

**KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PRAKTEK SENI MUSIK
MENGUNAKAN MEDIA BUNYI SEBAGAI SARANA BELAJAR
DI SMP NEGERI 26 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) pada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**RAHMADIA
1101128/2011**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

Karya ini aku persembahkan untuk kedua orang tuaku, Jaswir dan Zultini Asma, kedua saudaraku Novia Rani dan Meri Utari dan mamakku Drs. Zul Azhar, M.Si., serta buat kak Winy dan Wiry serta Pembimbing Skripsi Bapak Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd. dan Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd dan sahabatku widya, ira, tesa dan indri serta teman-temanku di Jurusan Sendratasik yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih atas semua dukungan dan semangat yang telah di berikan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Praktek Seni Musik
Menggunakan Media Bunyi Sebagai Sarana Belajar
di SMP Negeri 26 Padang

Nama : Rahmadia

NIM/TM : 1101128/2011

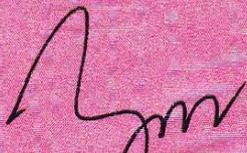
Jurusan : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Agustus 2015

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Erfan Lubis, S. Pd., M.Pd.
NIP. 19570610 198603 1 002

Pembimbing II,



Yos Sudarman, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19740514 200501 1 003

Ketua Jurusan



Syeilendra, S. Kar., M. Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

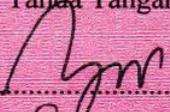
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Praktek Seni Musik
Menggunakan Media Bunyi Sebagai Sarana Belajar
di SMP Negeri 26 Padang

Nama : Rahmadia
NIM/TM : 1101128/2011
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 9 Agustus 2015

Tim Penguji:

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|---------------------------------|---|
| 1. Ketua | : Erfan Lubis, S. Pd., M.Pd. | 1  |
| 2. Sekretaris | : Yos Sudarman, S. Pd., M. Pd. | 2  |
| 3. Anggota | : Drs. Jagar L. Toruan, M. Hum. | 3  |
| 4. Anggota | : Sycilendra, S. Kar., M. Hum. | 4  |
| 5. Anggota | : Drs. Syahrel, M.Pd. | 5  |

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

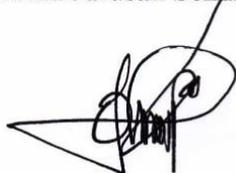
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmadia
NIM/TM : 1101128/2011
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Praktek Seni Musik Menggunakan Media Bunyi Sebagai Sarana Belajar di SMP Negeri 26 Padang”. Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh :
Ketua Jurusan Sendratasik,



Syeilendra, S. Kar., M. Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Rahmadia
NIM/TM. 1101128/2011

ABSTRAK

Rahmadia, 2015. Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Praktek Seni Musik Menggunakan Media Bunyi Sebagai Sarana Belajar di SMPN 26 Padang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Padang, 2015.

Pada penelitian ini dilatar belakang oleh sarana prasarana kurang memadai dalam pembelajaran seni musik, kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran seni musik, kurangnya sanjungan atau pujian terhadap siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran seni musik. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di SMPN 26 Padang.

Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Objek penelitian siswa kelas VIII dan instrumen penelitian yaitu peneliti sendiri dengan instrumental tambahan seperangkat alat tulis, Kamera, Rekaman, Foto, dan Recorder Software. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka sedangkan analisis data mengklasifikasikan data primer & sekunder, kemudian disusun secara sistematis.

Hasil penelitian adalah dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik bahwa kreativitas siswa tampak sangat bagus walaupun sarana pembelajaran sangat terbatas, kemudian kreativitas itu muncul akibat dari motivasi guru yang selalu mendukung dalam pembelajaran materi ajar. Materi ajar yang pakai lagu-lagu tradisional nusantara yang sudah populer dan mudah dikenal oleh siswa dan begitu dengan sarana belajar seperti tempurung, sendok, kaleng, ember, botol, stik drum dan giring-giring mudah didapat dan mudah dimainkan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di SMPN 26 Padang”, shalawat dan doa kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat Islam dari kebodohan sampai kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan dan mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Sendratasik Pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian penulisan ini tidak terlepas dari dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Bapak Syeilendra, S.Kar.,M.Hum sebagai Ketua Jurusan Sendratasik
2. Bapak Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai Pembimbing I saya . Terimakasih atas bimbingan, pengarahan dan motivasi yang bapak berikan untuk terselesaikannya studi saya serta penulisan skripsi ini.
3. Bapak Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd sebagai Pembimbing II saya. Terimakasih atas bimbingan, pengarahan dan motivasi yang bapak berikan untuk terselesaikannya studi saya serta penulisan skripsi ini.
4. Buk Afifah asrianti, S.Pd., M.A sebagai Sekretaris Jurusan

5. Bapak tim penguji, Drs. Jagar L. Touruan, M.Hum., Syeilendra, S.Kar., M.Hum, Drs Syahrel, M.Pd. yang telah bersedia menjadi penguji dalam skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen Jurusan Sendratasik yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam proses perkuliahan.
7. Staf Administrasi Sendratasik yang telah membantu peneliti dalam hal mengurus surat-menyurat berkenaan dengan kelancaran penelitian ini.
8. Orang Tua tercinta dan tersayang, yang telah memberikan doa, dukungan, kasih sayang yang tiada ternilai dan terbatas serta menjadi penyemangat penulis sehingga penulis bisa mendapatkan gelar sarjana ini.
9. Adik, kakak, dan sahabat yang telah memberikan motivasi, dorongan dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti, Personalia SMP 26 Padang, Staf dan Mahasiswa Jurusan Sendratasik serta para pembaca pada umumnya.

Padang, Agustus 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Penelitian Relevan..... | 8 |
| B. Landasan Teori | 9 |
| 1. Belajar dan Pembelajaran..... | 9 |
| 2. Pengertian Belajar | 10 |
| 3. Kreativitas | 11 |
| 4. Sarana dan Prasarana..... | 20 |
| C. Kerangka Konseptual | 26 |
| BAB III RANCANGAN PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian..... | 29 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 29 |
| C. Objek Penelitian | 29 |
| D. Instrumen Penelitian..... | 30 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| F. Teknik Analisis Data | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 33 |
| 1. Identitas Sekolah | 33 |
| 2. Sejarah Sekolah Singkat SMPN 26 Padang..... | 34 |
| 3. Visi dan Misi di SMPN 26 Padang | 35 |
| 4. Fasilitas Fisik SMPN 26 Padang..... | 36 |
| B. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Musik..... | 39 |
| 1. RPP..... | 39 |
| 2. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Musik..... | 45 |
| C. Kreativitas Siswa Menggunakan Media bunyi Sebagai Sarana Belajar | 66 |

| | |
|--|-----------|
| 1. Unik..... | 67 |
| 2. Menarik | 67 |
| 3. Inovatif | 68 |
| D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Musik di SMPN 26 Padang | 69 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 72 |
| B. Saran..... | 73 |
| KEPUSTAKAAN | 74 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 1 Kerangka Konseptual..... | 28 |
| Gambar 2 Gerbang SMPN 26 Padang | 33 |
| Gambar 3 Siswa berdoa sebelum memulai pelajaran | 45 |
| Gambar 4 Guru memberikan materi pembelajaran | 46 |
| Gambar 5 Siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru | 47 |
| Gambar 6 Empat tempurung sebagai media bunyi | 57 |
| Gambar 7 Dua sendok sebagai media bunyi..... | 58 |
| Gambar 8 Satu kaleng biskuit sebagai media bunyi | 58 |
| Gambar 9 Satu ember sebagai media bunyi | 59 |
| Gambar 10 Dua buah stik drum sebagai media bunyi..... | 59 |
| Gambar 11 Satu botol minuman sebagai media bunyi | 60 |
| Gambar 12 Satu Giring-giring terbuat dari Tutup Botol dan Kayu Sebagai Media Bunyi | 60 |
| Gambar 13 Penampilan kelas VIII.1. | 61 |
| Gambar 14 Penampilan kelas VIII.2 | 62 |
| Gambar 15 Penampilan kelas VIII.3 | 63 |
| Gambar 16 Penampilan kelas VIII.4 | 64 |
| Gambar 17 Kreativitas siswa menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar | 66 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Lampiran 1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran | 75 |
| Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan praktek Seni Musik | 82 |
| Lampiran 3 Hasil Pola Ritem Lagu Nusantara Kelas VIII..... | 86 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran seni budaya merupakan sesuatu yang mempelajari tentang keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, berkolaborasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran. Sedangkan tujuan dari pembelajaran seni budaya yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, menampilkan kreativitas melalui seni budaya, menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global serta mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, seni tari dan peran.

Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Dalam pembelajaran seni budaya kita mempelajari tentang seni rupa, seni tari, seni musik dan seni peran.

Seni musik adalah cabang seni yang menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi senimannya. Media yang digunakan dapat berupa seperti alat-alat musik atau media alternatif yang dapat menghasilkan bunyi. Seni musik biasanya berhubungan perasaan seseorang. Seni musik terdiri dari vokal dan instrumen/ alat-alat musik. Musik pada hakikatnya adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya.

Walaupun dari waktu ke waktu beraneka ragam bunyi, seperti klakson maupun mesin sepeda motor dan mobil, handphone, radio, televisi, tape recorder, dan sebagainya senantiasa mengerumuni kita, tidak semuanya dapat dianggap sebagai musik karena sebuah karya musik harus memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut merupakan suatu system yang ditopang oleh berbagai komponen seperti melodi, harmoni, ritme, timbre (warna suara), tempo, dinamika, dan bentuk.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 602) Musik adalah: ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). Menurut Kosasih (1982: 1) berpendapat bahwa: musik merupakan tempat dimana manusia dapat mencurahkan perasaan hati, tempat melukiskan getaran jiwa khayal yang timbul dalam pikiran yang mana tak dapat dicetuskan dengan perantaraan kata-kata, perbuatan atau dengan perantaraan salah satu bidang seni lain.

Di SMPN 26 Padang, kurikulum yang digunakan yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) adalah strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, berprestasi dan paradigma baru dalam pengembangan kurikulum yang otonomi luas pada setiap satuan pendidikan dan pelibatan pendidikan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar-mengajar di sekolah. Otonomi diberikan agar

setiap satuan pendidikan dan sekolah memiliki keleluasaan dalam mengelola sumber daya, sumber dana, sumber belajar dan mengalokasikannya sesuai dengan prioritas kebutuhan, serta lebih tanggap terhadap kebutuhan setempat. Pembelajaran seni budaya semestinya memberikan suatu pengalaman yang estatis dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi bagi siswa untuk mengutamakan kebebasan gagasan. Prosedur keindahan dan memerlukan sarana, serta perlu perhatian dari kepala sekolah untuk PBM supaya siswa dan guru dapat berkreasi, berekspresi, dan berapresiasi untuk meningkatkan kreativitas siswa dan guru yang lebih kreatif.

Guru seseorang yang sangat berperan penting untuk perkembangan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas. Penggunaan berbagai kiat dan terobosan yang kreatif dan inovatif agar tepat mengantar siswa untuk menghayati pembelajaran secara tuntas, ekspresif dan komunikatif. Hal yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa diantaranya memilih metode yang tepat, media yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran seni budaya.

Kreativitas merupakan tujuan dari pendidikan seni budaya yang ditumbuh kembangkan dalam pembelajaran seni musik. Kreativitas itu sendiri yaitu proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan yang sudah ada. Menurut S.C.Utami Munandar (dalam Alisyahbana, 1983) mengemukakan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-

penemuan dibidang ilmu teknologi, seni maupun penemuan-penemuan dibidang lainnya.

Berdasarkan observasi di kelas VIII SMPN 26 Padang, saat proses pembelajaran seni budaya, pada praktek seni musik ada beberapa hambatan seperti kurangnya sarana prasarana yang menunjang untuk pembelajaran praktek seni musik yaitu ruang praktek yang belum tersedia dan sarana belajar yang berhubungan dengan alat-alat musik, meskipun sarana prasarana kurang memadai, namun pembelajaran harus tetap berjalan. Sarana belajar dalam praktek seni musik sangat berperan penting untuk proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam bermain musik, dikarenakan sarana belajar belum memadai maka guru berinisiatif agar siswa untuk membawa peralatan yang dapat dimanfaatkan sebagai media bunyi dalam pembelajaran seni musik. Media bunyi yang digunakan berupa tempurung, botol, ember, sendok, kaleng, stik drum dan giring-giring sebagai media penunjang untuk praktek seni musik.

Selain itu, kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek seni musik, seperti ada yang berjalan saat proses belajar, tidak ada yang membawa alat musik, ada yang tidur-tiduran. Apabila kurangnya keinginan siswa dalam pembelajaran praktek seni musik maka kreativitas siswa dalam bermain musik tidak terlihat, karena keinginan tersebut adalah faktor untuk meningkatkan kreativitas.

Selanjutnya kurangnya motivasi atau dorongan dan sanjungan terhadap siswa seperti guru selalu mengkritik secara tidak baik, dan kurang menghargai

atas apa yang telah siswa tampilkan di depan kelas, karena siswa sangat membutuhkan motivasi atau dorongan dan juga sanjungan agar siswa lebih percaya diri dan bebas berfikir dan kreatif dalam pembelajaran seni musik.

Pada dasarnya Siswa SMP VIII Negeri 26 Padang mampu dalam mengembangkan kreativitasnya dalam bidang musik. Namun keinginan belum sesuai dengan kenyataan yaitu ruang praktek tidak ada, sarana kurang memadai dan kurangnya keinginan siswa dalam pembelajaran seni musik. Keberhasilan proses belajar mengajar seni musik pada sekolah juga ditentukan oleh pimpinan kepala sekolah seperti motivasi, perhatian, materi, partisipasi serta evaluasi langsung dari kepala sekolah. Berdasarkan wawancara dari salah satu guru seni budaya, kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak yang berpikir kreatif terhadap sesuatu hal yang baru yang ingin diciptakan atau dikembangkan menjadi lebih unik dan menarik dan diterima oleh orang banyak. Orang yang memiliki kreativitas berarti orang yang pintar.

Berdasarkan fenomena diatas, saya tertarik untuk mendeskripsikan penelitian yang berjudul “Kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di kelas VIII SMP Negeri 26 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

1. Sarana prasarana kurang memadai dalam pembelajaran praktek seni musik
2. Kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran praktek seni musik

3. Kurangnya motivasi dan sanjungan terhadap siswa yang memiliki kreativitas dalam bidang musik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi oleh: “Kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di kelas VIII SMP Negeri 26 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah: “Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di kelas VIII SMPN 26 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar di kelas VIII SMPN 26 Padang.

F. Manfaat penelitian

1. Sebagai tempat penyaluran kreativitas seni siswa yang mempunyai bakat.
2. Sebagai menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan profesionalisme, terutama dalam memainkan alat musik dalam pembelajaran praktek seni musik.
3. Sebagai paduan yang inovatif pembelajaran kesenian yang dipakai di SMP Negeri 26 Padang atau sekolah lain.

4. Sebagai tambahan ilmu dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan untuk bekal menjadi guru.
5. Sebagai bahan bacaan atau referensi bagi pembaca.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil yang diteliti sebelumnya yang berkaitan dengan Fungsi ekstrakurikuler dalam pengembangan diri bidang seni musik adalah

1. Penelitian yang dilakukan oleh Efridantis, pada tahun 2010 yang berjudul “meningkatkan kreativitas siswa melalui solfegio dalam praktek bernyanyi di SMP Negeri 1 Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar”. Dengan rumusan masalah bagaimana meningkatkan kreativitas siswa melalui solfegio dalam praktek bernyanyi di SMP Negeri 1 Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar?

Penelitian dari Efridantis dengan judul meningkatkan kreativitas siswa melalui solfegio dalam praktek bernyanyi di SMP Negeri 1 Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar. UNP 2010. Adapun hasil temuan dari penelitian yang dilakukan Efridantis adalah pembelajaran yang diikuti oleh siswa-siswi melalui solfegio sangat membantu mempercepat penguasaan peserta didik terhadap praktek bernyanyi dan sudah dapat mandiri untuk mempelajari lagu-lagu dengan cepat dan tidak hanya lagu tertentu dan juga lirik-lirik saja tetapi melalui dari unsur-unsur dasar seperti ritme, melodi dan harmoni

2. Penelitian yang dilakukan oleh Septia Epina, pada tahun 2010 yang berjudul “peningkatan kreativitas siswa dalam pertunjukan musik di SMPN

26 Padang”. Dengan rumusan masalah peningkatan kreativitas siswa dalam pergelaran musik di SMP Negeri 2 Payakumbuh?

Penelitian dari Septia Epina dengan judul peningkatan kreativitas siswa dalam pergelaran musik di SMP Negeri 26 Payakumbuh. UNP 2010. Adapun hasil temuan dari penelitian yang dilakukan Septia Epina adalah dalam pergelaran ini dapat meningkatkan memotivasi dan menambah pengalaman dalam berorganisasi dan sudah berhasil untuk mencapai tujuan dan sasaran dari pergelaran seni tersebut, maupun intrakurikuler, korikurikuler dan ekstrakurikuler. Kreativitas siswa IX SMP Negeri 2 Payakumbuh terhadap pergelaran seni sangat bervariasi .

B. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Menurut Witherington (1952: 165) yang menyatakan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Gangne, Berliner, dan Hilgard (1970: 256) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Dimiyati dan Mudjiono(2006: 6),

Berbeda dengan Sanjaya (2010: 112) beliau berpendapat bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang setelah berinteraksi dengan lingkungannya, dalam hal ini adalah lingkungan kelas pada saat proses pembelajaran, yang akan menambah pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Syaiful (2003: 61) dan Hamalik (2007: 77) pembelajaran adalah suatu sistem artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik dan siswa, tenaga kependidikan khususnya guru, perencanaan pengajaran, strategi pengajaran, media pengajaran, dan evaluasi pengajaran. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 17) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan Coney (2005: 61) mengatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan

seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru yang telah diprogram dalam rangka membelajarkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sesuai dengan petunjuk kurikulum yang berlaku. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa dapat belajar secara aktif.

2. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas (*creativity = creative + activity*) bermakna aktivitas kreatif. Kata kreatif berasal dari kata *creare* bahasa latin yang berarti mencipta (Martopo 2006: 213). Menciptakan dapat diartikan membuat suatu yang baru, dalam hal ini dapat berupa karya cipta seni atau karya yang lain yang bersifat *inovatif* dan unik. Menurut Conny Semiawan dkk., (1987: 7) kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membentuk gagasan baru dan penerapan dalam pemecahan masalah. Sedangkan Muhammad Amien (1983: 120) menyatakan kreativitas adalah sebagai pola berpikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik, penemuan ilmiah, dan menciptakan secara mekanik. Menurut Utami Munandar (1987: 48) bahwa kreativitas (berpikir kreatif dan divergen) adalah kemampuan berdasarkan data-data informasi yang tersedia

menentukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketetapan dan keragaman jawaban. Selanjutnya Utami Munadar (1987: 50) menyatakan bahwa kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan mengolaborasi suatu program.

Menurut David Campbell menyatakan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifat baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. Menurut Kreiner dan Kinicki, kreativitas didefinisikan sebagai suatu proses yang menggunakan imajinasi dan ketrampilan dalam sebuah produk, benda, proses, atau pemikiran yang baru dan unik. Kreativitas adalah proses dalam mengembangkan sesuatu yang baru atau unik, menurut Martopo (2016: 213).

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kegiatan untuk menyusun kembali berbagai ide untuk membentuk sesuatu yang baru dengan menggunakan kekuatan pemikiran. Fungsi pikiran adalah 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.

b. Perkembangan Kreativitas

Kreativitas bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain. Secara bertahap akan terpecah di bidang kehidupan yang lain. Suatu studi menunjukkan bahwa puncak kreativitas dapat diraih pada usia 30 tahunan, akhirnya mendatar saja dan tahap demi tahap akan menurun (Akbar, 2001). Lehman menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu lingkungan tekanan keuangan, dan kurangnya waktu bebas. Dan tidak ada bukti bahwa menurunnya kreativitas pada puncak perkembangan karena faktor hereditas. Yang pasti, pengaruh lingkungan lebih berpengaruh terhadap munculnya ekspresi kreativitas

c. Ciri-ciri Kreativitas

Dari berbagai landasan teori antara lain Uqshari (2005: 4-53), Soenarno (2006: 11) dan Martopo (2006: 213) dapat diperoleh ciri-ciri kreativitas.

1. Unik

Unik artinya tidak seperti biasanya, ada yang berbeda baik pemikiran maupun karya yang dihasilkan

2. Baru

Membuat karya baru dari belum ada menjadi ada atau sebuah komposisi baru yang dibangun dari ide-ide lama.

3. Menarik

Karya cipta dapat dinikmati, harmonis, sehingga punya daya tarik.

4. Orisinalitas

Pemikiran atau karya yang dihasilkan benar-benar merupakan hasil cipta rasa dan karsa sendiri (asli/orisinal).

5. Inovatif

Penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada/ yang sudah dikenal sebelumnya dapat diartikan juga adanya pembaharuan terhadap karya, adanya perubahan yang positif tentang hasil karya yang pernah ada.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009) faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

1. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Roger (dalam Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkekrativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009). Hal ini juga didukung oleh pendapat Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan. Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kondisi internal (interal press) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:

a. Keterbukaan terhadap pengalaman

Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi dan hipotesis. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

a) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (internal locus of evaluation).

Pada dasarnya penilaian terhadap produk ciptaan seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.

b) Kemampuan untuk bereksperimen atau “bermain” dengan konsep-konsep merupakan kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

1. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu.

Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi dapat berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreativitas individu.

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, yang menurut Hurlock (1993) yaitu

a) Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

b) Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Yang pertama, kebanyakan dibesarkan dengan cara mendidik

anak secara demokratis, sedangkan yang terakhir mungkin lebih mengalami pendidikan yang otoriter. Kontrol demokratis mempertinggi kreativitas karena memberi kesempatan yang lebih banyak bagi anak untuk menyatakan individualitas, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya sendiri. Lebih penting lagi, lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas. Misalnya, anak kecil dari lingkungan yang kekurangan hanya mempunyai sedikit bahan kreatif untuk bermain dan sedikit dorongan untuk bereksperimen dengan lilin, lukisan, dan boneka dibandingkan dengan mereka yang mempunyai lingkungan sosioekonomi yang lebih baik.

c) Urutan Kelahiran

Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakang, dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dari yang pertama. Umumnya, anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menjadi penurut daripada pencipta. Anak tunggal agak bebas dari tekanan yang ada saudara kandung lainnya dan juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

d) Lingkungan Kota vs Lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan. Di pedesaan, anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibandingkan lingkungan kota dan sekitarnya.

e) **Inteligensi**

Pada setiap umur, anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai.

f) **Keluarga**

Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar. Dalam keluarga besar cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas. Untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak, maka peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal membimbing anak agar kreatif.

e. **Kondisi yang Meningkatkan Kreativitas**

1. Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2. Kesempatan menyendiri hanya apabila tidak mendapat tekanan cari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Anak menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

a. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan saran yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.

b. Hubungan orang tua – anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk percaya diri dan kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

3. Sarana dan Prasarana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek). Untuk lebih memudahkan membedakan keduanya. Sarana lebih ditujukan untuk benda-benda yang bergerak seperti komputer dan mesin-mesin, sedangkan prasarana lebih ditujukan untuk benda-benda yang tidak bergerak seperti gedung.

Menurut Ketentuan Umum Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) No. 24 tahun 2007. Sarana adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah, sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah/madrasah. Sarana pendidikan antara lain gedung, ruang kelas, meja, kursi serta alat-alat media pembelajaran. Sedangkan yang termasuk prasarana antara lain seperti halaman, taman, lapangan, jalan menuju sekolah dan lain-lain. Menurut Ibrahim Bafadal (2003: 2), sarana pendidikan adalah “semua perangkatan peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah”. Wahyuningrum (2004: 5), berpendapat bahwa sarana pendidikan adalah “segala fasilitas yang diperlukan dalam proses

pembelajaran, yang dapat meliputi barang bergerak maupun barang tidak bergerak agar tujuan pendidikan tercapai”.

Secara umum sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dan bahan untuk mencapai maksud dan tujuan dari suatu proses produksi. (contohnya: sabit, cangkul, dll.) Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya produksi. (contohnya: lahan, jalan, parit, pabrik, tempat kerja, dll.) Misalnya dalam bidang transportasi darat kita dapat menyebut mobil, motor, bis, taksi sebagai sarana transportasi karena digunakan secara langsung oleh orang. Sedangkan fasilitas pendukung seperti jalan, rambu-rambu, lampu lalu lintas dapat kita sebut sebagai prasarana.

Menurut Roestiyah (2004: 166) sarana belajar adalah peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar agar pencapaian tujuan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Dalam hubungan dengan proses belajar mengajar, ada dua jenis sarana pendidikan. Pertama, sarana pendidikan yang secara langsung digunakan dalam proses belajar mengajar. Contoh kapur tulis, atlas dan sarana pendidikan lainnya yang digunakan guru dalam mengajar. Kedua, sarana pendidikan yang secara tidak langsung berhubungan dengan proses belajar mengajar, seperti lemari arsip di kantor sekolah merupakan sarana pendidikan yang secara tidak langsung digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Sedangkan bila ditinjau dari fungsi dan peranannya dalam proses belajar mengajar, maka sarana pendidikan:

1. Alat Pelajaran

Alat Pelajaran adalah alat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Alat ini mungkin berwujud buku tulis, gambar-gambar, alat-alat tulis-menulis lain seperti kapur, penghapusan dan papan tulis maupun alat-alat praktek, semuanya termasuk ke dalam lingkup alat pelajaran

2. Alat Peraga

Alat peraga mempunyai arti yang luas. Alat peraga adalah semua alat pembantu pendidikan dan pengajaran, dapat berupa benda ataupun perbuatan dari yang tingkatannya paling konkrit sampai yang paling abstrak yang dapat mempermudah pemberian pengertian (penyampaian konsep) kepada murid. Dengan bertitik tolak pada penggunaannya, maka alat peraga dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

- a. Alat peraga langsung, yaitu jika guru menerangkan dengan menunjukkan benda sesungguhnya (benda di bawa ke kelas, atau anak diajak ke benda).
- b. Alat peraga tidak langsung, yaitu jika guru mengadakan penggantian terhadap benda sesungguhnya. Berturut-turut dari yang konkrit ke yang abstrak, maka alat peraga dapat berupa: Benda tiruan (miniatur), Film, Slide, Foto, Gambar, Sketsa atau bagan. Di samping pembagian ini, ada lagi alat peraga atau peragaan yang berupa perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh guru.

3. Media Pengajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Oleh karena itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya berupa TV, radio, komputer, tapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Menurut Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "If The Medium Fits, Use it!". Dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Secara umum media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan berwisata, dan sebagainya.
2. Dapat melampaui batasan ruang kelas
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkrit sampai abstrak.

Menurut Arsyad (2006: 25-26), pemanfaatan sarana belajar memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Pemanfaatan sarana belajar dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan menggairahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan minat.
3. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya

interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misal melalui karyawisata dan lain-lain.

4. Pemanfaatan sarana belajar yang baik akan memudahkan anak dalam melakukan aktivitas belajar sehingga anak lebih semangat dalam belajar. Sebaliknya, dengan kurangnya sarana belajar akan mengakibatkan anak kurang bersemangat dan kurang bergairah dalam belajar. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi prestasi belajar anak.

Menurut Slameto (1995: 28), salah satu syarat keberhasilan belajar adalah “belajar memerlukan sarana yang cukup”. Sarana atau fasilitas belajar yang menunjang kegiatan belajar siswa dapat bermacam-macam bentuknya. Sedangkan menurut Hasbullah Thabrany (1994: 48-55) sarana belajar meliputi:

- a. Ruang belajar, syaratnya bebas dari gangguan, sirkulasi dan suhu udara yang baik serta penerangan yang baik (tidak terlalu terang dan tidak kurang terang).
- b. Perlengkapan yang cukup dan baik, minimal adalah sebuah meja tulis dan kursi.

Sedangkan menurut Pasal 42 Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pertama, setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar yang lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Kedua, setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

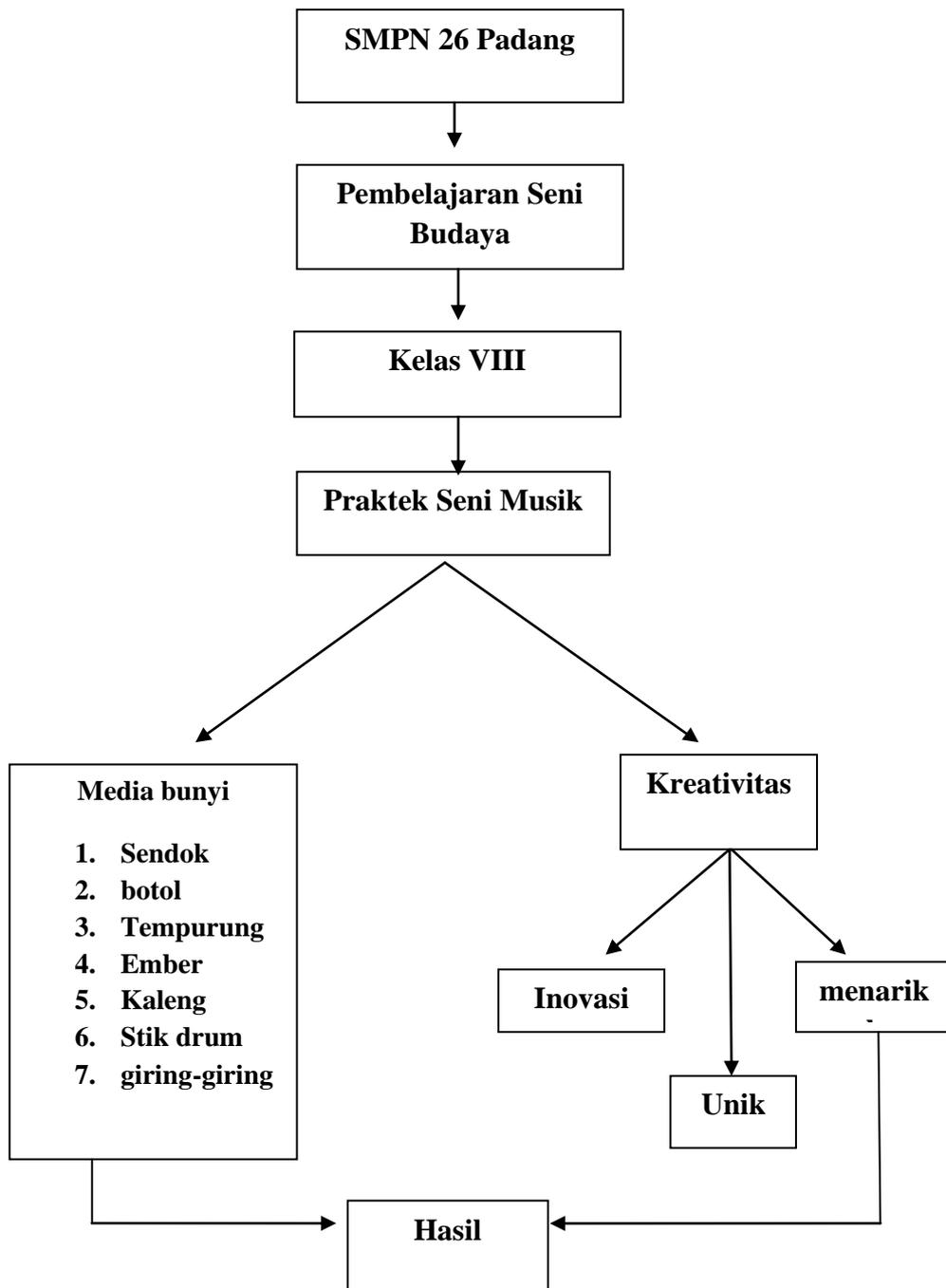
Sarana belajar memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung tercapainya keberhasilan belajar dengan adanya pemanfaatan sarana belajar yang tepat dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam menyerap materi yang disampaikan. Pemanfaatan sarana belajar yang tepat merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar, sebab aktivitas belajar akan berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh sarana belajar yang baik dan memadai dan sebaliknya jika tidak ada sarana dan prasarana yang baik menyebabkan siswa akan terhambat dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

C. Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran seni musik sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan guru sebelum mengadakan tatap muka dengan siswa. Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dibuat oleh guru dalam

rencana pembelajaran, harus sesuai dan mengacu pada kurikulum yang berlaku.

Kerangka konseptual penelitian ini merupakan gambaran kerja yang dilakukan penelitian yang dimulai dari pembahasan tentang objek peneliti secara sistematis sampai pada hasil penelitian. Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya seni musik yang dilakukan di kelas VIII pada semester 2 (genap) menggunakan media bunyi sebagai sarana belajar berupa sendok, botol, tempurung, ember, kaleng, stik drum dan giring-giring dan melihat kreativitas siswa dari tiga aspek yaitu unik, inovatif, dan menarik. Uraian di atas dapat digambarkan dalam kerangka sebagai berikut.

KERANGKA KONSEPTUAL**Gambar 1. Kerangka Konseptual**

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni praktek musik menggunakan sarana belajar dilihat dari

1. Sarana belajar merupakan salah satu media penunjang untuk terlaksananya pembelajaran praktek seni musik, agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam bidang musik
2. Kreativitas siswa kelas VIII SMPN 26 Padang dalam pembelajaran praktek seni musik bervariasi, perbedaan ini terlihat baik pada saat praktek seni musik dalam menyanyikan lagu nusantara diiringi oleh media bunyi sebagai sarana belajar seperti tempurung, sendok, ember, kaleng, botol, dan giring-giring.
3. Perbedaan kreativitas siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu dari itu sendiri (internal), seperti keinginan, bakat dan intelegensi serta faktor dari luar diri siswa (eksternal) seperti faktor lingkungan sekolah, keluarga, guru dan sarana dan prasarana
4. Kreativitas siswa akan muncul apabila diberikan motivasi, atau dorongan dan sanjungan oleh guru, maka siswa SMPN 26 Padang mampu mengeluarkan ide dan gagasan dalam berkarya musik.

5. Walaupun sangat terbatas sarana penunjang dalam pembelajaran seni musik nusantara tetapi tidaklah menjadi kendala dalam proses belajar mengajar
6. Kreativitas siswa didukung oleh motivasi guru dalam menjalankan RPP di setiap kelas, sangat berhasil.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil pengamatan, pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian, maka penulis menyarankan agar sekolah mampu bekerja sama untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran praktek seni musik, karena kreativitas siswa merupakan kunci utama untuk dirinya sendiri dan kemajuan sekolah, setelah itu sekolah hendaklah memperhatikan sarana belajar untuk pembelajaran seni musik sebagai media penunjang agar berjalan dengan baik. Selain itu, penulis juga berharap guru memberikan sanjungan, dorongan dan motivasi dalam pembelajaran seni musik agar siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengembangkan kemampuannya berkreaitivitas dalam bidang musik.

Selanjutnya kepada lembaga yang bergerak dibidang seni dapat hendaknya secara priodik dan berkesinambungan melaksanakan perlombaan atau hiburan pada event-event tertentu dengan melibatkan siswa SMPN 26 Padang untuk meningkatkan daya kreativitas siswa dalam bidang kesenian.