

PENINGKATAN KREATIVITAS MEMBUAT KARYA MUSIK MELALUI PERMAINAN CIPTA LAGU PADA SISWA

PRATIN MURTI SUTOMO

SMA Negeri 3 Pemalang, Jawa tengah
email :pratinmaniz@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan mata pelajaran seni budaya khususnya seni musik adalah mengembangkan aspek kreasi dan apresiasi seni. Dalam aspek kreasi banyak kendala yang dihadapi karena berkreasi atau menciptakan komposisi yang baru dibutuhkan pengetahuan yang luas mengenai dasar-dasar seni musik. Metode Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Pemalang dengan menggunakan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya musik melalui penerapan metode permainan cipta lagu dilihat dari nilai rata-rata pada kegiatan prasiklus sebesar 64,84 yang termasuk dalam kategori baik. Aktivitas siswa juga meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-ratanya sebesar 68,55, meningkat pada siklus II menjadi 75,39. Simpulan dari penelitian ini yaitu: (1) metode permainan cipta lagu dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam membuat karya musik, (2) metode permainan cipta lagu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 dalam pembelajaran membuat karya musik.

Kata kunci : kreativitas; karya musik; permainan cipta lagu

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran. Sedangkan tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan ketrampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, tari dan peran, dan menanamkan pemahaman tentang dasar-dasar dalam berkesenian (Sujadmiko,2004:26).

Menurut Edgar Dale 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 (Sukarman, 2003:16). Maka berdasarkan pernyataan tersebut, upaya mengemas proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk berinteraksi aktif dalam mata pelajaran seni budaya khususnya musik, menjadi tantangan bagi kalangan pendidik, khususnya guru musik itu sendiri. Tujuan penyelenggaraan pendidikan seni tidak mungkin terlepas dari kondisi masyarakat dan budaya lingkungannya. Oleh karena itu, pengembangan tujuan pendidikan seni hendaknya mendasarkan nilai-nilai, gagasan (cita-cita dan tingkat kedewasaan) peserta didik, dan pola-pola hidup kreatif melalui latihan-latihan (Setiyawati, 2006:195).

Dalam mengikuti proses belajar pendidikan seni di masa sekarang ini, siswa tidak mungkin akan mengikuti proses pendidikan dengan metode konvensional. Hal ini menjadi tantangan bagi guru pengampu untuk selalu memunculkan inovasi-inovasi baru dalam memberikan materi pembelajaran pendidikan seni.

Dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran pendidikan seni guru pengampu harus juga memperhatikan beberapa hal di antaranya adalah selera musik dan trend musik yang sedang terjadi yang disukai oleh anak didik. Semakin guru bisa memahami trend musik anak, perhatian dan motivasi anak juga semakin bertambah. Walaupun ini bukan utama, namun bisa menjadi daya tarik tersendiri disamping meletakkan dasar-dasar musik.

Sedangkan uraian kreativitas menurut Martopo adalah suatu fungsi biologis yang membuat manusia berbeda dengan hewan, kreativitas didefinisikan sebagai *restrukturasi* kreatif, yaitu suatu kemampuan seseorang mengatasi masalah atau tatanan lama dan menggantinya dengan tatanan.

Selain itu implementasi pada pelajaran seni nampaknya tidak hanya dengan satu model pembelajaran, tapi dengan menggabungkan beberapa model, karena seni berkaitan dengan keadaan personal, hubungan sosial, dan budaya yang mesti dikembangkan dalam diri siswa. Pembelajaran seni budaya lebih ditekankan pada praktek, seperti yang tertuang dalam bahan kajian seni musik yaitu penampilan karya buatan sendiri. Maka dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran seni sangat bergantung pada bagaimana guru mengeluarkan kreativitas dalam memberikan materi pembelajaran musik.

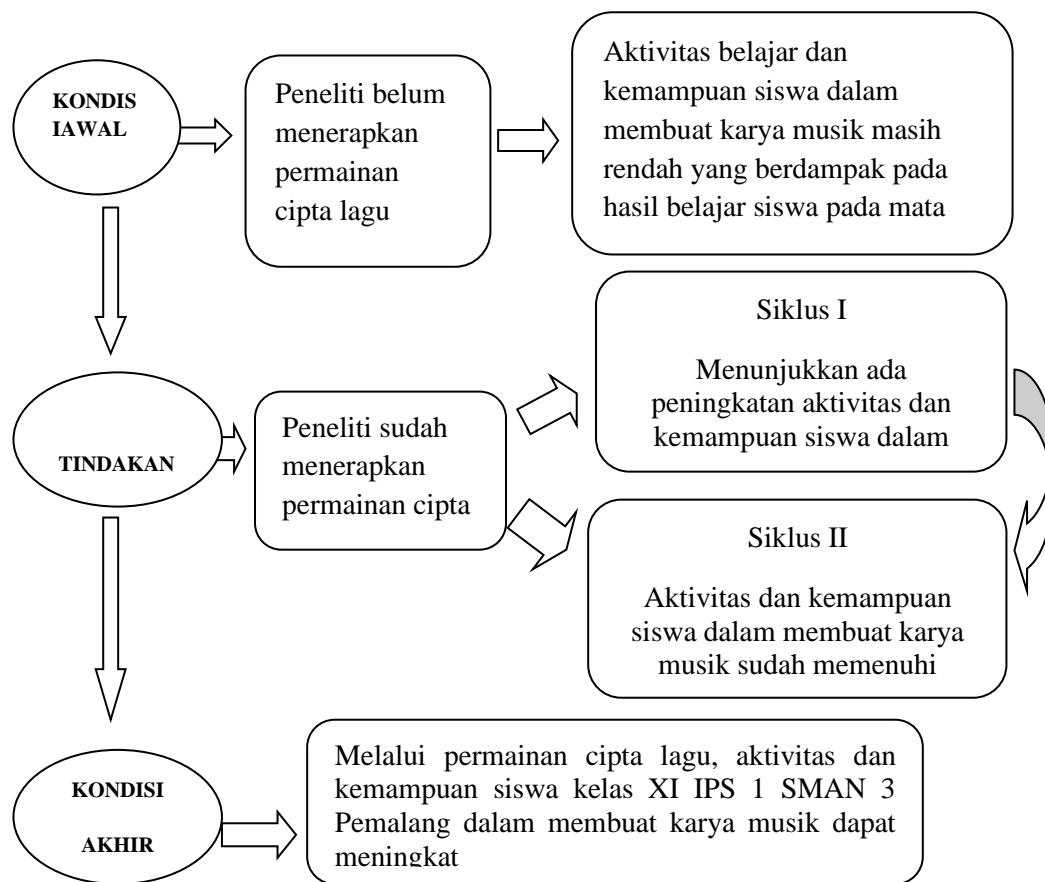
Model pembelajaran yang *inovative* tentu tidak mengesampingkan *trend* pada masa tertentu, karena dimensi apresiasi seni anak cenderung berubah menurut usianya (Mack, 2002:64). Semakin guru bisa memahami trend musik anak, perhatian dan motivasi anak juga semakin bertambah. Walaupun ini bukan utama, namun bisa menjadi daya tarik tersendiri disamping meletakkan dasar-dasar musik.

Menurut Bruce Joyce dan Masha Weil dalam bukunya *Models of Teaching* (Masunah, 2002:3) mengemukakan empat rumpun model mengajar yakni, (1). *Information procesing model* yang berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengolah dan menguasai informasi yang diterima mereka dengan menitik beratkan pada aspek *intelektual akademis*. (2). *Personal models* yang berorientasi pada pengembangan diri baik secara individu maupun hubungannya dengan lingkungan. Menitik beratkan aspek emosional. (3). *Social interaction models* berorientasi pada pengembangan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain, berperan aktif dalam proses demokratis dan bekerja dengan produktif didalam masyarakat dengan menitik beratkan pada kehidupan sosial. (4). *Behaviorial model* yang berorientasi pada kemampuan menguasai fakta, konsep, ketrampilan dan kemampuan mengurangi kecemasan serta meningkatkan ketenangan dengan menitikberatkan pada aspek perbuatan prilaku yang dapat diamati.

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 memecahkan masalahnya sendiri (Yudrik, 2003: 23). Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 3 PEMALANG adalah selaras dengan *learning by doing* yaitu belajar sambil bermain. Dengan latar belakang pemikiran tersebut, penelitian tindakan kelas ini mengambil judul : “Peningkatan Kreativitas Membuat Karya Musik Melalui Cipta Lagu pada siswa kelas X1 IPS 1”

METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran berupa permainan cipta lagu dengan melakukan kegiatan praktik secara langsung bagi siswa yang memiliki hubungan yang signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa dalam bentuk kemampuan tertentu. Pada penelitian ini ditujukan pada mapel seni musik dalam kompetensi dasar (KD): menampilkan permainan musik berdasarkan jenisnya bagi siswa kelas XI semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMA N 3 Pemalang Kabupaten Pemalang. Jumlah subjek yang diteliti adalah 32 anak yaitu siswa kelas XI IPS 1, baik sebelum atau sesudah menggunakan metode permainan cipta lagu siswa kelas XI Semester II SMAN 3 Pemalang Tahun Pelajaran 2018/2019 yaitu prasiklus, siklus dan siklus II. Dalam penelitian tindakan kelas ini, dirancang pembelajaran dengan penerapan metode permainan cipta lagu untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 1 dalam membuat karya musik. Secara jelas kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka berpikir dalam penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir seperti yang telah diuraikan, maka penelitian mengajukan hipotesis tindakan di dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan permainan cipta lagu, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya musik.
2. Penarapan permainan cipta lagu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran membuat karya musik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil tes prasiklus menunjukkan masih banyak siswa yang belum memiliki kreativitas dalam membuat karya musik. Hasil tes kreativitas siswa dalam membuat karya musik pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Hasil Tindakan Prasiklus

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	>85	Sangat Baik	0	0	2075:32 = 64,84
2.	76 – 85	Baik	2	162,5	
3.	65 – 75	Cukup	12	843,75	
4.	<65	Kurang	18	1068,75	
JUMLAH			32	2075	Kategori Kurang

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang mencapai nilai >85 dalam kategori sangat baik, dua siswa yang mencapai skor 76 – 86 dalam kategori baik. Siswa yang mendapat nilai 65 – 75 dengan kategori cukup sebanyak 12 siswa dan yang mendapat nilai <65 dengan kategori kurang sebanyak 18 siswa. Kreativitas siswa dalam menghitung masih dalam kategori kurang yaitu dengan rata-rata sebesar 64,84.

Deskripsi Tiap Siklus

Siklus I

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siklus I yaitu pembelajaran membuat karya musik dengan menggunakan model permainan cipta lagu. Hasil Siklus I meliputi hasil tes dan hasil non tes. Hasil tes yaitu tes kreativitas siswa dalam membuat karya musik dengan menggunakan metode permainan cipta lagu. Hasil non tes meliputi hasil observasi aktivitas belajar siswa, dan observasi kinerja guru. Hasil penelitian pada siklus I akan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kreativitas Menyusun Karya Musik Siklus 1

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	> 85	Sangat Baik	10	906,25	2400:32 = 75
2.	76 – 85	Baik	3	234,75	
3.	65 – 75	Cukup	10	725	
4.	< 65	Kurang	9	525	
JUMLAH			32	2400	Kategori Cukup

Berdasarkan data yang diperoleh, maka pembahasan untuk peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA N 3 Pemalang adalah sebagai berikut :

Pertama, aspek kerjasama siswa dengan teman satu kelompok mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus yang kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I, siswa didik masih bekerja secara individu dan perorangan, belum mampu untuk melakukan kerjasama dengan teman satu kelompoknya. Namun hal berbeda ditunjukkan pada siklus II, yang mana siswa didik sudah mampu untuk melakukan kerjasama dengan teman satu kelompoknya.

Kedua, aspek siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aspek ini juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dikarenakan siswa bekerja dalam kelompok, sehingga apabila ada sesuatu yang mereka belum paham, siswa langsung bertanya kepada teman yang lainnya. Begitu juga halnya dengan aspek yang ketiga dan keempat. Masing-masing aspek mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Dalam siklus I ini seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terdeskripsi melalui observasi sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor				Jml Skor	%	Kategori
		4	3	2	1			
1.	Siswa memahami penjelasan guru	8 siswa	10 siswa	14 siswa	0 siswa	90	70,31 %	Tinggi
2.	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	2 siswa	17 siswa	13 siswa	0 siswa	87	67,97 %	Tinggi
3.	Siswa aktif dalam membuat karya musik	3 siswa	11 siswa	18 siswa	0 siswaa	87	67,97 %	Tinggi
4.	Siswa mampu membuat karya musik dengan baik	3 siswa	16 siswa	13 siswa	0 siswa	87	67,69 %	Tinggi
5	Siswa mampu membuat karya musik dengan baik	3 siswa	16 siswa	13 siswa	0 siswa	87	67,69 %	Tinggi
Rata-Rata							68,55%	Cukup

Siklus II

Siklus II merupakan kelanjutan dari pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Secara rinci, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pada kegiatan ini guru memberikan penguatan dan bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Dari hasil tes evaluasi siklus II menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menyusun karya lagu mengalami peningkatan dari siklus I. Rata-rata yang dicapai siswa pada siklus II sebesar 81,35 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas menghitung siswa kelas XI IPS SMA N 3 Pemalang pada kompetensi dasar menggunakan konsep lajabar dalam menyelesaikan masalah aritmatika sosial sederhana dengan menerapkan metode permainan lagu. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menyusun karya lagu sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu kreativitas siswa dalam menyusun karya lagu mengalami peningkatan sekurang-kurangnya 75% dan aktivitas belajar siswa meningkat sekurang-kurangnya 75%. Sehingga dapat dikatakan Penelitian Tindakan Kelas selesai pada siklus II.

Berikut disajikan tabel hasil kreativitas siswa dalam menyusun karya lagu pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Tes Kreativitas Membuat Karya Musik Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	> 85	Sangat Baik	9	812,5	2575:32 = 80,47
2.	76 – 85	Baik	13	975	
3.	65 – 75	Cukup	7	518,75	
4.	< 65	Kurang	3	175	
JUMLAH			32	2445	Kategori Baik

Aspek yang menjadi sasaran dalam kegiatan observasi aktivitas belajar siswa yaitu :

Aspek A : Siswa memahami penjelasan guru.

Aspek B : Siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Aspek C : Siswa aktif dalam membuat karya musik.

Aspek D : Siswa mampu membuat karya musik dengan baik

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor				Jml Skor	%	kategori
		4	3	2	1			
1.	Siswa memahami penjelasan guru	9 siswa	13	4	0	100	78,13%	Tinggi
2.	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	6 siswa	15	4	0	94	76,56%	Sangat Tinggi
3.	Siswa aktif dalam membuat karya musik	4 siswa	11	11	0	94	73,44%	Tinggi
4.	Siswa mampu membuat karya musik dengan baik	2 siswa	15	9	0	94	73,44%	Tinggi
Rata-Rata							75,39%	Tinggi

Secara keseluruhan, dari semua aspek aktivitas siswa yang diamati, aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dikatakan sudah baik yaitu dengan presentase rata-rata sebesar 75,39. Hal itu menunjukkan bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II sudah

memenuhi target indikator yang telah ditetapkan, oleh karena itu, penelitian berhenti pada siklus II.

Tabel 6. Perbandingan kreativitas siswa dalam membuat karya musik (Siklus I dan Siklus II)

No.	Keterangan	Rata-Rata	Kriteria
1.	Siklus I	75,00	Cukup
2.	Siklus II	80,47	Baik

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus I, rata-rata kreativitas siswa dalam menghitung sebesar 75,00 yang termasuk kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 80,49 dengan kategori baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Metode permainan cipta lagu dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS I SMA N 3 Pemalang dalam membuat karya musik, dilihat dari hasil yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir siklus II.
2. Metode permainan cipta lagu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS I SMA N 3 Pemalang yang meliputi aspek : siswa memahami penjelasan guru, siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa aktif dalam membuat karya musik, dan siswa mampu membuat karya musik dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Edgar Dale, 2018. *Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar*.
<http://repositori.uin.alauddin.ac.id>
- Hamalik,oemar,2007. *Managemen Pengembangan Kurikulum*,Bandung :PT.Remaja Rosda Karya.
- Mack,Dieter, *Komposisi Di Sekolah Sebagai Jalur Keluar Dari Dilema Pendidikan Musik*, Semarang,Pasca Sarjana UNNES
- Martopo,2006 *pengembangan kreativitas dan apresiasi karya budaya*. Jakarta
- Masunah,Juju,2002. “Pendidikan Seni”. *Semiloka Pendidikan Seni*. Semarang: Pasca Sarjana UNNES
- Paul B.Diedrich,Sadiman,2010 *Menggolongkan Aktivitas Siswa* :<http://media.neliti.com>
- Sardiman, 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*,Jakarta : Raja.Grafindo Persada
- Saini KM dalam Martopo, 2006. “*Paradigma Baru Pendidikan Seni*”, *Jurnal Harmonia Volume VII*. Semarang: FPBS UNNES
- Setiawati,Rahmida.2006. *Kompetensi Sebagai Basis Pendidikan Seni*, *Jurnal Harmonia Volume VII*. Semarang : FBS UNNES
- Sudjatmiko, 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Sukarman, Herry, 2003. *Dasar-dasar Dikdaktik di Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Kependidikan
- Yudrik,2003. *Inovasi Program Bakat Peserta Didik*
<http://etheses.iainponorogo.ac.id>