

**MODEL PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA BERBASIS MUSIK RIAU
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS ATAS**

Zufriady

zufriady@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau

ABSTRACT

Competency of primary school teachers in teaching low SBK can not increase the creativity of students. When viewed from the musical wealth of Riau which are many and varied, lessons should SBK can be done well. It is not so considered by the art educators and is the background for the model-based development of student creativity Riau music performed by R & D through the stages of survey, design models, testing, and validation. The use of this model can enhance students' creativity as the ability to develop rhythm, choose the color of the instrument, tool making, composing music, and composing music grooves. This model also helps the teacher in the learning process and simultaneously lift Riau music. SBK learning can enhance students' creativity and preserve the values of social, educational, religious, and human values contained in Riau music, if teachers can perform well. Instead of learning SBK who have not yet developed the art of Riau tradition as a foundation for creative, cultural roots will gradually disappear.

Keywords: *learning model, student creativity, musical tradition of Riau, SBK learning, teacher competence*

PENDAHULUAN

Keberadaan pendidikan seni sudah mengalami perkembangan yang cukup pesat terlihat dari kurikulum dan sistem pendidikan yang selalu diperbaiki, tentunya disosialisasikan dengan baik hingga sampai ke semua jenjang pendidikan dan semua daerah di Indonesia. Walaupun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam proses implementasi yang membuat sistem dan tujuan kurikulum pendidikan tersebut belum tercapai. Salah satu contoh pada pembelajaran seni budaya keterampilan (SBK) di SD daerah Riau.

Proses belajar SBK pada umumnya belum dapat dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum, salah satu contoh: seharusnya pelajaran terdapat dua jam pertemuan dalam satu minggu dan

dilaksanakan hanya satu jam. Hal ini disebabkan beberapa alasan yakni: pelajaran kesenian tidak begitu perlu, panduan tidak ada, media belajar seni sulit untuk diadakan, guruyang mengatakan bahwa mereka tidak memiliki bakat seni, susah mengontrol anak, kalau belajar seni akan mengganggu lokal sebelah karena ribut, dan alasan lainnya yang kurang mendukung. Di balik itu, Riau kaya dengan musik tradisi dan belum dapat tersentuh dalam pendidikan SBK yang membantu siswa untuk berapresiasi dan kreasi.

Salah satu aspek pendidikan nasional, diarahkan untuk mewujudkan pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang disebut juga dengan menanamkan karakter. Pembelajaran seni di sekolah harus mampu memperhalus budi

pekerti dan mendewasakan manusia, yaitu dewasa dalam pemikiran dan perasaan. Dalam hal ini Komalawati (2007) 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 berekspressi, bereksplorasi serta berapresiasi seni melalui kegiatan yang kreatif”.

Suatu pernyataan yang sering terdengar bahwa perlunya kreatif, kreatif itu penting, generasi muda harus kreatif, dan kreativitas harus ditanamkan ke siswa. Hal ini diungkap oleh Munandar (1987) bahwa 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. kedua, 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. ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Model pengembangan kreativitas siswa melalui musik Riau, melibatkan anak didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa bentuk pengembangan kreativitas melalui pembelajaran SBK diantaranya: menggali musik Riau yang ada di lingkungan siswa, siswa dapat mengembangkan instrumen, syair, musik iringan, dan bentuk penampilan sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, Bagaimana

memberdayakan potensi musik Riau dalam pembelajaran seni budaya keterampilan. Untuk mewujudkan itu, penelitian menggunakan metode R&D atau penelitian dan pengembangan. Langkah penelitian berupa survei, merancang model dan uji coba penerapan dan validasi. Setelah uji coba, model divalidasi dengan sistem *focus group discussion* (FGD).

Dalam panduan penyusunan KTSP, kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan kompetensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan. Memiliki posisi sentral berarti pembelajaran berpusat pada peserta didik (BSNP, 2006).

Kemudian dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknik dan seni, pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan dimana IPTEKS sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Pendidikan harus terus menerus melakukan adaptasi dan penyesuaian perkembangan IPTEKS sehingga tetap relevan dan kontekstual dengan perubahan. Oleh karena itu, kurikulum harus dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (BSNP, 2006).

Melalui model ini diharapkan pembelajaran musik di SD dapat berjalan sebagai mana mestinya agar dapat mengembangkan kreativitas siswa. Pengembangan kreativitas anak yang dimaksud merupakan suatu proses

bereksplorasi musik yang didasari dari musik Riau sebagai modal dasar untuk berkekrativitas, musik Riau sebagai stimulus bagi siswa, dengan demikian bentuk musik yang akan lahir setelah pembelajaran ini bukanlah murni musik Riau seperti yang ada pada saat sekarang, melainkan pengembangan musik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD kelas atas.

Sasaran dari model ini bermuara pada suatu penampilan musik Riau dengan kelompok kecil yang aktif, kreatif atau bentuk pengembangan lainnya yang disesuaikan dengan lingkungan sekolah, indikator keberhasilan dari model ini berupa:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Model

No	Indikator Keberhasilan		
1	Siswa mengembangkan sensitivitas musik dengan mengapresiasi dan mengekspresikan musik Riau	mampu dengan dan musik	a. Dapat mengelompokkan dan menyebutkan unsur-unsur musik Riau b. Mampu memberikan tanggapan tentang musik Riau c. Mampu mengembangkan ide merancang alat musik menggunakan benda sekitar. d. Mampu menirukan pola irama dari musik Riau
2	Siswa berkekrativitas menghubungkan kebermanfaatan lingkungan mereka sebagai unsur pengembang kreativitas	mampu untuk mereka	a. Siswa dapat bekerjasama secara berkelompok b. Siswa dapat mengimitasi alat musik Riau menggunakan benda disekitarnya c. Siswa dapat mengembangkan pola irama musik Riau menggunakan instrumen buatannya secara berkelompok d. Siswa dapat menyanyikan dan mengiringi lagu Riau menggunakan benda sekitar secara berkelompok
3	Siswa menampilkan kreativitas di depan kelas atau sekolah	mampu hasil	a. Siswa mampu mempersiapkan penampilan sesuai ide kelompok b. Siswa mampu menyajikan arransemen musik Riau hasil pembelajaran

Dari mengembangkan sensitivitas musik dengan mengapresiasi dan berkekrativitas untuk menghubungkan kebermanfaatan lingkungan hingga menampilkan kreativitas siswa, kreativitas sebagai ujung tombak model yang memiliki indikator sebagai berikut: (a) munculnya ide-ide dan gagasan siswa dari proses apresiasi; (b) kemampuan siswa melihat kebutuhan yang ada dalam aktivitas belajar; (c) kemampuan siswa untuk mengembangkan musik; (d) kemampuan siswa dalam mengaransemen atau mengkomposisikan lagu; dan (e) kemampuan mengorganisasi kelompok hingga pertunjukan.

Musik Riau sebagai stimulus untuk menunjang kreativitas merupakan beberapa musik tradisi yang ada di lingkungan siswa. Dari proses apresiasi musik Riau, siswa mengembangkan sensitivitas musik sesuai tingkat usia hingga mampu meningkatkan kreativitasnya dalam proses belajar. Begitu juga halnya dengan lagu-lagu yang hidup dan berkembang di wilayah Riau, baik berada di kepulauan ataupun di daratan. Siswa dapat menjumpai lagu Riau di lingkungan mereka sesuai dengan tingkat usia dan tingkat kesulitannya. Dalam melihat kesesuaian tingkat usia dan kesulitan, guru dapat menganalisis musik tersebut berdasarkan kriteria seperti

memiliki pesan pendidikan, memiliki nilai tradisi yang baik, memiliki nilai sosial, mudah di nyanyikan, dan dapat di kembangkan. Model ini dirancang berdasarkan kebutuhan siswa untuk kelas empat, lima dan enam (kelas Atas) dengan kompetensi guru SD yang ada di daerah Riau. namun model ini juga dapat digunakan secara meluas kepada kelas yang sama pada daerah lain yang menggunakan materi musik di tempatnya.

Tujuan model pengembangan kreativitas siswa berbasis musik Riau yakni: (a) Membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas secara kontekstual; (b) Membantu para guru dalam pembelajaran seni musik di SD; (c) Memberikan panduan belajar musik yang berbasis pada musik Riau; (d) Memberikan kontribusi bagi masyarakat untuk melestarikan budaya Riau.

Pembelajaran SBK berbasis musik Riau dengan menggunakan pendekatan kontekstual, merupakan proses belajar yang menggunakan musik dan lagu yang ada di lingkungan siswa sebagai bentuk mengenal konteks budaya siswa. Di sisi lain pendekatan ini kebermaknaan pembelajaran akan langsung dialami oleh siswa pada setiap kali pertemuannya, kebermaknaan belajar lebih terasa oleh siswa sewaktu mereka berproses. Sejalan dengan itu Johnson (2007) mengemukakan bahwa "Dalam CTL, kata "konteks" menurut imbauan SCANS menghasilkan terminologi pembelajaran kontekstual. Kata kontekstual kemudian secara alami menggantikan kata "terapan" karena "terapan" terlalu sempit untuk mencakup inovasi mengejutkan yang dicapai oleh gerakan reformasi akar rumput ini. Kontekstual yang lebih menyeluruh di dalam konteks menyatakan saling terhubung. Segala sesuatu terhubung, termasuk gagasan-gagasan dan tindakan. Kontekstual juga mengarahkan pemikiran kita pada pengalaman. Ketika gagasan dialami, kemudian digunakan di dalam

konteks, maka mereka memiliki makna dalam proses pembelajarannya". Dengan demikian, konsep pembelajaran kontekstual dapat membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi yang nyata, dan mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas? Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni budaya keterampilan berbasis musik Riau yang sesuai untuk siswa SD kelas atas. Hasil penelitan diharapkan dapat: (a) memberikan kontribusi kepada kalangan pendidikan seni dalam upaya meningkatkan pembelajaran seni musik; (b) sebagai bahan referensi guru seni budaya dalam model pembelajaran seni musik untuk anak SD; (c) sebagai bahan dan model pembelajaran bagi calon guru yang ada di PGSD FKIP UNRI; (d) menambah pengetahuan tentang model pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni budaya yang sesuai dengan konteks daerah; (e) bagi penulis, penelitian ini akan menambah pengalaman baru dan ilmu baru setelah melaksanakan penelitian tersebut.

Sumardjo (2000) mendefinisikan kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual, yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu. Seorang yang kreatif selalu dalam kondisi kacau, ricuh, kritis, gawat, mencari, mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya. Seorang yang kreatif harus berani menghadapi risiko berhasil atau tidak berhasil, dan ditolak oleh

lingkungannya apabila kreativitasnya tidak berhasil.

Dalam kehidupan sekarang sangat ramai orang berbicara mengenai kreativitas secara umum dan menyeluruh dalam dunia pendidikan. Banyak penelitian telah menggali dan menganalisis proses kreativitas bagi dunia pendidikan tersebut. Tentunya hal ini menjadi tugas yang sangat besar bagi pendidikan untuk lebih memperdalam pemahaman tentang kreativitas bagi siswa.

Bagi siswa, kreativitas merupakan sesuatu yang sangat bermakna dalam kehidupannya, agar pada masa akan datang mampu menghadapi persoalan kehidupan mereka. Dengan kreativitas yang tinggi siswa tidak akan mengalami kesulitan dan akan selalu siap melalui berbagai rintangan kehidupan. Sebagai contoh bagi siswa yang kreatif dalam menghadapi pelajaran, siswa tidak akan menerima begitu saja sesuatu yang diberikan guru, melainkan akan selalu mencoba untuk mencari sesuatu kebenaran yang lebih baik dari kenyataan. Dengan kreativitas tersebut akan timbul pribadi-pribadi yang tangguh dalam bentuk identitas diri yang handal, memiliki konsistensi diri, dan kualitas diri yang baik.

Model pembelajaran dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan dalam keseharian sebagai jalan untuk mencapai tujuan belajar yang baik. Hal ini Joyce (1992) dalam Trianto (2007) menyebutkan bahwa maksud model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Selanjutnya, Joyce (1992) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam

mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Ketercapaian pembelajaran dirancang dalam model dapat menentukan keberhasilannya. Dengan demikian model harus memiliki karakter dan ciri tersendiri. Kardi dan Nur (2000) berpendapat bahwa istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau para pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
3. Tingkah laku pengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. (Trianto, 2007)

METODE PENELITIAN

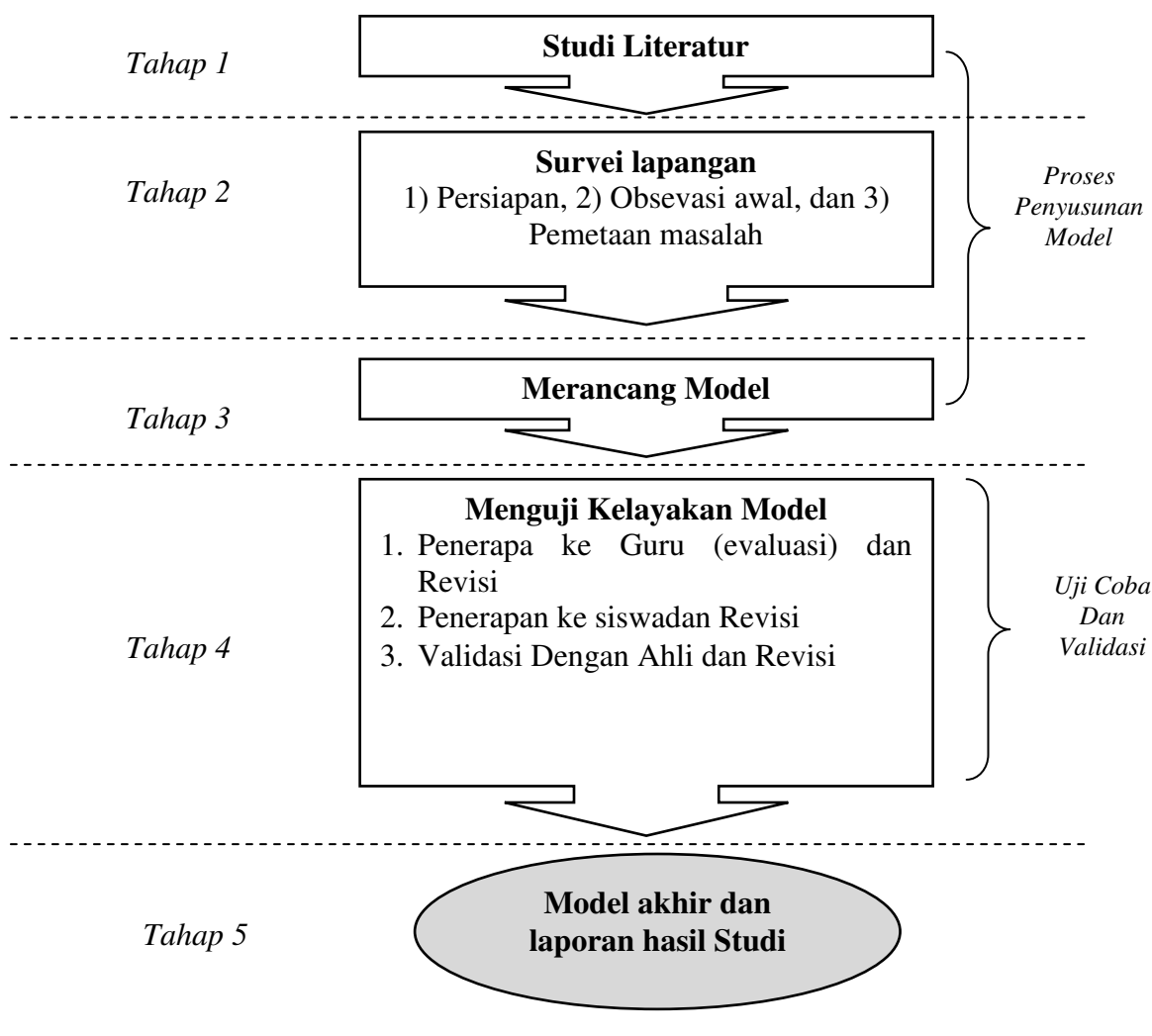
Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D). Peneliti berusaha menggali seni musik Riau untuk dikembangkan menjadi model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual sebagai upaya mengembangkan kreativitas 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: (a) studi dokumen; (b) survei; (c) studi pustaka; (d) wawancara; dan (e) *focus group discusion* (FGD).

Peneliti menggunakan lokasi penelitian adalah SD mitra PGSD FKIP Univeristas Riau, sekolah mitra tersebut adalah SD 17, SD 24 dan SD 030 Tampan Kecamatan Tampan Pekanbaru Provinsi Riau. 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.

Langkah-langkah atau prosedur yang dilalui untuk pengumpulan data penelitian model pengembangan kreativitas siswa berbasis musik Riau bagi siswa kelas atas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Dari langkah-langkah di atas secara umum, dapat diuraikan secara lebih rinci kegiatan penelitiannya hingga terwujudnya

suatu model pembelajaran. langkah tersebut dapat dilihat berikut ini:

1. Tahap Studi Literatur

Sebagai bentuk penelitian yang bersifat deskriptif, peneliti mencari sebanyak mungkin data yang dapat dihimpun dan dituliskan dalam bentuk laporan. Sebagian tulisan laporan dapat disajikan tugas-tugas matakuliah yang berhubungan dengan penelitian seperti metode penelitian, seminar penelitian, penelitian pendidikan musik dan matakuliah lainnya untuk lebih mempertajam penelitian dan setiap tugas tersebut dipresentasikan dengan bimbingan dosen matakuliah. Pada tahap ini masih berbentuk hipotesa sementara berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sebelumnya.

Seiring dengan itu, peneliti melakukan studi pustaka atau studi literatur yang berhubungan dengan potensi masalah yang ada. Beberapa kajian yang dicari untuk melihat penelitian yang direncanakan. Kajian tersebut berupa: a) konsep teori pembelajaran dan strategi yang digunakan sebagai sandaran untuk mengembangkan dan mendukung model yang dirancang, b) mengkaji tentang perencanaan metode dan teknik penelitian.

Kajian konsep teori pembelajaran dan strategi pembelajaran tersebut seperti teori kreativitas, teori perkembangan anak, strategi pembelajaran dengan berbagai model, teori belajar dan teori lainnya. Sedangkan kajian yang berhubungan dengan metode penelitian berbentuk metode kualitatif dan metode *Research and Development*.

2. Tahap Survei

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Dari tahap pengumpulan data penelitian sesuai dengan asumsi peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian, maka pada tahap ini dibagi menjadi tiga tahap. Tahap tersebut adalah 1) Persiapan, 2) survei awal, 3) Pemetaan masalah

a. Persiapan.

Pada tahap persiapan ini peneliti mempersiapkan beberapa keperluan untuk mengobservasi. Persiapan tersebut berupa, surat-surat yang berhubungan dengan penelitian agar sewaktu observasi tersebut dapat berjalan dengan baik, merancang instrumen penelitian lainya seperti skenario wawancara dalam pengumpulan data secara langsung dengan bentuk persiapan pertanyaan untuk seniman Riau yang berkenaan dengan seni Riau dan musik Riau sebagai pembelajaran di sekolah. Instrumen wawancara juga dipersiapkan untuk guru dan kepala sekolah agar dapat melihat kebutuhan secara luas dan mendalam yang berhubungan dengan pertanyaan-pertanyaan pembelajaran SBK di sekolah tempat observasi. Setelah beberapa pertanyaan dibuat, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk meminta izin turun lapangan.

b. Survei Awal.

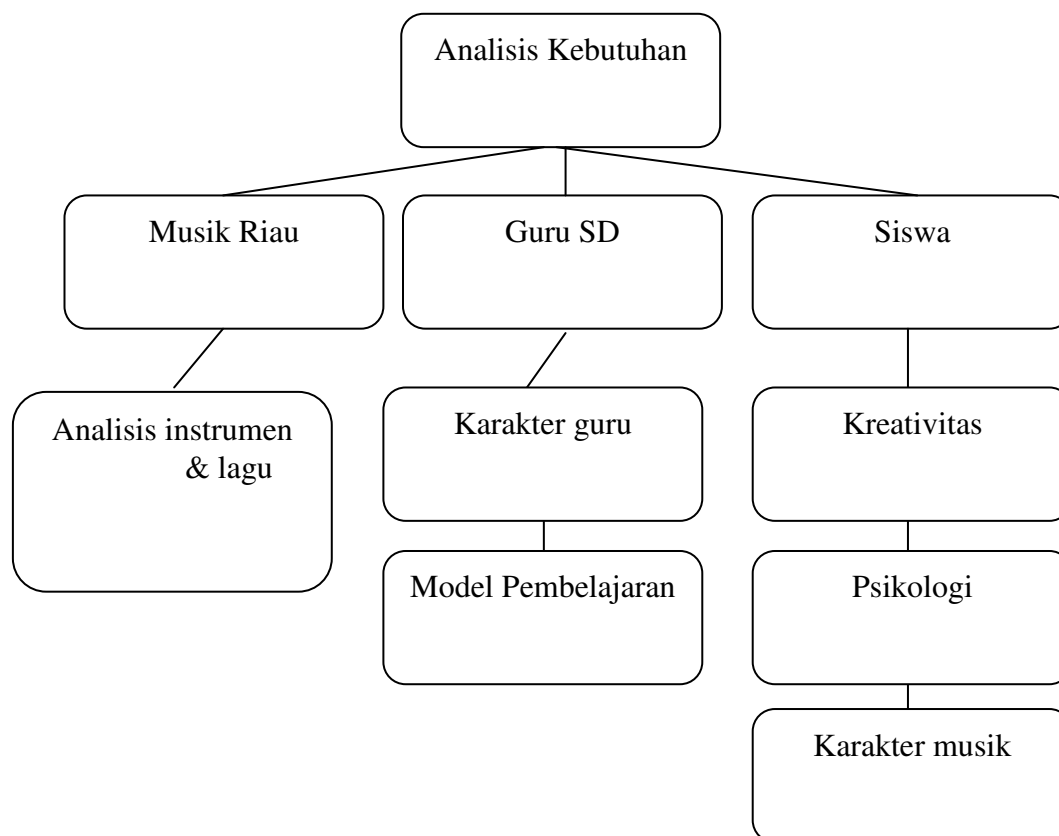
Dalam survei awal ini, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan kejadian yang ada di beberapa sekolah yang berhubungan dengan kondisi sekolah, cara belajar SBK dan fasilitas-fasilitas pendukung pembelajaran lainya sesuai model pengembangan kreativitas siswa. Pada proses pelajaran SBK, peneliti juga mendokumentasikan proses belajar berbentuk foto dan video.

c. Pemetaan Masalah.

Tahap ini dilakukan pemetaan masalah sesuai rancangan model pengembangan kreativitas siswa. semua data dibuka, dianalisa dan dikelompokkan untuk melihat masalah yang ada dilapangan. Data dibagi dua sesuai kebutuhan, *pertama*. Data tentang musik Riau, dan *kedua*. Data sekolah. Data musik Riau dikumpulkan untuk dimasukkan ke

dalam model pembelajaran, sedangkan data sekolah dipetakan sesuai kebutuhan sekolah dan kurikulum berdasarkan standar isi yang diberikan BSNP,

pembelajaran musik, studi literatur, metode penelitian yang sesuai kebutuhan model. Berikut pemetaan masalah berdasarkan kebutuhan model.

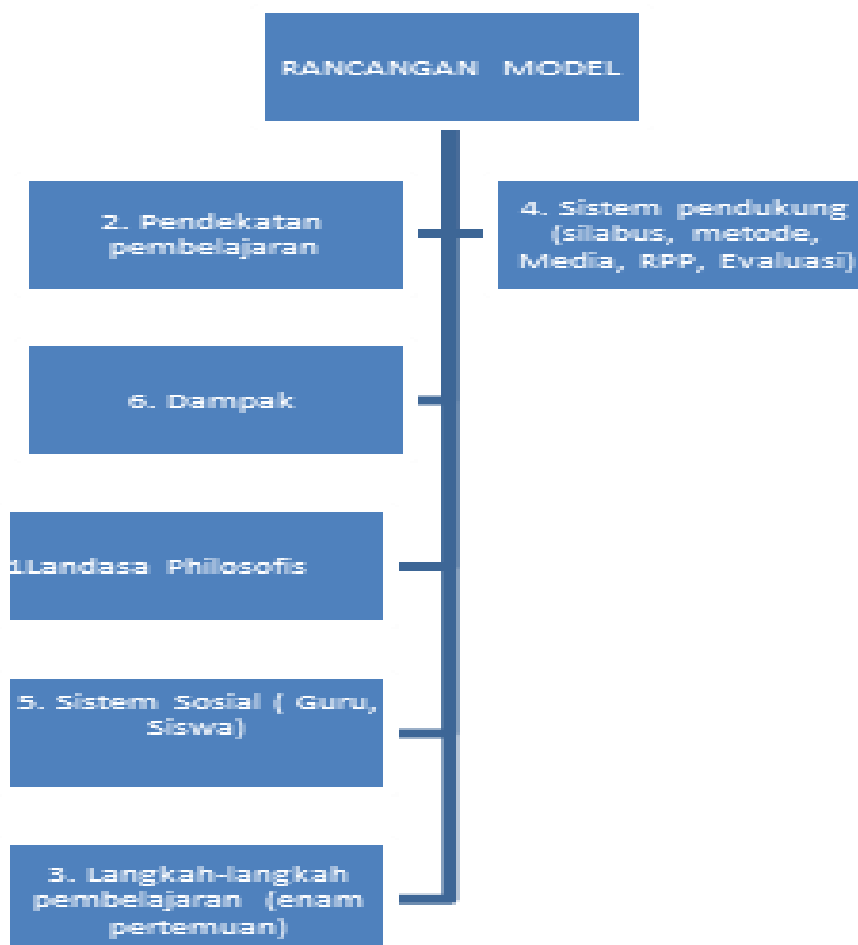


Gambar 2. Analisis Kebutuhan Model

3. Tahap Rancangan Model

Dalam merancang model pengembangan kreativitas siswa berbasis musik Riau berdasarkan studi literatur dan observasi yang berbentuk pendekatan desain dari sistem pembelajaran, dibutuhkan dua kegiatan yakni *pertama*. Analisis musik-musik Riau untuk Pembelajaran, dan *kedua*. merancang beberapa komponen pembelajaran SBK. Pada kegiatan Analisis Musik Riau, beberapa musik instrumen dan lagu Riau di bedah atau dianalisis satu persatu untuk mencari karakter musik yang sesuai untuk pembelajaran. Setiap unsur musik dianalisis

dalam bentuk teks dan konteks yang terpisah sehingga terungkap karakter musik yang dapat dijadikan model pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa. Komponen rancangan pembelajaran SBK secara garis besar dibagi menjadi enam, a. landasan Filosofis, b. Pendekatan pembelajaran, c. Langkah-langkah pembelajaran, d. Sistem pendukung, e. Sistem sosial, dan d. Dampak. Dari komponen rancangan di atas, peneliti mengiringi model ini dengan panduan guru agar pembelajaran lebih terpandu dengan baik. Untuk melihat secara rinci dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 3. Rancangan Model

Dari hasil rancangan model dibuat, peneliti terlebih dahulu mengkonsultasikan kepada pembimbing guna melihat kesesuaian lapangan yang diamati sewaktu survei dengan rancangan yang dibuat dan direvisi sesuai diskusi yang dilakukan. Selain konsultasi terhadap rancangan model, peneliti sekaligus minta izin untuk melakukan pengujian model kelapangan.

4. Tahap Penerapan Model

Tahap ini dikakukan beberapa kegiatan, yaitu:

a. Sebelum model diberikan kepada pengajar untuk diterapkan, rancangan model dinilai, dianalisa dan dicobakan kepada guru untuk dipahami terlebih dahulu tentang kebenaran dan kelayakannya. Setelah mereka

menganalisa dan menilai model tersebut dilakukan diskusi untuk perbaikan yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi sekolah.

- b. Model direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari guru yang menilai rancangan model.
- c. Memberikan model kepada pengajar untuk dicobakan kepada siswa. Peneliti selalu mengamati proses yang terjadi dan setiap selesai proses belajar dilakukan diskusi dengan pengajar.
- d. Evaluasi dan refleksi model, setelah selesai kegiatan model di perbaiki berdasarkan permasalahan yang terjadi setelah waktu penerapan model. Beberapa guru dimintai tanggapan dan saran mengenai pelaksanaan model tersebut.

5. Tahap Validasi Model

Model yang telah diperbaiki dari lapangan, kemudian di diskusikan dan meminta saran dan pandangan dari beberapa orang ahli tentang kelayakannya dengan menggunakan sistem *focus group discusion* (FGD).

6. Tahap Penyusunan

Pada tahap ini melakukan penyusunan penulisan hingga pada akhirnya dapat di evaluasi sebagai bahan akhir studi penelitian. Dengan tahap-tahap yang dilalui tentunya memerlukan waktu untuk pelaksanaannya hingga penelitian tersebut sesuai dengan keinginan dan terlaksana dengan waktu yang di tentukan.

Untuk analisis data peneliti melakukan secara simultan dan berkesinambungan, hal ini dilakukan untuk menghindari data yang menumpuk. Setiap selesai melaksanakan observasi atau wawancara pertama, peneliti segera menganalisis data lapangan secara konsisten dengan merujuk pada pertanyaan penelitian (Gunara, 2008). Dalam pengumpulan data Alwasilah (2006) menyebutnya sebagai memo, penting dilakukan untuk menulis hasil setiap tahapan observasi atau wawancara yang dilakukan. Strategi ini peneliti ambil agar setiap tahapan pengumpulan data terpandu oleh fokus yang jelas, sehingga observasi dan wawancara selanjutnya semakin terfokus, menyempit dan menukik.

Pada tahap penerapan semua data dikumpulkan dengan pembagian file-file berdasarkan waktu pengumpulannya, seperti pada tahap awal survei untuk satu file dengan menuliskan waktu, tempat, bentuk kegiatan dan lain sebagainya. Data hasil perbaikan dari guru dan data hasil siswa pada proses penerapan model dievaluasi guna memperbaiki model untuk diarsipkan sebagai bahan referensi penulisan akhir. Untuk menyerasikan beberapa data yang sama dan mungkin

sejajar atau sealur, maka teknik pemrosesan data dilakukan dengan triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan sebagai sumber data (Sugiyono, 2009).

Dari instrumen pengumpulan data yang telah dirancang pada tahap awal, semua data diolah dan diinterpretasikan dengan terpertinci sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk itu teknik pengolahan data dapat dilihat di bawah ini.

1. Wawancara/ interview. Wawancara yang dilakukan kepada guru untuk melihat persoalan pembelajaran seni yang selama ini dilakukan, kepala sekolah dilakukan untuk melihat kebijakan yang terjadi pada pembelajaran SBK, dan seniman untuk melihat seni budaya yang ada di daerah Riau. Dari hasil wawancara, data diolah dan dikoding untuk dikelompokkan berdasarkan tujuan dan inti pembicaraan. Berdasarkan pertanyaan peneliti dari sejumlah kelompok pertanyaan yang sama dikomparasi dan dianalisa. Hal ini akan membantu untuk: a. memudahkan identifikasi fenomena, b. memudahkan perhitungan frekwensi kemunculan fenomena, c. frekwensi kemunculan kode menunjukkan kecendrungan temuan dan d. membantu menyusun kategori (kategorisasi) dan subkategorisasi (Alwasilah 2002). Pemberian kode dilakukan seperti contoh dari pertanyaan yang di tanyakan pada tiga responden yang profesinya sama, jawaban wawancara dibandingkan dan disesuaikan dengan hasil obesrvasi

- untuk menginterpretasikan data yang diobservasi dan untuk melihat validitas temuan.
2. Observasi, observasi dilakukan untuk melihat langsung proses belajar SBK, fasilitas yang ada di sekolah, dan kondisi yang terjadi di lokasi penelitian. Menurut Alwasilah “lewat observasi ini, akan melihat sendiri pemahaman yang tidak terucapkan” (2002:155). Dari hasil pengamatan observasi, peneliti menghubungkan kejadian dan situasi lapangan dengan hasil wawancara dan dokumen yang ada. Berdasarkan instrumen observasi, dari beberapa catatan data yang diambil di sekolah, dikumpulkan dan dianalisis untuk menarik suatu kesimpulan sebagai interpretasi data untuk rancangan model pengembangan kreativitas siswa yang berbasis musik Riau.
 3. Dokumentasi. Dokumentasi berfungsi untuk kelengkapan data tentang sumber penelitian yang diamati dan dianalisis sebagai bukti otentik yang nyata dan tidak mungkin untuk dimanipulasi. Beberapa dokumen yang diambil dari hasil penelitian, seperti contoh Kurikulum SD yang digunakan, piagam penghargaan dari kegiatan seni, Video Penelitian dinas Pariwisata, foto dan video aktivitas belajar dengan lingkungan sekolah, dan jawaban siswa sewaktu proses pembelajaran dikumpul dapat dianalisis tingkat pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada model pengembangan kreativitas anak, melalui pendekatan pembelajaran kontekstual, baik secara ke daerahan maupun dengan konteks lingkungan yang mengajak anak didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar seni musik pada model ini, musik Riau dijadikan

sebagai stimulus siswa untuk pembelajarannya, siswa akan mengapresiasi musik Riau dari VCD atau musik tradisi Riau yang ada di lingkungan siswa. Setelah siswa mengapresiasi musik Riau, mereka akan berusaha mengembangkan kreativitasnya dengan menggali benda-benda yang dapat ditemukan dilingkungan sebagai analogika musik yang dilihat, dan kemudian setelah mereka menemukan musik tersebut diharapkan siswa mampu mengembangkan pola ritme, irama lagu, karakter musik, instrumen, syair, bentuk penampilan dan lainnya. Dari proses awal siswa melihat musik Riau kemudian dilanjutkan dengan meniru sesuai yang dilihat hingga akhirnya mengembangkan musik tersebut dalam bentuk berbeda, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pertemuan belajar dan panduan guru. Musik Riau dapat dikenal siswa dan pengembangan kreativitas dapat dilaksanakan, hal ini dapat mewujudkan tuntutan kurikulum pada pembelajaran seni musik di SD. Dari kegiatan di atas, Pengembangan Kreativitas siswa pada pelajaran SBK dapat diterangkan pada enam kali pertemuan, seperti:

1) Pertemuan Pertama, Apresiasi Musik Riau

Pada pertemuan ini siswa melakukan apresiasi musik dan berusaha menemukan ide atau gagasan untuk merancang alat atau instrumen yang dapat digunakan untuk membunyikan musik tradisi Riau dengan benda-benda yang ada di lingkungan mereka. Curwen (1816-1778) “menekankan bahwa dalam pengajaran musik yang dibayangkan anak-anak ialah bunyinya, bukan notasinya, dan dalam kegiatan belajar mengajar, haruslah diciptakan situasi yang menyenangkan bagi anak” (Syafriana, 1999:103).

Pada model pembelajaran ini tidak menggunakan notasi, melainkan langsung menerapkan apresiasi mereka, melainkan dengan musik tradisi Riau. Mack (2009)

pernah memarahi guru SMU di salah satu provinsi di Jerman, pada saat itu guru memintanya untuk menotasikan imitasi ritme dari Bali. “Para guru yang tidak terhormat ini, kalian tidak berhak untuk mengajar musik” sebab mereka hanya mementingkan teori dan abstrak yang bukan musiknya sendiri. Dari persoalan terjadi Mack mengambil suatu kesimpulan, *pertama*, ternyata berbagai masalah pendidikan seni bukan bersifat lokal melainkan bersifat internasional. *Kedua*, dalam rangka pendidikan musik, masih banyak yang mengutamakan teori dari pada musik itu sendiri, dan *ketiga*, kesadaran akan penemuan-penemuan terbaru dalam bidang ilmu psikologi musik, serta pengolahan dalam otak, masih kurang menjadi pertimbangan dalam pendidikan di semua tingkat dan kurang lebih di seluruh dunia (Mack, 2009)

Proses apresiasi ini dilakukan dengan melihat VCD musik tradisi Riau yang telah diteliti oleh dinas kebudayaan kesenian dan pariwisata Provinsi Riau tahun 2005, sumber belajar ini juga dapat dijumpai dengan membuka data dari internet. Untuk kepentingan model ini peneliti menghubungkan beberapa musik Riau dan referensi yang berhubungan dengan musik tradisi pada blogspot dengan alamat:

<http://zufriady.blogspot.com/2010/03/seni-musik-tradisi-Riau-dari-dinas.html>

Sumber lain dapat melihat VCD asli yang telah dipublikasikan tahun 2005, atau melihat VCD lain yang berhubungan dengan kesenian tradisi yang ada di lingkungan siswa. Seperti contoh hasil karya seniman daerah yang telah menggunakan musik tradisi untuk digabungkan dengan lagu pop atau juga dapat menugaskan siswa pergi ke sanggar seni yang ada di lingkungannya. Menggunakan sumber belajar sangat luas dan memerlukan keterlibatan siswa dalam

mencarinya. Hal ini dapat dilihat dari pendapat Rohani berikut ini.

“Dalam arti luas, sumber belajar (*learning resource*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar. Kalau kita ingat kembali pengalaman SD hingga sekarang begitu banyak sumber sekarang ini. Kita belajar berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap atau norma-norma tertentu dari lingkungan sekitar kita dari guru, dosen, teman sekelas, buku, laboratorium, perpustakaan dan lain-lain. Di luar kelas (sekolah) kita banyak belajar pula dari orang tua, teman, tetangga, tokoh masyarakat, buku, majalah, koran, radio, televisi, film atau dari pengalaman, peristiwa dan kejadian-kejadian tertentu”. (1997)

Dengan cara penugasan kepada siswa dapat membantu proses kreativitas anak untuk berusaha menggali kembali akar budaya mereka. Tanpa mereka sadari model ini menggiring siswa untuk menanamkan nilai-nilai tradisinya. Nilai tradisi yang harus mereka ketahui dan pertahankan sebagai jati diri daerah mereka.

Dari apresiasi musik melalui VCD, siswa akan dibantu pada persoalan kreativitas penemuan dengan musik tradisi Riau, musik tersebut berupa *calempong*, *kompang*, *gong tanah dan sibunguik*, *bedah*, dan *kondang barogong*. Dari analisis musik *calempong*, karakteristik musik dapat ditanamkan kepada anak SD sesuai model yang dirancang untuk membentuk pengembangan kreativitasnya. Beberapa alasan analisis musik dapat diberikan kepada anak didik berupa: musiknya sederhana berupa alat musik pukul, dapat dimainkan oleh sedikit pemain, dalam pengembangan model alat musik dapat digantikan dengan benda-benda di lingkungan siswa seperti karakter *calempong* digantikan dengan kaleng dan *katipak* diganti dengan baskom atau kardus

dan juga *oguong* dapat digantikan dengan galon atau sejenisnya.

Musik *calempong* ini dapat diadaptasi oleh siswa dengan berbagai cara yang akan menuntun mereka untuk berkreativitas dengan baik. Siswa diharapkan mampu untuk mengadaptasi kayu, kaleng, dan botol untuk pengganti. Kayu dapat dipotong dengan ukuran dari pendek hingga panjang yang disusun sesuai urutannya. Botol juga dapat diadaptasi menjadi karakter *calempong*, Botol tersebut diisi air dengan ukuran yang berbeda, kemudian botol pun dipukul menyerupai bunyi dari instrumen *calempong*. Berbagai kreativitas dan aktivitas dapat dikembangkan melalui instrumen ini, sebab tuntuan dari model pembelajaran yang dirancang tidak berarti anak harus menirukan serupa seperti yang telah ada, namun anak akan diminta untuk mencari dan berkreativitas terhadap stimulus yang diberikan dari instrumen musik Riau.

Pada analisis musik *kompang*, peneliti dapat melihat karakter musik Riau untuk diberikan kepada siswa melalui model pengembangan kreativitas. Karakter musik *kompang* ini berupa instrumen pukul yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan tingkah yang bervariasi. Melalui instrumen ini sangat banyak menuntut kreativitas siswa dalam memunculkan ide-ide dari cara memainkannya, tuntutan lain dari karakter suara instrumen ini berbagai alat dapat dijadikan sebagai pengganti yang disesuaikan dengan bunyinya seperti halnya alat rebana, dengan baskom dan lainnya.

Kesenian gong tanah dari daerah Kampar Kiri yang sangat sederhana, siswa dapat melihat dan mengembangkan seni ini dalam berkreativitas, karakter musik ini sangat sederhana dan dapat dicontoh dan aplikasikan dengan alat-alat lain yang memungkinkan banyak terdapat di lingkungan mereka. Gambang yang terbuat dari kayu dapat mereka buat dan

sederhanakan sesuai dengan kondisi yang ada, begitu juga dengan gong yang terbuat dari rotan, rotan ini dapat digantikan dengan tali ataupun kawat yang rentangkan ditanah. Daerah yang memiliki sumber daya alam yang sesuai dengan karakter musik ini juga dapat mengembangkannya di daerah mereka.

Kesenian gong Sibunguik bentuk dan karakteristiknya memiliki kesamaan dengan *calempong* yang ada di kecamatan lain pada kabupaten Kampar, hanya saja beberapa karakter musik yang lebih spesifik saja yang berbeda, seperti halnya pemain *calempong* di Kebun Durian ini hanya dimainkan oleh satu orang dan bentuk tingkahnya juga memiliki perbedaan. Secara analisis musik, beberapa kesenian ini cukup baik untuk dijadikan sebagai bahan dalam model pembelajaran seni musik. Beberapa alasan yang sama dengan kesenian lain di atas, kesenian ini cukup unik dan dapat dicontoh oleh anak walaupun dengan menggunakan alat seadanya.

Kesenian *berdah*, merupakan kesenian tradisi dari daerah Indra Giri Hulu yang memiliki karakter musik dalam bentuk syair yang memadukan syair dengan pukulan gendang. Untuk pukulan gendang *berdah* ini sangat ringan dan mudah untuk dicobakan dan dikembangkan. Dalam syair anak dapat memasukkan sebuah cerita pendek yang mereka kenal dengan menggunakan irama yang ada, dan kemudian mereka dapat mengembangkan pola pukulannya sesuai selera siswa. Untuk kesenian yang menggunakan syair seperti *kompang* dan *berdah* ini, siswa dapat dibantu guru agar kreatif dalam mengembangkan sesuai dengan kondisi dan dunianya, syair asli diganti dengan syair yang dibuat siswa.

Kesenian *gondang barogong* yang merupakan kesenian yang berasal dari Rokan Hulu ini memiliki karakter yang sama seperti hanya *calempong* Kampar dan

gong Simbunguik. Siswa diharapkan mampu mengembangkan dan mengolah bunyi-bunyian musik ke dalam kreativitasnya.

Pada kenyataan di lapangan, kebanyakan sekolah belum memiliki fasilitas yang memadai seperti TV dengan VCD *payer* dan untuk itu apresiasi musik dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya menugaskan siswa untuk melihat musik Riau secara berkelompok di rumah masing-masing.

2) Pertemuan Kedua, Mengenal Unsur-unsur Musik atau Analisis Dasar Musik Riau

Mengenal unsur musik atau analisis musik memang menjadi suatu pekerjaan rumah yang sangat rumit dan memerlukan waktu yang panjang. Namun dalam model ini berusaha untuk menyederhanakan pemahaman siswa tentang mengenal unsur atau analisis dari musik tradisi seperti mengenal unsur bunyi, warna bunyi, mengenal alat musik, bahan alat musik, asal-usul kesenian tradisi, dan cara memainkan.

Menganalisis musik Riau yang dimaksud adalah menganalisa secara umum yang bertujuan agar siswa mengerti dan mengetahui sesuatu yang ada dimusik tradisi Riau tersebut, seperti contoh alat apa saja yang terdapat dikesenian *calempong*, bagaimana cara memainkannya, dari mana sumber bunyinya, seperti apa bentuk pukulannya, dan dari bahan apa alat tersebut dibuat.

Pada proses analisis, siswa akan dituntut supaya kreatif dalam penemuan ide atau gagasan dalam mengungkap dan persoalan dalam analisis, bagaimana mereka dapat memainkan musik yang mereka analisis untuk dituangkan kepada alat musik di lingkungan mereka. Dengan demikian siswa dapat mengatasi permasalahan alat musik tradisi Riau

sebagai media kreatif pada pembelajaran SBK.

Sebagai bentuk kreativitas yang muncul dari analisis ini, siswa diharapkan mampu menganalogikan alat musik tradisi dengan pengalaman yang telah mereka alami, siswa mampu untuk mengembangkan alat musik sesuai dengan kebutuhan mereka, dan siswa mampu melakukan proses kreativitas dengan baik. Dengan menirukan dan mencari sesuatu yang baru dapat membantu kreativitas siswa secara lebih luas. Walters menyebutkan "*Orff elemental approach to teaching music is based upon the abilities of children to experience, imitate, explore, and create music. Aural experiences precede visual experiences*" (1989: 272).

Dari awal siswa melihat kemudian meniru dan lanjutnya mengembangkan, ini merupakan suatu proses kreativitas yang diperlukan siswa. Untuk itu setelah siswa melihat dan menganalisis musik tersebut, siswa langsung untuk mencobakan atau menirukan musik yang telah dilihatnya. Biasanya siswa akan tertawa, malu dan bahkan tahap ini siswa bingung, namun ini merupakan proses yang harus dilalui. Beberapa kemungkinan hal ini terjadi adalah karena tahap ini masih awal bagi mereka untuk bersentuhan dengan musik tradisi, kondisi pengalaman musik siswa pada waktu ini masih sedikit dan perlu untuk dipupuk dan dibina, siswa belum begitu paham terhadap musik itu sendiri, siswa belum dapat menghargai suatu karya musik, dan siswa telah memiliki pengalaman musik yang berbeda dari lingkungannya seperti musik pop, dangdut, rock dan lainnya sehingga musik tradisi ini dianggap kuno dan tidak bergengsi.

3) Pertemuan Ketiga, Memainkan Alat Musik Sederhana yang Ada di Lingkungan Setempat dengan Bereksplorasi Berdasarkan Unsur-unsur Musik yang Telah Pahami

Memainkan alat musik sederhana dengan alat yang ada di lingkungan siswa dapat membantu siswa dalam melibatkan diri atau menyibukkan diri dalam musik. Menurut Dalcroze (1865-1950) 'Pelajaran teori musik haruslah diberikan melalui musik itu sendiri, sehingga anak-anak mendengar alunan bunyi tersebut, menghayati apa yang dinamakan tangga nada, interval, dan akor' (Safrina 1999: 102). Anak akan belajar musik dengan musik itu sendiri, jadi dalam proses kreativitas yang dituntut dalam pertemuan ini berupa eksplorasi bunyi dari musik tersebut dengan berbagai kemungkinan agar menemukan sesuatu yang lebih menarik sesuai dengan kemampuan siswa pada tingkat usianya, berbeda kreativitas pada orang dewasa yang memungkinkan untuk menemukan sesuatu yang berbeda pada suatu aktivitas yang sangat tinggi.

Memahami unsur musik yang dimaksud dalam pertemuan ini berupa pemahaman anak terhadap bunyi yang dikelompokkan pada tempo, dinamik, dan irama (agar lebih jelasnya pemahaman tentang unsur musik dapat dilihat pada lampiran panduan guru). Istilah ini hanyalah sebatas pemahaman anak kepada unsur-unsur musik, bukan berarti mereka harus mengenal dengan unsur musik yang dipelajari oleh orang musik, namun mereka mengenal keserasian bunyi secara berkelompok dengan mengatur dan mengontrol emosi.

Siswa tingkat atas ini kurang mampu untuk mengontrol emosi musiknya, biasanya siswa akan bermain musik dengan keras dan cepat. Dengan mengenalkan unsur ini, guru dapat membantu siswa dalam menjaga kelas agar tidak terlalu ribut pada setiap kelompoknya, seperti contoh

guru mengenalkan unsur musik dinamik, dengan demikian siswa sebaiknya bermain musik tidak seenaknya sendiri atau keras sendiri dan harus menjaga keserasian dengan bunyi yang dimainkan temannya dan ini pun sudah masuk ke dalam unsur harmoni.

4) Pertemuan keempat, Menyanyikan Lagu Riau dengan Alat Musik yang Ada di Lingkungan Siswa

Sebagai bagian dari mengenal dan menyanyikan lagu Riau, maka lagu model sangat berperan bagi siswa sebagai stimulus untuk berkreaitivitas. Lagu model ini berupa lagu-lagu yang telah dikenal oleh siswa yang berasal dari Riau. Contoh lagu tersebut seperti Lancang Kuning, Soleram, Dedap Durhaka, Pak ngah Balik dan lagu Riau lainnya sesuai dengan tingkat usia mereka. Dengan kegiatan ini Syafrina (1999) mengemukakan yakni:

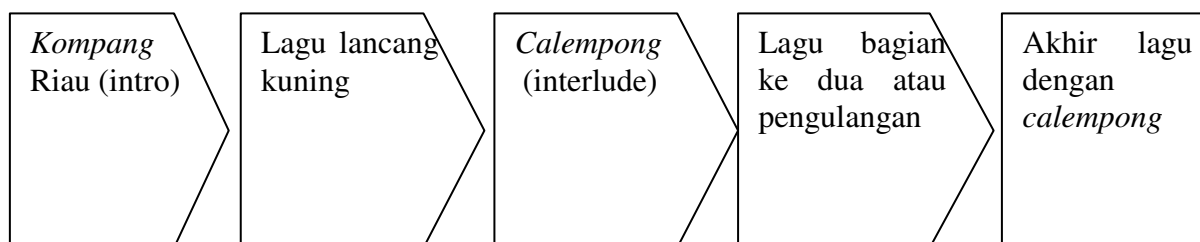
"Kegiatan bernyanyi merupakan kegiatan utama dalam pengajaran seni musik di SD. Bernyanyi ini menggunakan lagu model sebagai bahan ajar. Yang dimaksud dengan lagu model ialah lagu yang sengaja dipilih, yang mengandung unsur-unsur musik yang akan dipelajari. Lagu model dapat dipilih dari lagu-lagu yang sudah dikenal murid, atau dipilih dari lagu-lagu yang mudah diajarkan".

Lagu model yang mengembangkan kreativitas siswa sebagai stimulus ini, siswa akan dituntut beraktivitas dengan menemukan ide dan gagasan mereka dalam merancang permainan musik yang baik. Siswa tidak hanya meniru lagu yang sudah ada, namun pada proses ini siswa lebih difokuskan untuk mengaransemen berdasarkan tingkat kemampuannya.

Dari lagu yang telah ditemukan siswa akan mengaransemen atau mengembangkan sendiri lagu tersebut sehingga menjadi suatu bentuk lagu yang dapat dipertunjukkan. Pada waktu menyanyikan lagu daerah setempat dengan

iringan sederhana siswa pun akan menggabungkan musik Riau ke dalam bagian lagu secara utuh. Bagian awal sebelum masuk lagu siswa akan menampilkan musik Riau sebagai bentuk intro dan pada bagian tengah diisi dengan

pengembangan musik tradisi yang diolah dan pada bagian akhir lagu siswa pun akan mengembangkan lagu tersebut dengan paduan musik tradisi Riau dengan lagu Riau. Bentuk struktur dari kesatuan lagu dapat dicontohkan di bawah ini:



Gambar 4. Contoh Penggabungan Musik dengan Lagu Riau

5) Pertemuan kelima, Mengenal Teknik Penampilan dan Cara-cara Penampilan

Pada pertemuan mengenal teknik penampilan siswa akan dituntut untuk berkreativitas dalam hal merancang penampilan. Penemuan ide dalam rancangan penampilan, guru akan memandu siswa dengan mengenalkan unsur-unsur penampilan secara sederhana, seperti ekspresi atau penghayatan, pembawa acara, cara masuk dan keluar pentas, mengenal pentas, posisi di atas pentas, kostum, dekorasi, dan asesoris alat musik.

Dari salah satu unsur penampilan seperti halnya pembawa acara, siswa akan menemukan ide dan gagasan pada cara penyampaian acara, siswa menemukan ide untuk mendesain penampilan. Dari segi posisi di atas pentas, siswa akan menemukan ide pada posisi mereka di atas pentas dengan tidak berbaris lurus dan dapat mengembangkan posisi. Kostum yang dapat dirancang oleh siswa dengan fasilitas yang ada, dengan sedikit menambahkan asesoris-asesoris sederhana.

6) Pertemuan Keenam, Penampilan Kreativitas Musik Riau Dan Evaluasi Diri

Dari penampilan kreativitas musik Riau, siswa menemukan berbagai persoalan dengan kelompoknya, dengan demikian mereka dituntut untuk kreatif dalam menghadapi penampilan. Banyak ide kreatif yang timbul dari aktifitas ini seperti pengelolaan kelompok sewaktu penampilan, mempersiapkan diri dalam penampilan, baik berupa mengantisipasi kejadian pada persiapan dan proses penampilannya. Dari hasil belajar yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, menampilkan hasil proses kreativitas sebagai wujud keberhasilan dari suatu proses. Dengan demikian, proses kreativitas yang dilakukan selama lima kali pertemuan dapat dirasakan siswa dengan hasil penampilan mereka. Pada pertemuan enam ini dilakukan evaluasi secara menyeluruh untuk melihat capaian indikator belajar yang tertera dalam silabus.

a. Sistem Pendukung

1) Silabus

Silabus dirancang sesuai dengan kebutuhan model pengembangan kreativitas siswa berbasis musik Riau dengan dua standar kompetensi yang di ambil dari

standar isi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Tahun 2006. Dalam kompetensi dasar merupakan pengembangan dan atau penggabungan yang disesuaikan dari BSNP. Dengan demikian tentunya beberapa kekurangan yang terdapat dalam rancangan ini karena faktor latar belakang pembelajaran seni musik pada kelas sebelumnya telah dilewati siswa.

2) Metode

Aktivitas belajar yang ada dalam model ini menggunakan beberapa metode yang digunakan secara langsung seperti ceramah, tanya-jawab, tugas, drill (latihan), demonstrasi dan lainnya yang disesuaikan dengan kondisi yang ada.

3) Media

Dalam model pengembangan kreativitas siswa berbasis musik Riau tentunya lebih baik menggugalkan alat musik Riau yang asli namun permasalahan ini akan menjadi kendala dalam proses belajar karena disebabkan oleh pengadaan alat. Untuk mengantisipasi kemungkinan berjalannya proses pembelajaran musik di SD maka media musik yang digunakan adalah alat-alat musik yang ada di lingkungan siswa. Namun sebaliknya, jika salah satu sekolah memiliki beberapa alat musik yang dapat dimainkan siswa, itupun tidak tertutup kemungkinan agar dapat dimainkan.

4) Ruang Belajar

Persoalan belajar yang ribut dan berisik menjadi persoalan yang cukup serius dalam setiap pembelajaran musik. Dengan ruangan yang baik dapat mengurangi persoalan ini, seperti tersedianya ruang khusus seni, aula pertunjukan, dan gudang.

5) Evaluasi

- a) Tujuan Evaluasi, evaluasi ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung, dengan demikian beberapa hal perlu dilihat dalam evaluasi tersebut berupa: *pertama*, Melihat pemahaman siswa terhadap materi belajar, dan *kedua*, Melihat ketercapaian indikator belajar
- b) Bentuk Evaluasi, evaluasi dilakukan bukan hanya diakhir pembelajaran, melainkan dilaksanakan pada proses berkreaitivitas. Dengan demikian proses betul-betul menjadi penentu untuk melihat hasil belajar siswa. Bentuk evaluasi yang digunakan berbentuk unjuk kerja, pengamatan, penilaian sikap, penilaian tertulis. Secara rinci bentuk evaluasi dapat dilihat pada panduan guru.

b. Sistem Sosial

1) Guru

Guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam aktivitas belajar. Bentuk aktivitas yang dilakukan guru berupa penyediaan media belajar seperti menentukan kelompok, penyediaan referensi musik Riau, alat musik daerah dan media lain yang dibutuhkan siswa. Proses belajar musik yang dihadapi guru tentu akan terasa sangat ribut atau berisik sehingga situasi kelas harus dapat dikontrol dengan baik. Siswa gemar dengan memukul-mukul sesuatu yang ada dihadapan mereka, setiap siswa akan selalu meluapkan perasaannya dengan alat musik yang mereka miliki. Dengan demikian pengaturan dan penjagaan terhadap kelas pada *pembelajaran musik ini sebaiknya dikondisikan sedemikian rupa agar dapat mengurangi kebisingan dalam kelas.*

2) Siswa

Dalam model ini siswa sebagai sentral pendidikan akan dituntut agar aktif

dan bekerja secara kelompok dalam melaksanakan proses belajar hingga penampilan musik tersebut. Beberapa akativitas yang diharapkan dari siswa diantaranya: kerja kelompok, memanfaatkan fasilitas yang ada di lingkungan, selalu berusaha untuk mencari sesuatu yang baru, siswa diharapkan dapat mengkombinasikan dari berbagai unsur musik dan sebagainya.

c. Dampak

Model ini berdampak pada proses perkemabangan kreativitas siswa distimulus oleh musik Riau yang diapresiasi. Dengan demikian musik Riau dapat diketahui oleh siswa dan terbantunya proses kreativitas siswa. Disisi lain musik Riau dapat dijaga dan dilestarikan sebagai wujud budaya masyarakat Riau yang memiliki nilai-nilai tradisi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Mata pelajaran SBK sebagai pengembangan kreativitas dapat menanamkan nilai tradisi yang ada di daerah kepada siswa. Musik Riau yang cukup kaya yang memiliki nilai sosial, nilai pendidikan, nilai religi dan nilai kemanusiaan yang harus diangkat dalam suatu wadah pendidikan. Jika musik Riau dibiarkan seperti saat sekarang, musik Riau akan mengalami kemunduruan. Dari segi siswa, musik akan semakin jauh dan bahkan kelamaan akan hilang. Sedangkan kekayaan musik sekarang merupakan aset daerah yang mereka milik harus dijaga dan dilestarikan karena memiliki nilai yang cukup tinggi.

Model ini sebagai fasilitas untuk mewujudkan kreativitas siswa berbasis musik Riau merupakan rancangan yang sebaiknya disosialisasikan kepada setiap sekolah di daerah Riau. Bayangkan saja jika lima sekolah dari setiap daerah yang ada di

provinsi Riau yang melaksanakan model ini, berapa banyak siswa yang mengenal musiknya dan berapa banyak kreativitas yang disumbangkan kepadanya sehingga dapat mengangkat perkembangan sumber daya manusia dan yang pasti daerah pun akan semakin maju. Perwujudan model ini masih sangat kurang dan perlu untuk dikembangkan lebih luas oleh guru SD di daerah sesuai dengan kekayaan budaya yang dimiliki. Siswa selaku generasi yang akan datang diharapkan menjadi insan yang tangguh mampu menghadapi persoalan hidup yang begitu rumit dan sulit dengan memiliki akar budaya yang kuat sebagi jati diri mereka.

B. Rekomendasi

Peneliti ingin memberikan rekomendasi atau saran membangun kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan hal ini: (1) bagi sekolah, diharapkan selalu mendukung dan memotivasi guru khususnya guru SBK untuk membuat sebuah pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga hasil belajar menjadi bermakna bagi siswa; (2) bagi guru diharapkan tetap megajarkan dan mensiasati seni musik kepada siswa; (3) bagi dinas pendidikan, diharapkan dapat menyelesaikan persoaan ini dengan baik dan melalui model ini harapan tersebut dapat memberikan sumbangsih yang cukup baik untuk terlaksananya keinginan kita, bantuan fasilitas alat musik dan pemberdayaan sumber daya manusianya dibidang pendidikan seni perlu untuk ditingkatkan; dan (4) bagi peneliti, harapan yang sangat besar untuk dapat terus menggali kekayaan musik yang dimiliki agar selalu dapat diangkat dan dilestarikan dengan berbagai cara dan teknis, semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangsi pemikiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. BSNP
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Riau. 2005. *Musik Tradisi Riau*. Pekanbaru
- Hargreavs David J. 1986. *The Developmental Psychology of Music*. London. Gambride University
- Johnson Elaine B. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung. Mizan Learning Center
- Komalawati Enung. 2008. *Pengembangan Aspek Kreativitas Dalam pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar*. Bandung. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Mack Dieter.2009. “Art Education: Mental Representation And Cultural Context” Makalah pada Seminar Internasional dan workshop. UPI. Bandung
- Munandar Utami. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Indonesia. Grasindo
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Syafrina, Rien. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Walters D.L,. 1989. *Reading in Music Learning Theory*. Chicago. G.I.A Publication

