

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persoalan globalisasi berkembang pesat membawa pengaruh terhadap budaya Riau sekarang ini. Pengaruh yang terjadi dapat menyebabkan hilangnya akar budaya yang telah lama melekat pada diri masyarakat Riau. Hal ini menjadi suatu kecemasan bagi pemerintah dan para pendidik untuk menjaga dan tetap mempertahankan budaya tersebut. Salah satu upaya untuk menjaga dan mempertahankan budaya tersebut yaitu melalui pendidikan formal. Pendidikan seni budaya sebagai pen jembatan dan wadah dalam menjaga dan mempertahankan budaya mestilah diperhatikan dengan baik.

Keberadaan seni dalam dunia pendidikan sudah mengalami perkembangan, terutama perkembangan dalam segi teknis. Sebagai contoh, di SD jam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, mengalami perubahan yang tadinya dua jam menjadi empat jam, demikian pula mata pelajaran seni budaya saat ini sudah diikuti siswa SMU dan SMK mulai dari kelas satu sampai kelas tiga. Tidak hanya itu, perubahan diikuti pula perkembangan tujuan dari pendidikan seni yang ingin dicapai yaitu sebagai pemberian pengalaman estetik kepada peserta didik (Gunara, 2008).

Sejalan dengan itu, dari kurikulum dan sistem pendidikan yang selalu diperbaiki tersebut, tentunya disosialisasikan dengan baik hingga sampai ke semua jenjang pendidikan dan semua daerah di Indonesia. Walaupun sosialisasi telah dilakukan, namun masih terdapat beberapa kendala dalam proses

implementasi yang membuat sistem dan tujuan kurikulum pendidikan tersebut belum tercapai.

Beberapa contoh terjadi pada pembelajaran seni musik untuk SD di Riau dan mungkin juga terjadi di daerah lainnya. Berdasarkan pengamatan peneliti proses belajar seni budaya keterampilan (SBK) pada umumnya belum dapat dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pada beberapa sekolah, peraturan jam pelajaran yang seharusnya terdapat dua jam pertemuan dalam satu minggunya hanya dilaksanakan satu jam. Setiap masuk jam pelajaran tersebut terkadang pembelajarannya tidak sesuai dengan upaya pencapaian SK dan KD, setiap kali mata pelajaran SBK, guru cenderung menyuruh siswa untuk menggambar bebas, guru pun meninggalkan siswa dengan alasan ada tugas di kantor dan siswa melanjutkan menggambar bebasnya. Sekali-kali siswa diminta untuk menyanyikan lagu wajib dan lagu-lagu nasional. Namun apa yang terjadi, sewaktu menyanyikan lagu nasional tersebut pun tidak sesuai dengan ketentuan musik yang berlaku, seperti nadanya berubah sesuai lagu aslinya, penempatan suara untuk anak yang tidak sesuai dan anak sampai tidak bisa untuk bersuara karena serak disebabkan teknik bernyanyi yang salah. Bukan mengembangkan siswa, namun siswa akan celaka. Ada lagi yang sangat disayangkan, pelajaran SBK juga diganti dengan mata pelajaran yang lainnya.

Pembelajaran SBK dengan cara seperti ini masih banyak dilaksanakan oleh para pendidik yang ada di beberapa daerah. Ada beberapa alasan guru antara lain: kami tidak memiliki bakat seni, pelajaran kesenian tidak begitu perlu, panduan tidak ada, media belajar seni sulit untuk diadakan, susah mengontrol anak, kalau

belajar seni akan mengganggu lokal sebelah karena ribut, dan alasan lainnya yang tidak mendukung pembelajaran SBK. Namun ada sebagian kecil sekolah yang lebih maju, mempelajari seni musik dalam bentuk memainkan instrumen pianika dan rekorder untuk menyanyikan lagu wajib dan lagu-lagu nasional. Lagu-lagu yang dimainkan tersebut berbentuk satu jalur melodi (melodi pokok). Sekolah lainnya yang memiliki kemampuan lebih baik, ada juga yang menggunakan *drum band* dan rebana sebagai kegiatan ekstra kurikuler dan untuk tenaga pengajar didatangkan dari luar.

Sebagian kecil sekolah yang melaksanakan pembelajaran tersebut, proses mengembangkan musikalitas anak dapat sesuai dengan harapan. Harapan seperti ini sangat dinantikan oleh anak agar mereka mampu memperkaya diri dan mempersiapkan diri dalam tantangan masa akan datang. Salah satu aspek pendidikan nasional, diarahkan untuk mewujudkan pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembelajaran seni di sekolah harus mampu memperhalus budi pekerti dan mendewasakan manusia, yaitu dewasa dalam pemikiran dan perasaan. Dalam hal ini Komalawati berpendapat bahwa:

Pengalaman berpikir sangat diperlukan para peserta didik dalam pertumbuhannya menjadi manusia yang utuh. Pendidikan seni mempunyai tujuan dan fungsi mengembangkan sikap, kemampuan agar siswa berkreasi dan peka terhadap kehidupan. Kegiatannya tidak hanya penguasaan pengetahuan saja, namun siswa diberikan pengalaman dalam berekspresi, bereksplorasi serta berapresiasi seni melalui kegiatan yang kreatif (2007:8).

Kreativitas pada aktivitas belajar dapat tumbuh dengan sendiri, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebab dalam proses belajar mengajar (PBM) akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Hal ini diungkap oleh

Sujana (2004) bahwa ‘peserta didik adalah seseorang atau sekelompok orang sebagai pencari, penerima pelajaran yang dibutuhkanya, sedangkan pendidik adalah seseorang atau sekelompok orang yang berprofesi sebagai pengolah kegiatan belajar mengajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif’ (Nurhaedah 2008: 79).

Kaitan dengan proses belajar mengajar memiliki beberapa komponen yaitu: peserta didik, guru (sebagai pendidik), tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, media dan evaluasi. Tidak akan berjalan dengan baik suatu pendidikan jika dari salah satu elemen tersebut tertinggal. Dalam komponen di atas yang sangat berperan adalah guru, sebab guru sebagai nara sumber, mediator, instruktur dalam suatu PBM.

Untuk itu ada beberapa hal perlu diperhatikan oleh guru. Salah satu diantaranya adalah memilih model dan metode pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membuat siswa menjadi bergairah serta bersemangat dalam proses belajar. Sesuai kurikulum yang digunakan pada saat sekarang dengan nama kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), seharusnya memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan situasi belajar yang kondusif sesuai situasi daerahnya masing-masing. Sayangnya, belum banyak pendidik seni musik tingkat SD yang memiliki model pembelajaran, sesuai kondisi yang ada. Banyak SD yang belum mampu mengajarkan pendidikan musik, dan bahkan tidak mau untuk mengajarkan seni musik.

Permasalahan pendidikan SBK di SD, disebabkan keberadaan guru yang kurang mengerti seni, guru yang kurang memiliki bakat seni, media belajar yang

sulit untuk diadakan, buku panduan yang kurang mendukung, dan persoalan lainnya. Sebagian guru mengatakan bahwa untuk pembelajaran seni di SD, sebaiknya adalah guru bidang studi pada tiap-tiap sekolah seperti guru bidang studi agama dan olahraga. Alasannya pada saat sekarang guru yang mengajarkan pembelajaran seni musik tersebut hanyalah guru kelas, dan merekapun memiliki beban mengajar yang cukup banyak.

Kurikulum pendidikan seni untuk SD tidak menuntut agar siswanya menjadi seorang seniman atau pun pekerja seni. Namun tuntutan secara mendalam bahwa pembelajaran seni dapat membantu menumbuh kembangkan anak didik menjadi lebih baik, kreatif dan memperbaiki kepribadian siswa dalam kehidupannya. Dalam konteks pendidikan Syaripudin mengatakan yakni:

Pendidikan merupakan upaya sadar atau sengaja yang diberikan oleh pendidik kepada anak didik agar mencapai kedewasaan. Karena itu selain harus mempunyai dasar dan tujuan pendidikan yang jelas, pendidik tentunya harus pula memilih isi pendidikan bagi anak didiknya. Sebagai pengganti kata hati anak didik, pendidik harus mampu memilih isi pendidikan atau pengaruh yang tepat dalam rangka membantu anak menuju kedewasaan. Secara umum ada tiga unsur yang perlu dipertimbangkan dalam rangka menetapkan pendidikan yaitu: 1) satuan pendidikan, 2) anak didik, dan 3) lingkungan anak didik (2006: 81).

Memang benar adanya bahwa beberapa daerah belum memiliki media belajar musik yang memadai dan bahkan belum ada. Tetapi hal ini tidak akan menutup kemungkinan pembelajaran seni musik dapat diajarkan di SD, asalkan gurunya yang mau dan mampu untuk mengajarkan seni musik tersebut. Lingkungan merupakan media belajar yang sangat besar, dengan memanfaatkan media-media yang ada disekeliling mereka juga dapat memberikan kontribusi untuk pembelajaran seni.

Pada dasarnya pembelajaran seni musik sangat banyak memberikan kontribusi pada perkembangan anak. Hal ini dapat dilihat dari proses kreativitas dan inovasi yang terangkum dalam perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor yang dialami anak didik. Pengalaman ini peneliti rasakan sendiri sewaktu masih duduk di bangku SD. Pada waktu itu berbagai kegiatan kreativitas dan inovasi, dilakukan secara berkelompok. Terciptanya sebuah kelompok musik band “ala” siswa SD dalam bentuk penggunaan alat-alat bekas pakai yang ada di lingkungan sebagai alat musik. Instrumen drum tercipta dari kaleng-kaleng, galon minyak besar sebagai bass drum dan tutup lampu petromaks sebagai simbal.

Bentuk lainnya pembuatan instrumen gitar, *keyboard* yang dirancang dengan menggunakan papan sebaran yang dicari dengan sekelompok teman pada sebuah perusahaan pengolahan kayu. Berbagai model yang dirancang dengan papan sehingga dapat menyerupai gitar buntutnya bung Roma grup Soneta. *Keyboard* terbuat dengan bilahan kayu yang diolah sedemikian rupa dengan bentuk yang menyerupai *keyboard* sesungguhnya dengan merek Roland.

Manusia hidup selalu memiliki perubahan, perubahan yang dilakukan selalu sesuai dengan pola kehidupan, sebab suatu perubahan terjadi dikarenakan oleh sebuah pemikiran yang kreatif. Perkembangan manusia yang dimaksud adalah perkembangan pola pikir, dan sebuah pola pikir akan menjadi suatu bentuk kebiasaan dari suatu kelompok. Kebiasaan ini yang akan menjadi suatu kebudayaan. Budaya kreatif sangat diidamkan oleh setiap manusia sebab dengan demikian akan terjadi suatu bentuk baru dan dari bentuk baru tersebut akan berinovasi ke dalam bentuk yang lebih sempurna.

Suatu pertanyaan yang sering terdengar dan sering mengatakan perlunya kreatif, kreatif itu penting, generasi muda harus kreatif, dan kreativitas harus ditanamkan ke siswa. Alasan untuk menanamkan kreativitas ke siswa adalah; *pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia; *ke dua*, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal; *ke tiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu; *ke empat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya (Munandar, 1987)

Pentingnya kreativitas ditanamkan pada dunia pendidikan yang dapat membantu pribadi siswa dalam kehidupannya akan lebih bermakna dari konsep lain. Pribadi yang kreatif tentu orang yang tangguh, orang siap dengan segala tantangan dan rintangan, orang yang mampu bersosialisasi dimanapun, dan kehidupannya akan bermanfaat bagi orang lain.

Kreativitas selalu bersamaan dengan sebuah inovasi. Inovasi merupakan bagian dari sebuah kreativitas, dan dapat juga sebaliknya. Keduanya merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Pribadi yang kreatif selalu membuat inovasi-inovasi dalam kehidupannya, dengan inovasi tersebut akan muncul bentuk-bentuk dan hal-hal yang baru. Ini sesuai dengan apa yang disebutkan Ibrahim berikut ini:

Inovasi adalah suatu ide, hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia yang diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Hal yang baru itu dapat berupa hasil invensi atau diskoveri yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah (1988: 42).

Dalam pembelajaran seni musik, kreativitas sangat perlu untuk mengembangkan kreasi dan inovasi siswa dalam beraktivitas sehari-hari. Kreativitas yang tinggi akan membantu siswa dalam kehidupannya menghadapi persolalan hidup dengan kemandirian yang baik. Namun pada saat sekarang pembelajaran seni musik di SD yang masih jauh dari bentuk kreativitas tersebut.

Dalam pembelajaran seni musik yang dilaksanakan pada saat sekarang merupakan model belajar secara tradisional. Pendidikan dalam sistem tradisional kelas-kelas memiliki ciri antara lain: berlangsung selama 47 sampai 50 menit, dalam proses belajarnya siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, mencari tahu, berfikir kritis, atau terlibat dalam proyek kerjanya dan pemecahan masalah (Johnson, 2007)

Dari pengamatan peneliti melihat proses belajar juga terpolat dengan bentuk pembelajaran yang kaku seperti hanya berpedoman pada buku teks saja, sementara potensi yang dimiliki siswa kurang begitu diperhatikan. Sementara buku paket atau pun bahan ajar yang beredar di sekolah, tidak mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Dalam usaha membantu guru untuk mengembangkan kreativitas siswa, sekaligus menjaga dan mempertahankan budaya Riau melalui pendidikan formal, maka peneliti berusaha untuk menggali dan mengembangkan model pembelajaran seni musik untuk SD yang berbasis musik daerah Riau. Melalui pembelajaran ini,

diharapkan dapat melibatkan siswa secara kreatif dalam pelajaran SBK. Dengan demikian siswa tentunya akan lebih dekat dan mengenal lingkungannya lebih dalam.

Dalam konteks Riau, kebudayaan Melayu mestilah dikembangkan diseluruh tingkat pendidikan di Riau. Ini sebenarnya sesuai dengan Visi Riau 2020 untuk menjadikan Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu. Kebudayaan Melayu mesti dijadikan pengetahuan dasar bagi semua sekolah dan perguruan tinggi yang terdapat di Riau. Gagasan untuk menjadikan kebudayaan Melayu sebagai suatu materi pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi tidak bertujuan untuk membangkitkan semangat kedaerahan. Tetapi ini bertujuan untuk memberikan penghargaan secara khusus pada kearifan lokal yang terdapat di Riau.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada model pengembangan kreativitas anak melalui musik Riau, model pembelajaran akan dikembangkan dengan melibatkan anak didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa bentuk pengembangan kreativitas melalui pembelajaran seni budaya keterampilan diantaranya mencoba mengapresiasi musik-musik Riau yang ada di lingkungan mereka, kemudian setelah mereka menemukan musik tersebut diharapkan siswa dapat mengembangkan instrumen, syair, musik iringan, bentuk penampilan dan lainnya.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana memberdayakan potensi musik Riau dalam pembelajaran seni budaya keterampilan?

Dengan demikian pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimana karakteristik seni musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas.
2. Bagaimana model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas.
3. Bagaimana kelayakan model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau di SD kelas atas.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang berjudul “Model Pengembangan Kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya berbasis musik Riau bagi siswa SD kelas Atas”, adalah:

1. Memahami dan mendeskripsikan karakteristik seni musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas.
2. Membuat model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas.
3. Mengetahui kelayakan model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau di SD kelas atas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat:

1. Bagi penulis, penelitian ini akan menambah pengalaman baru dan ilmu baru setelah melaksanakan penelitian tersebut.
2. Menambah pengetahuan tentang model pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni budaya yang sesuai dengan konteks daerah bagi siswa.
3. Sebagai bahan referensi guru seni budaya dalam model pembelajaran seni musik untuk anak SD.
4. Memberikan kontribusi kepada kalangan pendidikan seni dalam upaya meningkatkan pembelajaran seni musik.
5. Sebagai bahan dan model pembelajaran bagi calon guru yang ada di PGSD FKIP UNRI.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg and Gall (1989:782), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Peneliti berusaha menggali seni musik Riau untuk dikembangkan menjadi model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual sebagai upaya mengembangkan kreativitas musik bagi siswa sekolah dasar tingkat atas. Setelah melihat masalah dari hasil survei di lapangan, kemudian dilanjutkan dengan merancang model dan uji coba penerapan kepada kelompok siswa. Setelah uji coba, model divalidasi dengan sistem *focus group discussion (FGD)*

Dalam pengumpulan data peneliti berusaha mengupas pengembangan model pengembangan kreativitas anak melalui seni musik, dengan menggunakan pengumpulan data:

1. Studi Dokumen, mencari musik daerah Riau yang dijadikan sebagai pembelajaran untuk dianalisis berdasarkan tingkat kompetensi siswa SD kelas atas. Menemukan referensi lain yang berhubungan dengan musik Riau baik berupa kaset rekaman, tulisan- tulisan rakyat dan lainnya. Musik Riau yang masih dalam bentuk lisan, peneliti merekam atau mengabadikannya untuk dianalisis tingkat kesulitan dan cara penerapannya pada anak sekolah dasar kelas atas.
2. Observasi, sebagai teknik pengumpulan yang sangat nyata dan tidak dapat dibohongi. Berdasarkan observasi semua data menjadi nyata dan sulit untuk disengajakan. Pada observasi, semua kondisi dan kejadian dicatat dan direkam sebagai data yang diperlukan merancang model.
3. Studi Pustaka, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai seni musik daerah Riau, proses perkembangan anak, proses kreativitas, pembelajaran kontekstual, menemukan hakekat dan model pengembangan kreativitas yang relevan untuk penelitian.
4. Wawancara, dilakukan kepada mahasiswa sebagai pengajar, guru-guru di lingkungan sekolah, kepala sekolah dan siswa untuk menggali informasi tentang penerapan model pengembangan kreativitas anak. Wawancara juga dilaksanakan untuk menggali informasi tentang keberadaan musik Riau kepada senimannya

5. *Focus group discussion* (FGD), digunakan untuk melihat validitas dari model pengembangan kreativitas melalui pembelajaran seni budaya keterampilan. Beberapa guru dan para ahli pendidik musik diajak untuk mendiskusikan model yang telah diterapkan agar dapat dievaluasi secara menyeluruh.

F. Lokasi dan Sampel Penelitian

Peneliti menggunakan lokasi penelitian adalah SD mitra PGSD FKIP Universitas Riau, sekolah mitra tersebut adalah , SD 17, SD 24 dan SD 030 tampan kecamatan tampan Pekanbaru Provinsi Riau. Pemilihan lokasi ini diambil dengan beberapa pertimbangan diantaranya peneliti sebagai tenaga pengajar di PGSD, sekolah mitra sebagai laboratorium, dan nantinya jika model ini dapat disosialisasikan dalam pembelajaran pendidikan seni musik di PGSD yang akan diaplikasikan mahasiswa ke sekolah tersebut. Alasan lain pada saat sekarang PGSD FKIP Universitas Riau telah membuka S1 dengan membagi jalur pembelajaran untuk konsentrasi bidang studi dan pada tahun ajaran 2009/2010 membuka konsentrasi pendidikan seni untuk SD.

Alasan menggunakan sekolah mitra sebagai sampel penelitian, selain untuk mempermudah pengumpulan data, kebanyakan guru telah memiliki banyak pengalaman dan pelatihan dari FKIP UNRI yang berhubungan dengan model, pembuatan perangkat pembelajaran dan bahkan sebagai mitra penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan alasan memilih siswa sekolah dasar tingkat atas karena faktor perkembangan dan pertumbuhan anak, pada masa ini anak sudah dapat mandiri dan mampu untuk mengembangkan dirinya sendiri.

Penerapan model, penulis menggunakan guru kelas atau mahasiswa untuk mengajarkannya, dengan alasan agar siswa tidak merasa bahwa mereka sedang diteliti dan proses belajar menjadi alami. Sampel yang diambil adalah siswa kelas lima, beberapa pertimbangan untuk sampel kelas lima yaitu pada kelas ini terdapat standar isi dari BSNP yang sesuai dengan model pengembangan kreativitas untuk mengenal musik daerah setempat, wali kelas lima sebagai guru merupakan mahasiswa S1 PGSD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru dan kepala sekolah banyak yang menyarankan untuk menerapkan model ini pada kelas tersebut.

Ada beberapa alasan pertimbangan menggunakan mahasiswa sebagai rekan penelitian yang di antaranya; *pertama*, peneliti berharap guru kelas dapat mengimplementasikan model kepada siswa; *ke dua*, peneliti merupakan tenaga pengajar PGSD dan dengan menggunakan mahasiswa S1, peneliti berusaha untuk mengevaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan; *ke tiga*, mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini dapat terbantu dalam penyelesaian tugas akhirnya.