

**PENGGUNAAN ALAT MUSIK GITAR DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA  
KELAS VI PADA PELAJARAN SBDP  
DI SDN 1 BLANGPIDIE**

**Skripsi**

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Masrahul Fakhri

1911080089



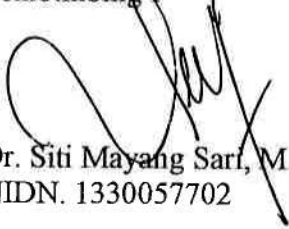
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2023**

## LEMBARAN PERSETUJUAN

Skripsi Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

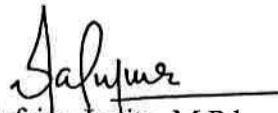
Banda Aceh, 26 Oktober 2023

Pembimbing I



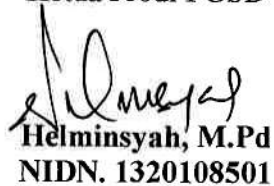
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd  
NIDN. 1330057702

Pembimbing II



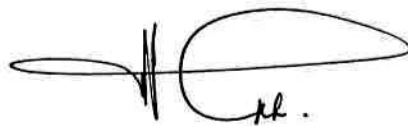
Safrina Junita, M.Pd  
NIDN. 1317069101

Menyetujui,  
Ketua Prodi PGSD



Helminsyah, M.Pd  
NIDN. 1320108501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd  
NIDN. 0101118701

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Definisi Operasionar.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Pembelajaran .....	9
2.2 Pengertian SBdp .....	10
2.3 Alat Musik Gitar .....	11
2.3.1 Pengertian Alat Musik Gitar .....	11
2.3.2 Bagian Gitar .....	12
2.3.3 Kord Gitar .....	14
2.3.4 Gitar Akustik.....	16
2.3.5 Gitar Akustik.....	17
2.4 Kajian Hasil Penelitian Relevan .....	17
2.5 Kerangka Berpikir .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	24
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.3.1 Tes Hasil Belajar Siswa .....	26
3.3.2 Observasi (pengamatan Siswa).....	26
3.3.3 Angket Respon Siswa .....	27
3.4 Instrumen Penelitian .....	28
3.4.1 Instrument test.....	28
3.4.2 Lembar observasi Aktivitas Siswa.....	28
3.4.3 Lembar Angket Respon siswa .....	29
3.5 Teknik Analisis Data .....	31

3.5.1 Analisis Data Hasil Belajar Siswa .....	31
3.5.2 Teknik Analisis Data Observasi.....	32
3.5.3 Teknik Analisis Data Respon Siswa .....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Deskripsi Penelitian.....	35
4.2 Hasil Penelitian.....	35
4.2.1 Analisis Hasil Belajar Siswa .....	35
4.2.2 Hasil Respon Siswa.....	38
4.2.3 Hasil Belajar Siswa .....	40
4.2.4 Hasil Uji Hipotesis.....	41
4.3 Pemahasan .....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2017). Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ayat 1 pasal 1 dinyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap manusia (Nasution, 2017).

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, keterampilan seni, dan apresiasi terhadap budaya dan kerajinan tradisional. SBdP adalah bagian yang mencakup dari kurikulum SD, membantu siswa mengembangkan kepekaan estetika, ekspresi diri, dan keterampilan praktis. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan seni, dan apresiasi terhadap budaya dan kerajinan tradisional. SBdP merupakan bagian dari kurikulum di SD yang membantu siswa untuk mengembangkan kepekaan estetika, ekspresi diri, dan keterampilan praktis (Jazuli, 2016).

Pembelajaran SBdP melibatkan kegiatan seperti melukis, menggambar, menyanyi (Seni Musik), menari, membuat kerajinan tangan, dan mempelajari budaya lokal. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan identitas kultural mereka, menghargai keanekaragaman budaya, serta merangsang imajinasi dan inovasi kreatif. Pembelajaran SBdP di SD memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri mereka melalui kegiatan seni, siswa dapat mengungkapkan ide-ide mereka, mewujudkan imajinasi mereka, dan mengekspresikan perasaan mereka. Hal ini membantu dalam pengembangan kepribadian siswa dan membangun kepercayaan diri mereka dalam berkreasi.

(Yuni, 2017) Pembelajaran SBdP juga membantu siswa untuk memahami dan menghargai budaya serta budaya-budaya lainnya. Siswa diajak untuk mempelajari seni, musik, tarian, dan tradisi kerajinan dari berbagai daerah di Indonesia maupun budaya dari berbagai negara. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya dan merangsang rasa kebanggaan terhadap warisan budaya (Pitriani, 2020). Pembelajaran SBdP melibatkan kegiatan praktis seperti membuat kerajinan tangan dan karya seni. Melalui proses ini, siswa mengembangkan keterampilan. Mereka juga belajar tentang penggunaan alat-alat dan bahan-bahan yang tepat. Pembelajaran ini membantu siswa untuk mengasah keterampilan motorik halus, ketelitian, kerja tim, dan pemecahan masalah. Pembelajaran SBdP di SD memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, mengapresiasi budaya, dan mengembangkan keterampilan praktis. Pentingnya pemberian ruang bagi siswa untuk berekspresi, mengeksplorasi ide-ide, dan mengembangkan keterampilan seni mereka.

Pembelajaran SBdP juga memiliki dampak positif pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa (Mareza, 2017).

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya guru merupakan unsur manusiawi yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan, karena keberadaan guru yang secara kontinu berupaya mewujudkan gagasan, ide, dan pemikiran dalam bentuk perilaku dan sikap yang terunggul dalam tugasnya sebagai pendidik. Guru adalah faktor penentu kualitas pendidikan karena gurulah yang berhadapan langsung dengan peserta didik (Herawan, 2017).

(Pusparini, 2016) Peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Oleh karena itu, guru sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan (Agustina et al., 2023).

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan dan terlibat langsung dalam pembelajaran, dituntut untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang dapat menggali kemampuan peserta didik dalam mengembangkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif. Dalam meningkatkan kreativitas belajar

peserta didik, berpendapat bahwa hal tersebut dapat dilakukan dengan cara merancang pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar (Christina & Kristin, 2016). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (Pamungkas, 2017) yang mengatakan bahwa peningkatan kreativitas peserta didik dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilaksanakan disertai dengan adanya media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran (Rini, n.d., 2023).

Media pembelajaran adalah alat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep materi dalam pembelajaran, sehingga sangat diperlukan media. Media adalah alat yang di pakai dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa (Yohanes Kristiawan, 2019).

Hasil observasi di SDN I Blangpidie di temukan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan sehingga mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran khususnya pada pelajaran SBdP, sehingga membuat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sedangkan selama ini yang kita ketahui bahwa media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru yang bernama Mastika Ariani, S.Pd. pada tanggal 13 Desember 2022, menyatakan materi SBdP yang disampaikan hanya berupa teori saja atau melalui ceramah dan tidak menggunakan media atau alat untuk diaplikasikan. Salah satu media yang terdapat di SDN I Blangpidie adalah alat musik Gitar namun guru pengampu pelajaran

tersebut belum mampu mengaplikasikannya kepada siswa karena keterbatasannya pemahaman terhadap media tersebut.

(Herawan, 2017) Dampak dari hal tersebut mengakibatkan semangat belajar siswa menjadi rendah pada mata pelajaran SBdP yang mengakibatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal KKM siswa menjadi rendah, yaitu nilai rata-rata ulangan harian siswa sebesar (68), sehingga ulangan harian siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70, pada dasarnya suatu materi akan lebih mudah dipahami apabila tersedianya media atau alat untuk diimplementasikan secara nyata (Dengan et al., n.d.).

Penggunaan alat musik gitar ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu kreativitas siswa dapat dimunculkan melalui materi pendukung yaitu, interval nada, dan meningkatkan nilai seni budaya dan prakarya. Interval nada ini merupakan jarak dua not yang sama atau berbeda dalam suatu rangkaian not yang terdapat pada bagian balok gitar yang memunculkan bunyi nada yang berbeda sesuai dengan kunci yang di mainkan dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan memperoleh hasil yang optimal apabila media gitar tersebut dapat dipaparkan secara langsung. Hal ini dimaksudkan supaya tidak terjadi kesenjangan dalam proses penerimaan materi maupun hasil belajar siswa (Yuni, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga para siswa dapat termotivasi untuk terus belajar menjadi lebih baik. Maka dari paparan tersebut

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penggunaan Alat Musik Gitar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Pelajaran SBdP di SDN 1 Blangpidie”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya motivasi dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas VI di SDN Blangpidie.
2. Pemahaman siswa dalam penggunaan alat musik gitar pada pembelajaran SBdP kelas VI di SDN 1 Blangpidie.
3. Keterbatasan pemahaman guru dalam mengaplikasikan media gitar pada pembelajaran SBdP kelas VI di SDN 1 Blangpidie.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar peneliti lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang ingin diteliti, maka penelitian membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada siswa kelas VI-A dengan penggunaan alat musik gitar pada materi interval nada dalam muatan (SBdP) tema ke 3 dan (Sub tema 3), pembelajaran ke 2.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan alat musik gitar dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VI-A pada pelajaran SBdP di SDN 1 Blangpidie?
2. Bagaimana respon siswa kelas VI-A SDN 1 Blangpidie pada Pembelajaran SBdP dengan penggunaan alat musik gitar?

3. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada pembelajaran SBdP materi interval nada di SDN 1 Blangpidie?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk menganalisis apakah penggunaan alat musik gitar dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VI-A pada pelajaran SBdP di SDN 1 Blangpidie.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas VI-A SDN 1 Blangpidie pada Pembelajaran SBdP dengan penggunaan alat musik gitar

### **1.6 Manfaat penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan pada pelajaran SBdP tentang penggunaan media alat musik yaitu gitar.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a. Bagi sekolah di SDN 1 Blangpidie**

Sebagai bahan masukan pembelajaran SBdP untuk siswa kelas VI di SDN I Blangpidie, tentang penggunaan alat musik gitar.

##### **b. Bagi peneliti**

Menambah ilmu atau wawasan bagi penulis seputar pembelajaran SBdP dan alat musik gitar.

## 1.7 Definisi Operasional

### A. Alat Musik Gitar

Gitar adalah sebuah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara dipetik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis: akustik dan elektrik (Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, 2017). Sedangkan musik adalah salah satu sarana untuk mengekspresikan perasaan dan keindahan yang ada dalam pikiran dan hati manusia. Dalam pengertian musik, suara yang disusun sedemikian rupa mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan interval nada.

### B. Pelajaran SBdP

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pelajaran yang mengembangkan pengetahuan siswa untuk berkarya seni yang indah. Seni adalah beragam aktivitas manusia, dan produk yang dihasilkan, yang melibatkan bakat kreatif atau imajinatif yang mengekspresikan kemahiran teknis, keindahan, kekuatan emosional, atau ide konseptual (kamus *Oxford*).