11
2.3.3. Jenis – jenis media	12
2.4. Gamelan Degung	14
2.4.1. Tujuan pendidikan musik gamelan degung.....	14
2.4.2. <i>Waditra</i> Gamela Degung.....	15
2.4.3. Fungsi <i>Waditra</i>	20
2.4.4. Teknik Bermain Gamelan Degung.....	20

2.5.	<i>Active Learning</i>	22
2.5.1.	Pengertian Model Active Learning	22
2.5.2.	Karakteristik Model <i>Active Learning</i>	23
2.5.3.	Komponen metode <i>Active Learning</i>	26
2.5.4.	Pendukung Komponen <i>Active Learning</i>	27
2.5.5.	Model <i>Active Learning</i> tipe small group work	28
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1.	Desain penelitian	29
3.2.	Partisipan	31
3.3.	Populasi, Sampling dan Sampel	31
3.3.1.	Populasi	31
3.3.2.	Sampling	32
3.3.3.	Sampel	32
3.4.	Instrumen Penelitian	32
3.4.1.	Observasi	32
3.4.2.	Wawancara	33
3.4.3.	Kuesioner (Angket)	33
3.4.4.	Dokumentasi	34
3.4.5.	Studi Literatur	34
3.5.	Teknik penyusunan instrument penelitian	34
3.6.	Prosedur Penelitian	37
3.6.1.	Tahapan Persiapan	38
3.6.2.	Tahap Pelaksanaan	38
3.6.3.	Perlakuan Kelompok <i>Experiment</i>	38
3.6.4.	Perlakuan Sesudah Eksperimen	39
3.6.5.	Penentuan Variabel Penelitian	39
3.7.	Waktu Penelitian	40
3.8.	Analisis data	40
3.8.1.	Validitas	40

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Temuan.....	42
4.1.1. Eksperimen hari pertama.....	44
4.2. Pembahasan	61
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	85
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Rekomendasi	86
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, S. (2009). *Pembelajaran aktif (Active Learning)*. Jakarta: Teaching Improvement Workshop. Engineering Education Development Project.
- Arikunto, S. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- B, S. (1997). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Banoë, P. (2013). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Borman, Ernest G, N. C. B. (1976). *Effective Small Group Communication*. USA: Burgess Publishing Company.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- E, M. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Entjar, T. (1994). *Lagu – lagu Klasik dan Kreasi Gamelan Degung Jawa Barat*. Bandung, Indonesia: CV Satu Nusa.
- Gora, W. dan S. (2010). *Pakematik*. PT Elex Media Komputindo.
- Jamalus. (1998). *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Martadinata Juju Sain. (1987). *Sekar gending DEGUNG 1*. Bandung: MITRA BUANA.
- Muhtadi, A. (2009). Implementasi Konsep Pembelajaran “Active Learning” sebagai Upaya untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa dalam Perkuliahan. *Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, Majala Ilmia Pembelajaran, 22*. Retrieved from <https://scholar.google.co.id>
- Muqarrabin Firdaus. (2014). Membangun Komunikasi Antara Guru dan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. Retrieved from EUREKA PENDIDIKAN website: <https://www.eurekapedidikan.com>
- Nazir. Moh. (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Puwranto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Safrina, R. (1999). Pendidikan Seni Musik. *Pendidikan Seni Musik, 1*. Retrieved from <https://scholar.google.com>
- Silberman, M. L. (2002). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Silberman, M. L. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandi, U. (2003). *Metodologi Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha

Pustaka.

- Sutrisno, T. (2006). *Seni Karawitan untuk SLTP / Sederajat*. Ciamis: Penerbit Dina.
- Tulus, W. (2006). *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yukarya, O. (2011). *Pengetahuan dan Praktik GAMELAN DEGUNG*. Bandung: CV Bintang WarliArtika.
- Zaini, H. dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.