

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PERMAINAN CIPTA LAGU DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMK NEGERI 1 BENAI

Yasrizal Indri

yasri.indri_benai@gmail.com

SMK Negeri 1 Benai Kabupaten Kuantan Singingi

ABSTRACT

This research is based on the result of Art Culture Study of Vocational Secondary School of Negeri 1 Benai which is still very low and less interesting. This study aims to improve the learning result of Art Culture and student creativity. From data analysis of research result, there is improvement both from cycle I to cycle II, and cycle II to cycle III. Namely on the cycle element indicator of the song I get 8% percentage, in the second cycle increased to 48%, and the third cycle increased to 55%. For the indicator of creativity also increased both from cycle I, II and III that in cycle I get 0% presentation after cycle II increased to 8%, and after cycle III increased to 48%. For student motivation indicator, get presentation in cycle I of 2%, after cycle II to 33%, and cycle III increased to 62%. Thus it can be concluded, improving the creativity of students through songwriting games in Cultural Art learning can improve student learning outcomes and creativity on the subjects of Art Culture at Vocational Secondary School 1 Benai.

Keywords: songwriting games, art culture learning results

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh hasil belajar Seni Budaya siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Benai yang masih sangat rendah dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Seni Budaya dan kreativitas siswa. Dari analisis data hasil penelitian, terjadi peningkatan baik dari siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III. Yaitu pada indikator unsur lagu siklus I mendapat persentasi 8%, pada siklus II meningkat menjadi 48%, dan siklus III meningkat menjadi 55%. Untuk indikator kreativitas juga mengalami peningkatan baik dari siklus I, II dan III yaitu pada siklus I mendapat presentasi 0% setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 8%, dan setelah siklus III meningkat menjadi 48%. Untuk indikator motivasi siswa, memperoleh presentasi pada siklus I sebesar 2%, setelah dilakukan siklus II menjadi 33%, dan siklus III meningkat menjadi 62%. Dengan demikian dapat disimpulkan, peningkatan kreativitas siswa melalui permainan cipta lagu dalam pembelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Benai.

Kata Kunci : permainan cipta lagu, hasil belajar seni budaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasidan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradap, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni music, tari dan peran, dan menanamkan pemahaman

tentang dasar-dasar dalam berkesenian (Sujadmiko, 2004).

Menurut Edgar Dale dalam Sukarman (2003) metode yang menarik untuk siswa adalah pengalaman langsung (*cone of experience*). Pengalaman belajar dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*) dan tidak meninggalkan karakteristik mata pelajaran. Maka berdasarkan pernyataan tersebut, upaya mengemas proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk berinteraksi aktif dalam mata pelajaran seni budaya khususnya

music, menjadi tantangan bagi kalangan pendidik, khususnya guru musik itu sendiri.

Model pembelajaran yang *innovative* tentu tidak mengesampingkan *trend* pada masa tertentu, karena dimensi apresiasi seni anak cenderung berubah menurut usianya (Mack, 2002). Semakin guru bias memahami *trend* music anak, perhatian dan motivasi anak juga semakin bertambah. Walaupun ini bukan utama, namun bias menjadi daya Tarik tersendiri di samping meletakkan dasar-dasar musik.

Menyimak kurikulum 2006 pada standart kompetensi kelas X, XI, XII, terdapat materi berkarya seni. Pada kompetensi dasar disebutkan peserta didik mampu merancang karya music sederhana non tradisi daerah setempat. Dari kompetensi dasar tersebut peserta didik di tuntut untuk bias berkarya seni walaupun masih sederhana. Tentu untuk mewujudkan itu semua seorang guru harus belajar bagaimana menciptakan karya musik. Padahal untuk menciptakan sesuatu yang baru atau lagu yang baru adalah pekerjaan tidak mudah. Maka perlu dibangun strategi, metode belajar yang menarik agar peserta didik mampu berkarya seni atau mampu menciptakan lagu baik secara klasikal, kelompok dan individu.

Dalam pembelajaran di kelas, siswa membuat syair beberapa bait kemudian menuliskan notasinya. Hal ini bias dilakukan kalau siswa sudah punya dasar yang kuat tentang *solfeggio* atau membaca notasi musik. Padahal rata-rata siswa SMK belum bias membaca not angka maupun not balok, karena pada waktu disekolah dasar rata-rata belum diberi pelajaran tentang membaca not balok.

Berkaitan dari kondisi tersebut diatas, maka perlu adanya upaya pengembangan yang terus menerus sehingga prestasi akademik dan non akademik dapat diraih/meningkat. Disamping perhatian, pembinaan yang kontinyu maka perlu kajian akademis yang akurat melalui penelitian dalam bentuk penulisan PTK tentang pembelajaran seni budaya khususnya seni musik pada model permainan cipta lagu. Agar

suatu saat nanti SMK Negeri I Benai memiliki album musik secara berkala yang lagu-lagunya semua hasil karya siswa.

Salah satu factor yang sering dianggap menurunkan motivasi siswa remaja untuk belajar adalah materi pelajaran itu sendiri dan guru yang menyampaikan pelajaran itu (Sarwono, 2006).

Menimbang dari berbagai alasan mengenai pembelajaran, maka inovasi pembelajaran merupakan hal penting untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Inovasi pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas. Inovasi yang dilakukan diharapkan peserta didik menjadi manusia yang aktif, kreatif dan terampil dalam memecahkan masalahnya sendiri (Yudrik, 2003). Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran seni budaya di SMK Negeri I Benai adalah selaras dengan *learning by doing* yaitu belajar sambil bermain.

KAJIAN TEORETIS

Kreativitas (*creativity = creative + activity*) bermakna aktivitas kreatif. Kata kreatif berasal dari kata *create* yang berarti mencipta (Martopo, 2006). Mencipta dapat diartikan membuat sesuatu yang baru, dalam hal ini dapat berupa karya cipta seni atau karya yang lainnya yang bersifat inovatif dan unik.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengenal (mengidentifikasi) masalah secara tepat dan memberikan jawaban yang tepat terhadap masalah itu (Saini KM dalam Mertopo, 2006). Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Edward De Bono dalam Martopo, 2006) untuk menghasilkan ide-ide baru atau pemecahan masalah seseorang harus menggunakan kekuatan berpikirnya. (*the power of lateral thinking*).

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kegiatan menyusun kembali berbagai ide untuk membentuk sesuatu yang baru dengan

menggunakan kekuatan pemikiran. Fungsi pikiran adalah untuk mengatasi masalah karena memberikan jawaban yang tepat adalah bentuk kreativitas seseorang. Kemampuan dalam kreativitas merupakan karunia Allah SWT untuk makhluknya agar dapat mengatasi masalah kehidupan.

Dari berbagai landasan teori antara lain Uqshari (2005), Soenarno (2006) dan Martopo (2006) dapat diperoleh ciri-ciri kreativitas antara lain :

- a. Unik, unik artinya tidak seperti biasanya, ada yang berbeda baik pemikiran maupun karya yang dihasilkan
- b. Baru, membuat karya baru dari belum ada menjadi ada atau sebuah komposisi baru yang dibangun dari ide-ide lama
- c. Menarik, karya cipta dapat dinikmati, harmonis, sehingga punya daya tarik
- d. Orisinalitas pemikiran atau karya yang dihasilkan benar-benar merupakan hasil cita rasa dan karsa sendiri.
- e. Inovatif, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya atau adanya perubahan yang positif tentang hasil karya yang pernah ada

Permainan cipta lagu adalah salah satu alternatif model pembelajaran yang mempunyai sifat yang menyenangkan, bertujuan meningkatkan kreativitas dengan cara menciptakan lagu dengan cara bersama dari dalam kelas melalui kartu cipta lagi (KCL).

Menurut (Purwodarminto, 1999) permainan adalah perbuatan untuk menyenangkan hati yang dilakukan dengan alat-alat kesenangan atau tidak dalam proses pembelajaran cipta lagu ini guru sebagai motivator menggali ide dari siswa dan sebagai pembimbing untuk mewujudkan sebuah karya bersama. Bentuk permainannya adalah (1) dengan memberikan KCL secara acak ke siswa, siswa berkumpul menurut warna. (2) dalam setiap warna ada perintah yang harus dikerjakan yaitu membuat motif melodi dan syair. (3) guru meramu ide dari siswa baik dari kelompok motif, melodi dan

syair. (4) guru mencoba hasil ide dari siswa yang telah diramu, kelompok harmonis berperan menentukan enak atau tidaknya lagu tersebut. (5) apabila sudah harmonis proses pembuatan lagu bisa dilanjutkan ke bait berikutnya. (6) agar variatif KCL dikocok lagi untuk membuat kelompok yang baru.

Peralatan yang digunakan untuk permainan ini adalah (1) KCL (kartu cipta lagu) dan (2) satu buah alat musik yang berfungsi mempermudah mencari melodi dan akord. Pemain dalam permainan ini terdiri dari 20 anak yang dibagi menjadi 4 kelompok ritmis, motif, melodi dan syair.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil tempat di SMK Negeri 1 Benai, alasan pengambilan tempat penelitian ini dengan mempertimbangkan (1) salah satu sekolah swasta yang konsisten dengan visi misi sekolahnya yaitu nasionalis, agamais, didalamnya terdapat materi pembelajaran seni dan budaya. (2) SMK Negeri 1 Benai salah satu sekolah yang konsisten terhadap materi mata pelajaran seni budaya, dibuktikan dengan adanya karya musik atau album musik, sekarang volume yang ke 3, karya tersebut adalah ekspresi dari siswa. (3) penulis sebagai pengajar di sekolah tersebut, diharapkan dengan PTK ini bisa memperbaiki pembelajaran musik di kelas.

Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Pewawancara disebut *interviewer* sedangkan yang diwawancarai disebut *interviewee* (Husaini, 2003: 58)

2. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis (Usman, 2003). Teknik

observasi dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran dengan model cipta lagu di kelas. Jenis observasi yang dilaksanakan adalah observasi eksperimental ialah observasi yang dilakukan terhadap situasi yang disiapkan sedemikian rupa untuk meneliti sesuatu yang dicobakan.

3. Tes

Untuk memperoleh hasil penilaian permainan cipta lagu menggunakan 2 macam test yaitu test tertulis dan test perbuatan (praktek). Tes perbuatan adalah meneruskan motif yang di buat oleh guru secara langsung termasuk melodi. Test tertulis adalah berupa karya tertulis atau sebuah teks lagu.

Teknik Analisi Data

Data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan test peroses analisisnya berlangsung selama penelitian yang ditempuh melalui serangkaian proses kegiatan secara

bersama yaitu, dengan cara reduksi (disederhanakan), diklasifikasikan (dikelompokkan), diinterpretasikan, di deskripsikan secara sistematis dan selanjutnya disimpulkan. Teknik analisis data menggunakan PTK dengan pendekatan kualitatif (Usman, 2003).

HASIL DAN PEMBAHAAN

Metode permainan KCL ditetapkan setelah beberapa kali mencoba strategi mengajar untuk materi karya musik agar tercapai tujuan. Sedangkan perbedaan warna dalam KCL adalah hanya untuk membedakan unsur-unsur dalam sebuah lagu dan untuk mempermudah membentuk kelompok. Hasil penelitian dalam penggunaan KCL ini dapat dilihat sebagai berikut:

a. Unsur lagu

Adapun perolahan data tentang unsur lagu pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Unsur Lagu Siklus I, II, dan III

No	Aspek yang Diteliti Individu	Nilai Siklus I				Nilai Siklus II				Nilai Siklus III			
		K	S	B	SB	K	S	B	SB	K	S	B	SB
1	Motif	11	4	11	4	-	4	11	15	-	4	11	15
2	Lirik	5	14	8	3	1	7	9	12	-	2	9	19
3	Melodi	13	4	12	1	-	4	18	8	-	7	12	11

Hasil pembelajaran siklus I dengan metode contoh dan penugasan menunjukkan: (1) untuk aspek motif kategori kurang 11 siswa, kategori sedang 4 siswa, kategori baik 11 siswa, dan kategori sangat baik 4 siswa. (2) untuk aspek lirik lagu menunjukkan: kategori kurang 5 siswa, kategori sedang 14 siswa, kategori baik 8 siswa, dan kategori sangat baik 3 siswa. (3) untuk aspek melodi penunjukkan :15 siswa kategori kurang, kategori sedang 4 siswa, kategori baik 14 siswa, kategori sangat baik 1 siswa. Apabila di presentase nilai kurang mencapai 32%, nilai sedang 24%, baik 34% dan sangat baik 8%.

Dari data hasil pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa: (1) untuk aspek motif kategori kurang 0 siswa, kategori sedang 4

siswa, kategori baik 11 siswa, kategori sangat baik 15 siswa. (2) untuk aspek lirik lagu menunjukkan kategori kurang 1 siswa, kategori sedang 7 siswa, kategori baik 9 siswa, dan kategori sangat baik 12 siswa. (3) untuk aspek melodi kategori kurang 0 siswa, kategori sedang 4 siswa, kategori baik 18 siswa, dan kategori sangat baik 8 siswa. Dalam siklus dua terdapat peningkatan kearah yang lebih baik dilihat dari perbandingan dengan presentase nilai kurang 1%, sedang 16%, baik 42%, dan sangat baik 42%.

Dilihat dari hasil siklus III juga mengalami peningkatan, antarlain: (1) untuk aspek motif, siswa yang mendapat kategori kurang 0, kategori sedang 4 siswa, kategori

baik 11 siswa, dan sangat baik 15 siswa. (2) aspek lirik lagu, kategori kurang 0 siswa, kategori sedang 2 siswa, kategori baik 9 siswa, dan kategori sangat baik 19 siswa. (3) aspek melodi, kategori kurang sebanyak 0 siswa, kategori sedang sebanyak 7 siswa, kategori baik sebanyak 12 siswa, dan kategori sangat baik 11 siswa. Dilihat dari persentasenya nilai kurang sebanyak 0%, nilai sedang sebanyak 14%, nilai baik 55%,

dan nilai sangat baik 48%. Dari uraian data diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas siswa melalui permainan cipta lagu khususnya pada unsur lagu telah berhasil.

b. Kreativitas

Adapun perolahan data tentang kreativitas pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kreativitas Siklus I, II, dan III

No	Aspek	Lagu Karya Siswa Siklus I				Lagu Karya Siswa Siklus II				Lagu Karya Siswa Siklus III			
		K	S	B	SB	K	S	B	SB	K	S	B	SB
1	Kreativitas	-	-	-	-	25	6	4	-	-	-	10	20
2	Harmoni	-	-	-	-	18	10	2	-	-	-	6	24

Dari tabel di atas, pada pembelajaran siklus I dengan metode contoh dan penugasan secara klasikal siswa belum bisa membuat kreasi lagu, jadi belum bisa mengukur tingkat kreativitas dan harmonisasi karya. Selanjutnya semua siswa sudah dapat membuat moti dan syair lagu walau secara umum penilaian masih banyak yang kurang baik.

Pada pembelajaran siklus II dengan metode permainan cipta lagu, secara klasikal siswa sudah bisa membuat kreasi lagu walupun 1 bait, tinfakat kreativitas mulai nampak dan harmonisasi mulai bisa dirasakan. Dalam aspek kreativitas 25 anak kurang aktif dalam berkreasi membuat motif, 6 anak membuat tugas, dan 4 anak aktif. Pada pembelajaran siklus II dengan metode permainan cipta lagu, dari aspek harmoni dapat dilihat dari karya, 18 anak menyatakan

kurang enak, 10 anak menyatakan sedang, 2 anak menyatakan enak. Prsentasi nilai kurang 71%, sedang 17%, baik 6%, sangat baik 0%.

Pada pembelajaran siklus III dengan metode permainan cipta lagu, secara klasikal siswa sudah dapat membuat kreasi lagu. Harmonisasi lagu yang dibuat menunjang 6 siswa merasakan baik, dan 24 siswa merasakan sangat baik atau selaras. Persentase nilainya adalah 0% untuk kategori kurang, 17% kategori baik, 48% kategori nilai sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan metode permainan cipta lagu khususnya pada aspek kreativitas telah berhasil.

c. Motovasi Belajar

Adapun perolahan data tentang motivasi belajar pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Motovasi Belajar

No	Aspek	Nilai siklus I				Nilai siklus II				Nilai siklus III			
		K	S	B	SB	K	S	B	SB	K	S	B	SB
1	Motivasi belajar	15	8	7	-	5	6	9	10	-	-	12	18
2	Evaluasi	10	9	11	-	1	9	10	10	-	-	11	19

Dari data nilai siklus I di atas menunjukkan bahwa tingkat motovasi belajar 15 siswa dalam kategori kurang, 8 siswa

kategori sedang dan 7 siswa dalam kategori baik. Untuk evaluasi menunjukkan bahwa nilai 10 siswa dalam kategori kurang, 9 siswa

kategori sedang dan nilai 11 siswa kategori baik. Apabila dipresentasikan nilai kurang 41%, nilai sedang 25%, baik 2% dan sangat baik 0%.

Sedangkan dari data nilai siklus II, menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar, 5 siswa berada pada kategori kurang, 6 siswa kategori sedang, 9 siswa kategori baik, dan 10 siswa memperoleh kategori sangat baik. Untuk evaluasi menunjukkan bahwa, 1 siswa nilai kurang, 9 siswa sedang, 10 siswa nilai baik, dan 10 siswa sangat baik. Presentase nilai siswa yang mendapat kategori kurang 1%, nilai sedang 25%, baik 31%, dan sangat baik 33%.

Dari data nilai siklus III di atas, menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa yang mendapat kategori kurang dan sedang sebanyak 0 siswa, kategori baik 12 siswa, dan kategori sangat baik sebanyak 18 siswa. Untuk evaluasi menunjukkan bahwa, siswa yang mendapat nilai kurang dan sedang sebanyak 0 siswa, kategori baik 11 siswa, dan sangat baik 19 siswa. Apabila dilihat dari persentasenya, nilai kurang dan sedang berada pada 0%, sedangkan nilai baik 55%, dan sangat baik 62%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pada aspek motivasi belajar siswa sudah berhasil.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 1 Benai sangat menarik minat siswa, khususnya KD karya musik. Siswa diajak bersama membangun nada yang membentuk sebuah hasil karya melalui metode permainan cipta lagu. Dibuktikan dengan karya-karya yang dihasilkan siswa serta motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Model pembelajaran ciptalagu merupakan hasil dari refleksi siklus I dan II dalam pelaksanaan PTK. Dari pengalaman siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa, 1) unsur lagu (motif, lirik, dan melodi) terdapat perubahan positif dari siklus I, II, dan III. 2) kreativitas semakin meningkat ditinjau dari variasi

motif, melodi, lirik, dan karya yang dihasilkan. 3) motivasi belajar juga semakin meningkat, dilihat dari siklus I, II, dan III yang melaksanakan permainan cipta lagu secara utuh.

Dari kesimpulan di atas peneliti menyarankan: 1) kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 1 Benai, sebaiknya tidak hanya berhenti sebatas pelajaran di kelas saja. Karya-karya siswa yang sudah terkumpul dapat didokumentasikan dalam bentuk album musik karya siswa. Sehingga dapat mempengaruhi terotivasi siswa. 2) metode KCL ini belum terlalu dikenal di kalangan pendidik khususnya di kecamatan Benai, untuk itu perlu adanya seminar untuk mengenalkannya pada pendidik yang ada di kecamatan Benai. 3) agar permainan KCL dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan kerjasama antara guru seni musik dan guru mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Mack, Dieter. 2001. *Musik Kontemporer & Seni Multikultural*. Jakarta: Artline
- Mack, Dieter. 2002. *Komposisi di Sekolah Sebagai Jalan Keluar Dari Dilema Pendidikan Musik, Semiloka Pendidikan Seni*. Semarang: Pascasarjana UNNES
- Martopo. 2006. *Paradikma Baru Dalam Pembelajaran Seni. Jurnal Harmania Volume VII*. Semarang: FPBS UNNES
- Purwodarminto, WJS. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Soenarno, Adi. 2006. *Creativity Games*. Yogyakarta: Andi
- Sujadmiko. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Sukarman, Herri. 2003. *Dasar-Dasar Dikdaktik & Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan
- Uqsari, Yusuf. 2005. *Melejit dengan Keatife*. Jakarta: Gama Insani

- Usman, Usaini dan Purnomo Setiady. 2003.
Metodelogi Penelitian Sosial. Jakarta:
Bumi Aksara
- Yahyah, Yudrik. 2003. *Wawasan
Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas