

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari, karena hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas. Pada dasarnya proses kreatif bukanlah sesuatu yang menyulitkan, asalkan ada suatu keinginan yang kuat untuk berbuat sesuatu proses kreatif akan dengan mudah dilakukan.

Sama halnya dalam pendidikan seni khususnya musik, bahwa kreativitas sangat dibutuhkan sebagai pengembangan individu siswa yakni sebagai modal awal dalam menghadapi konteks kehidupan sehari-hari siswa. Kreativitas itu sendiri mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar disekolah, guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif.

Berdasarkan pernyataan di atas menyiratkan bahwa musik menjadi landasan yang sangat penting sebagai kreativitas siswa, sehingga diharapkan setelah siswa mempelajari musik, mereka mampu menghadapi konteks kehidupan sehari-hari siswa baik itu di bidang musik itu sendiri maupun di berbagai bidang lainnya. Dengan kata lain bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberikan pengalaman-pengalaman konkret yang erat kaitannya dengan pembelajaran musik. Hal tersebut dapat diterapkan atau ditransfer dalam proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran tersebut pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika:

- a. Dikembangkan rasa percaya diri pada peserta didik, dan tidak ada perasaan takut;
- b. Diberi kesempatan untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah;
- c. Dilibatkan dalam menentukan tujuan dan evaluasi belajar;
- d. Diberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter; serta
- e. Dilibatkan secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Apa yang dikemukakan diatas mungkin terasa sulit untuk dilakukan, namun paling tidak seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang mengarah pada situasi diatas, misalnya dengan mengembangkan model-model pembelajaran yang aktif, menarik, dan kreatif.

Dengan adanya proses pembelajaran yang mengacu kepada kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP) (Diknas 2003/2007) peneliti mencoba menerapkan salah satu strategi pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran musik di SMP Negeri 27 Bandung dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar, yang dimaksud pembelajaran yang aktif dan kreatif disini adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengalami sendiri, untuk berlatih, untuk berkegiatan melalui pengalaman-pengalaman yang pernah mereka dapatkan, sehingga kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal.

Sebelum berlanjut kepada proses pengembangan kreativitas dalam pembelajaran musik, karena hal ini diterapkan di kelas 7, yang lebih terfokus pada musik daerah setempat, terlebih dahulu peneliti berupaya untuk memperbaiki situasi yang ada di sekolah tersebut yang diawali dengan pengembangan kesadaran baru baik siswa maupun

pendidik seni itu sendiri, yakni kesadaran untuk memahami karakteristik kesenian tradisional, selain itu diharapkan akan tumbuh rasa memiliki, rasa bangga, rasa hormat, rasa bertanggung jawab terhadap kesenian daerah yang merupakan kebutuhan yang harus segera ditumbuhkan dalam jiwa seorang siswa dan pendidik seni secara umum. Bagaimana siswa dapat merasakan kebanggaan itu, kalau gurunya itu sendiri merasa canggung, bahkan merasa ketinggalan jaman untuk mengenal kesenian daerahnya?. Terlebih lagi, bagaimana bangsa ini bisa dihormati bangsa lain jika tidak memiliki identitas budaya yang jelas?.

Selain hal diatas, kesadaran itu akan tumbuh apabila ada keinginan dari siswa dan pendidik seni itu sendiri, keterbukaan untuk mengapresiasi beragam kesenian, baik tingkat nasional maupun internasional, hal ini sudah menjadi keharusan yang tidak bisa ditunda lagi. Dalam hal memilih materi kesenian tradisional bukanlah persoalan gampang, oleh karena itu seorang pendidik seni harus dengan pintar dan kreatif untuk meyakinkan kepada siswa bahwa kesenian tradisional itu tidak kuno dan tidak ketinggalan jaman, kenapa demikian, karena, tidak sedikit siswa yang beranggapan bahkan enggan untuk mengikuti pelajaran kesenian di sekolahnya dengan alasan tidak menarik, kurang bermanfaat dan ketinggalan jaman.

Peneliti sadar bahwa permasalahan tersebut bukan disebabkan oleh kurangnya alat kesenian, sarana dan prasarana disekolah, akan tetapi lebih disebabkan oleh kurangnya minat, serta belum adanya kesadaran sikap ketradisionalan mereka dalam belajar kesenian disekolah. Hal ini dapat diwujudkan melalui kesadaran terhadap seni dan

budaya itu sendiri dengan cara mengupayakan melalui pengembangan keterampilan seni, kesadaran tentang fenomena musical, dan kreatifitas seni itu sendiri.

Setelah terwujudnya kesadaran dan rasa terhadap kareakteristik musical, peneliti mencoba memberikan materi pokok dalam mengembangkan pola kreativitas siswa dalam proses pembelajaran komposisi musik yaitu dengan menggunakan media atau alat musik “*karinding*”. *Karinding* termasuk jenis alat permainan tradisi anak masyarakat sunda pada saat menggembala kerbau disawah atau dalam istilah bahasa sunda disebut alat kesenian “*budak angon*”.

Pada jaman dulu yang menggembala kerbau biasa dilakukan anak-anak sambil bermain dan seringkali sambil memainkan alat *karinding*, akan tetapi secara luas pengertian kata *karinding* tersebut tidak diketahui oleh masyarakat secara luas. Kata *karinding* oleh para jenius dan masyarakat mempunyai pemahaman yang mengacu pada sebuah bentuk alat bunyi-bunyian yang terbuat dari sepotong bambu, yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan bunyi yang khas. *karinding* secara tehnik dibunyikan dengan cara di getarkan dengan sentuhan tangan, dan yang menjadi resonator bunyi adalah rongga mulut pemainnya.

Alat *karinding* bisa memproduksi berbagai kualitas bunyi dengan mengolah warna, ritme, dan tehnik variasi rongga mulut. Secara perfoma kualitas bunyi *karinding* sangat tergantung pada kemampuan orang yang membunyikannya. Dengan demikian *karinding* dapat dikatagorikan sebagai alat musik mengingat kemampuan alat tersebut yang dapat diolah secara musikal. Kriteria *karinding* tersebut, yang menjadi alasan

peneliti digunakan dalam pembelajaran musik di sekolah, terutama dalam materi komposisi musik di sekolah.

Penggunaan alat *karinding* dalam pembelajaran musik di sekolah telah peneliti lakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Berdasarkan pengalaman hasil pembelajaran dengan alat *karinding* maupun menstimulus siswa dalam berkreaitivitas musik. Secara positif hasil pembelajaran dapat meningkatkan siswa untuk berpola fikir kritis dan kreatif di berbagai bidang baik itu di bidang musik maupun di berbagai bidang lainnya, dengan demikian siswa dapat mengaplikasikan pengalaman belajar tersebut kedalam konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran dapat dinilai memiliki makna. Namun keberhasilan pembelajaran kreativitas yang telah di tempuh pada siswa, peneliti anggap belum maksimal, karena baru menyentuh kepada persoalan penggunaan alat *karinding* secara tradisional, artinya kreativitas siswa baru sampai pada pengolahan artistik dari bunyi *karinding* tersebut.

Sebenarnya untuk mencapai aspek kreativitas dalam pembelajaran musik dengan *karinding* masih dapat dikembangkan lagi misalkan: siswa mampu membuat kreativitas mengembangkan bentuk *karinding* ke bentuk lain, yakni mampu membuat alat sederhana menyerupai alat *karinding* dengan bahan atau alat yang diambil di lingkungan sekitar siswa. Hal ini menjadi stimulus bagi peneliti mengingat *karinding* biasanya terbuat dari bambu dengan menggunakan alat khusus dalam pembuatannya. Tentu saja fenomena tersebut menjadi pertimbangan peneliti terutama untuk menghadapi aplikasi kreativitas dengan *karinding* dalam pembelajaran di sekolah. Strategi diupayakan apabila kreativitas

pembuatan *karinding* akan di kembangkan di sekolah agar fenomena pembelajaran yang mengolah kreativitas dapat terlaksana secara optimal.

Salah satu strategi yang dipilih untuk mewedahi kreativitas tersebut yakni dengan membuat kreativitas alat yang menyerupai *karinding* dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di sekitar lingkungan siswa secara mudah dan murah atau terjangkau oleh para siswa, mudah dalam mendapatkan bahan, murah karena tidak harus membeli artinya dapat menggunakan bahan-bahan bekas yang tidak terpakai, terjangkau artinya dari segi keuangan, maka dari itu siswa dapat mengeksplorasi alat *karinding* dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan siswa, misalnya dari bahan karet, kaleng, balon, dan barang-barang yang lainnya.

Secara musikal dengan bentuk alat baru, siswa diharapkan mampu pula membuat kreativitas musik secara lebih kreatif, mengingat bentuk baru dari alat tersebut memungkinkan mampu memproduksi kualitas bunyi, warna bunyi, atau volume bunyi yang lebih kuat, atau bervariasi. Hal itu di mungkinkan mengingat terdapat bahan, bentuk, atau ukuran yang berbeda-beda dari alat yang mungkin akan di buat siswa, disamping itu pula siswa mampu mengembangkan tekhnik dalam membunyikan alat yang dibuatnya. Kriteria tersebut disamping peneliti menarik untuk diamati dan dicoba diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah, terutama dalam upaya pengembangan kreativitas musik dengan menggunakan bahan atau alat di lingkungan sekitar.

Salah satu sekolah yang dijadikan objek penelitian adalah SMP Negeri 27 Bandung. Alasan memilih bahan tersebut antara lain, disamping peneliti sebagai pengajar di sekolah tersebut yang berniat atau berupaya mengembangkan konsep pembelajaran

musik, juga mengingat minat siswa yang cukup tinggi dalam kreativitas pembelajaran musik di sekolah tersebut. Alasan lain adalah dalam pelaksanaan penelitian akan lebih intensif mengingat waktu dan lokasi yang cukup terjangkau oleh peneliti.

Agar pengamatan pembelajaran lebih terfokus, maka peneliti menyusunnya dalam bentuk karya ilmiah dengan judul: MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS 7 DALAM PEMBELAJARAN KOMPOSISI MUSIK DENGAN MEMANFAATKAN ALAT LINGKUNGAN SEKITAR DI SMP NEGERI 27 BANDUNG.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah utama yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah, bagaimana mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar. Masalah utama yang akan dikaji tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana menumbuhkan kompetensi dasar dalam pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar setelah adanya implementasi alat *karinding* yang telah dipelajari sebelumnya oleh siswa-siswi kelas 7 SMP Negeri 27 Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar di SMP Negeri 27 Bandung?

3. Bagaimana perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar di SMP Negeri 27 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan diatas, yakni:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar setelah adanya implementasi alat *karinding* yang dipelajari sebelumnya oleh siswa-siswi kelas 7 di SMP Negeri 27 Bandung?
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran komposisi musik tersebut berlangsung, baik dikelas maupun di luar kelas?
3. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran komposisi musik di SMP Negeri 27 Bandung?

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi pihak-pihak, yakni:

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan baru dalam hal mengembangkan kreativitas terhadap proses pembelajaran musik dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar.

2. Bagi institusi pendidikan seni, menambah wacana tentang pembelajaran musik yang berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan alat lingkungan sekitar dalam pembelajaran musik di sekolah.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran musik di sekolah dengan memanfaatkan alat lingkungan sekitar.
4. Jurusan Sendratasik: Memberikan wawasan yang lebih bagi para mahasiswa dan civitas akademik mengenai hal-hal yang berhubungan dengan Pembelajaran musik.
5. Universitas Pendidikan Indonesia: Hasil Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada Pendidikan Seni Musik di Jurusan Sendratasik

1.5 Asumsi

Penelitian ini bertolak dari anggapan dasar sebagai berikut:

1. Permainan-permainan karya musik yang kompleks tidak hanya menggunakan alat-alat yang sudah ada saja, tapi juga dapat menggunakan alat lingkungan sekitar atau barang-barang yang sudah tidak terpakai
2. Peneliti dapat mengembangkan kreatifitas para siswa dalam bermain musik dengan menarik dan menyenangkan karena peneliti tersebut dapat mengemas dan mengelola semua unsur yang terkait dalam proses belajar-mengajar dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam belajar musik.

1.6 Metode Penelitian

Metode erat hubungannya dengan suatu prosedur, proses atau teknik yang sistematis dalam penyidikan suatu disiplin ilmu tertentu untuk mendapatkan objek (bahan-bahan) yang diteliti. Maka dari itu penggunaan metode yang sesuai dengan objek yang diteliti merupakan suatu langkah yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hal ini dimaksudkan untuk dapat membuat gambaran secara sistematis, factual, dan actual mengenai objek yang dikaji. Pengertian dari PTK itu adalah:

“ Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut dengan *classroom action research* dalam bahasa Inggris, yaitu penelitian yang di lakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktek dan proses dalam pembelajaran “. (Susilo 8:2007)

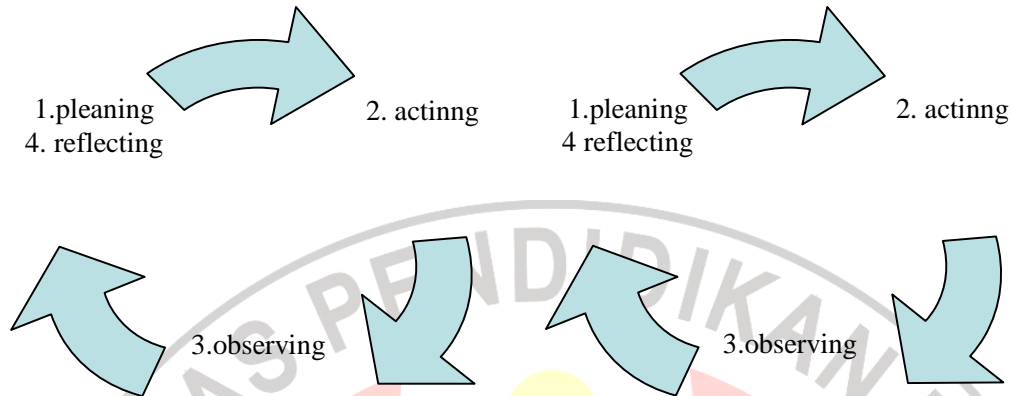
Adapun langkah-langkah utama dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Observasi (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

Tahapan pada setiap siklus tersebut merujuk pada model Susilo, seperti yang tampak pada gambar dibawah ini:

Siklus I

Siklus II



Gambar I Model Siklus

Sumber Susilo 2007: 19

Adapun tehnik yang di pakai dalam penelitian ini diantaranya adalah:

- Obsevasi awal atau pengamatan, bagaimana siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan di buat atau di eksplorasi
- Pelaksanaan dalam penelitian, bagaimana siswa mengolah dan menggunakan alat serta bahan yang akan dibuat, bagaimana sikap siswa ketika mengerjakan dan memainkan sebuah alat musik hasil ciptaanya sendiri.
- Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada beberapa siswa yang unik, siswa yang pintar, siswa yang tidak bisa (bodoh), siswa yang mempunyai antusias tinggi, siswa yang enggan mengikuti proses.
- Jurnal yaitu catatan harian siswa tentang media, cara guru mengajar, dan interaksi kawan.
- Dokumentasi, gambar atau foto PBM
- Evaluasi akhir dapat dilakukan dalam bentuk pertgelaran yang sederhana.

1.7 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para siswa-siswi SMP Negeri 27 Bandung yang terdiri dari kelas 7, yang mana dalam hal ini para siswa mencoba berkeaktivitas dalam pembelajaran komposisi musik dengan memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai yang ada dilingkungan sekitar siswa.

