

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Kreativitas adalah sesuatu yang ada dalam tiap individu manusia. Kreativitas lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu sendiri. Kreativitas adalah fitrah manusia sebagai anugerah dari Sang Pencipta. Kadar, atau ukuran saja yang membedakan tingkat kreativitas antara satu individu dengan individu yang lainnya. Kadar itu dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya lingkungan sekitar yang bersangkutan.

Kreativitas adalah daya untuk menciptakan hal-hal baru, baik itu dipengaruhi oleh hal-hal yang sudah ada atau murni sesuai dengan imajinasi individu yang bersangkutan. Apa jadinya peradaban dunia, andai dulu tidak ada manusia-manusia seperti Newton, Einstein, Wright bersaudara dan sebagainya. Tetapi kreativitas bukanlah milik nama-nama yang saya sebutkan diatas saja, kebetulan mereka adalah individu-individu yang super. Sebagaimana penulis telah utarakan , kreativitas adalah milik semua individu. Karena itu, sama hebatnya individu yang berbakat dibidang kedokteran dengan individu lainnya yang berbakat dibidang musik misalnya. Keduanya tak bisa dibandingkan. Keduanya sama hebatnya. Keduanya punya kontribusi tersendiri dalam kehidupan dimasyarakat.

Para ahli mendefinisikan dan mengklasifikasikan kreativitas berdasarkan interpretasinya masing-masing, tetapi, seperti diungkapkan oleh Supriadi,<sup>D</sup> tidak ada satu pun definisi yang dapat menjabarkannya secara utuh. Mungkin, sudut

pandang para ahli tersebut sifatnya hanya "*konstruk hipotesis*" belaka, pendapat yang bersifat dugaan, karena, bagaimanapun sudut pandang seseorang tidak bisa lepas dari kesubjektifitasan, seahli dan sepengalaman apapun. Atau, saya berpendapat kreativitas itu sendiri adalah *sesuatu yang absurd*, sesuatu yang memang sulit untuk dijabarkan.

Seni sebagai salah satu cabang ilmu, mempunyai kontribusi tersendiri dalam kehidupan. Seni membuat segala sesuatu menjadi indah. Seni bukanlah milik orang seni atau seniman saja. Seni milik semua orang.

Pendidikan seni tari di sekolah bukan sebagai tujuan akhir yang membina anak sebagai subyek didik menjadi penari atau penata tari, melainkan agar anak memperoleh pengalaman tentang seni tari. Pengalaman itu dapat diperoleh dengan mengamati, menikmati dan atau melakukan aktivitas tari. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan seni tari harus didasarkan pada faktor-faktor kejiwaan anak, sesuai dengan masa perkembangannya.

Pembelajaran seni tari *Kaulinan Barudak* yang penulis angkat, merupakan simulasi untuk melihat dan mengangkat tingkat kreativitas anak sebagai individu, dalam suatu kebersamaan, dimana masing-masing harus menyadari fungsinya dalam kelompok atau team. Setiap anak harus berusaha mengembangkan kreasinya. Setiap anak harus diangkat kepercayaan dirinya, diyakinkan bahwa ia mampu untuk berkreasi. Tetapi di sisi lain ia juga harus bisa mengontrol egonya. Bahwa ini adalah kerja team, kebersamaan adalah prioritas utama, bukan mencari seorang primadona..

Pengembangan aspek kreativitas dalam *Kaulinan Barudak*, meliputi beberapa aspek, yakni: *aspek kognitif, aspek afektif, aspek fisik, dan aspek sosial.*

Dalam seni tari *Kaulinan Barudak*, terkandung beberapa aspek kreativitas yang meliputi :

### **1. KARUMPUL BABATURAN**

- Aspek kinestetik, siswa bergerak bebas sesuai dengan imajinasinya tetapi tetap mempunyai ritme yang sama yang dipakai dalam lagu tersebut. Siswa bergerak berjalan sehingga dapat menguatkan otot kaki dan membuat stamina tubuh lebih kuat.
- Aspek kognitif, siswa mengenal syair lagu tersebut untuk mengetahui konteks lagu tersebut.
- Aspek nilai kebersamaan, siswa merasakan adanya kebersamaan dengan teman yang lainnya, karena baik gerak dan lagunya mengajak kepada temannya untuk berkumpul bersama mengadakan permainan.
- Aspek rekreatif, siswa dengan senang hati melakukan proses pembelajaran ini.

### **2. PEREPET JENGKOL**

- Aspek kognitif, siswa memahami syair lagu yang dibawakan untuk mengetahui konteks permainan tersebut. Dalam syair lagunya terdapat kata *Perepet Jengkol*, yang artinya harus merapat antara peserta yang satu dengan peserta yang lainnya. Sebagian siswa ada yang mempunyai ide untuk menambahkan syair lagu untuk menghubungkan antara lagu perepet jengkol ke lagu berikutnya dengan kata-kata: ser-ser-ser-ser.....

- Aspek kinestetik, siswa bebas bergerak sesuai dengan imajinasinya masing-masing, tetapi tetap pada ritme yang sesuai dengan lagu tersebut. Mereka bergerak yang dapat membuat stamina lebih kuat dan sehat.
- Aspek nilai kebersamaan, dalam gerak perepet jengkol ini sangat kentara dengan nilai kebersamaan, karena gerakan ini saling terkait antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Kalau siswa yang satu lepas mengaitkan kakinya maka siswa yang lain juga akan lepas. Jadi unsur kekompakan sangat diutamakan dalam permainan ini.
- Aspek rekreatif, siswa dengan senang hati melakukan proses pembelajaran ini.

### **3. GUCLENG**

- Aspek kinestetik, selain gerakan tangan, siswa bebas bergerak kaki sesuai dengan keinginannya.
- Aspek kognitif, siswa mengetahui permainan sesuai dengan konteksnya.
- Aspek nilai kebersamaan, siswa berkumpul membentuk beberapa lingkaran sesuai dengan keinginannya masing-masing. Siswa bergerak sesuai dengan urutan temannya yang ada dalam kelompok tersebut.
- Aspek rekreatif, siswa dengan senang hati melakukan proses pembelajaran ini.

### **4. CINGMENG**

- Aspek kognitif, siswa mengetahui permainan melalui konteksnya. Dalam syair lagu tersebut diuraikan mengenai konsekuensi siswa yang tidak



mempunyai semangat, maka ia akan ketinggalan oleh teman-teman yang lainnya.

- Aspek kinestetik, siswa bergerak sesuai dengan keinginannya, tetapi tetap mempunyai ritme yang dipakai dalam lagu tersebut. Siswa bergerak yang dapat menguatkan otot kaki, tangan dan seluruh badannya, sehingga dapat menyehatkan tubuhnya.
- Aspek nilai kompetitif, permainan ini terdiri dari dua kelompok. Kelompok siswa perempuan dengan kelompok laki-laki. Dalam lagu tersebut disebutkan bahwa kalau orang yang diam maka dia akan menjadi *Ucing*, maksudnya dihukum. Jadi nilai kompetitif antar kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.
- Aspek rekreatif, siswa bebas berekspresi sesuai dengan ungkapan hatinya. Siswa dengan senang hati melakukan proses pembelajaran ini.

## **5. SLEPDUR**

- Aspek kognitif, siswa mengetahui permainan sesuai dengan konteksnya.
- Aspek kinestetik, siswa bergerak sesuai dengan ekspresinya masing-masing, tetapi sesuai dengan ritme yang ada dalam lagu tersebut.
- Aspek nilai kebersamaan/ kedisiplinan, siswa bebas bergerak tetapi ada saat tertentu yang harus melakukannya secara bersamaan. Diantaranya ketika berjajar/ berjalan berbaris, siswa harus menunggu teman yang ada di depannya, karena kalau tidak menunggu maka barisannya akan kacau dan tidak membentuk komposisi yang indah.

- Aspek rekreatif, siswa dengan senang hati melakukan proses pembelajaran ini

## **6. SUR-SER**

- Aspek kognitif, siswa mengetahui makna permainan ini dari konteksnya.
- Aspek komunikasi, dalam permainan ini siswa melakukan komunikasi antara teman yang satu dengan yang lainnya. Ketika melakukan gerak iii...tai manukan, siswa berhadapan bertatap muka mengadakan kontak komunikasi antara yang satu dengan yang lainnya.
- Aspek kinestetik, siswa bergerak bebas sesuai dengan ekspresi dan keinginannya masing-masing.
- Aspek kebersamaan, siswa melakukan gerakan ini dengan membuat formasi lingkaran. Formasi ini menunjukkan adanya kebersamaan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya.

## **7. BEDUG JEUNG LAYUNG**

- Aspek kognitif, siswa mengenal makna permainan ini sesuai dengan konteksnya.
- Aspek nilai religius, siswa memahami makna nilai religius dari syair yang digunakan dalam lagu ini. Siswa menghargai waktu yang digunakan untuk bermain dan waktu yang digunakan untuk beribadah. Dalam syair tersebut mengajak untuk mengakhiri permainan dan memulai beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

- Aspek kinestetik, siswa bergerak sesuai dengan ekspresinya masing-masing dengan gerakan bebas. Siswa melakukan gerakan ini dapat menguatkan otot tangan, kaki dan seluruh badan sehingga dapat memperkuat stamina tubuhnya.

Aspek-aspek psikologis diatas, diharapkan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakatnya masing-masing. Karena itulah tujuan hakiki dari disiplin ilmu apapun ; *kontribusi* terhadap kehidupan.

