

**PENERAPAN KESENIAN *GURITAN* MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA SENDRATASIK UNIVERSITAS PGRI
PALEMBANG**

Oleh

Sherly Marita Utami

(Dosen FKIP Program Studi Pendidikan Sendratasik Universitas PGRI Palembang)

Abstrak

Penelitian ini diangkat dari permasalahan pembelajaran kesenian *guritan* yang hanya terfokus pada pemahaman teoritisnya saja, sehingga mahasiswa Universitas PGRI Palembang tidak mendapatkan pemahaman mengenai praktek dalam menuturkan kesenian *guritan*. Peneliti menerapkan pembelajaran sastra tutur "*guritan*" melalui pendekatan *scientific*, bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menuturkan kesenian *guritan*. Dalam penelitian ini, yang menjadi bahan ajar pada pembelajaran kesenian *guritan* melalui pendekatan *scientific* adalah kesenian *guritan* dilihat dari segi konteks dan teks, sehingga mahasiswa dapat mengetahui kesenian *guritan* dari segi konteks maupun teks. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *action research*, alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk merancang langkah-langkah pembelajaran yang dapat menjadi acuan dosen dalam menerapkan proses pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa semeseter 6 di kelas 6 E tahun ajaran 2014 / 2015 Universitas PGRI Palembang.

Kata Kunci: Kesenian *Guritan*, Pendekatan *Scientific*.

A.PENDAHULUAN

Guritan adalah salah satu kesenian sastra tutur yang terdapat pada wilayah budaya *Besemah* yang ada di daerah Provinsi Sumatera Selatan. Sastra tutur *guritan* disampaikan dengan cara bersenandung. Syair *guritan* berisi suatu cerita tentang kehidupan petunjuk pengajaran atau pendidikan, cerita kisah potret manusia pada zaman dulu yang dapat diterapkan sebagai panutan di dalam kehidupan masyarakat.

Pada syair *guritan* terdapat pesan yang akan disampaikan *penggurit*, yaitu mengenai ; (1) pembelajaran antara manusia dengan tuhan, (2) pembelajaran antara manusia dengan manusia, sebagai makhluk sosial, dan (3) hubungan antara manusia dengan alam, agar dapat menghargai alam yang ada disekitar kehidupannya.

Guritan baru isi syairnya telah mengikuti perkembangan zaman, sesuai dengan kemampuan *penggurit* dalam menciptakan syairnya. Tema syair biasanya berkaitan dengan kehidupan masyarakat pada zaman sekarang, seperti menceritakan tentang potret kehidupan manusia pada zaman sekarang, politik atau kampanye, mata pencaharian masyarakat atau kegiatan yang sedang dilakukan masyarakat, seperti pada saat bertani, dan menganyam tikar. Penuturan *guritan* baru bisa dilakukan dalam waktu singkat, karena penuturan *guritan* dilakukan pada saat acara-acara yang bersifat umum, seperti syukuran saat panen, acara pernikahan, ketika purnama menerangi jagat *Besemah*, acara *ceremony*, dan kampanye.

Pada masyarakat *Besemah* yang mampu mempelajari kesenian *guritan* hanyalah seniman-seniman tertentu, yang memiliki kemampuan musikal tinggi. Beberapa seniman tersebut, mempelajari kesenian *guritan* dengan cara autodidak, belajar dari pengalaman yang mereka

peroleh di masyarakat. Pada zaman dahulu, kesenian ini sangat populer dan mudah diapresiasi, karena seni *guritan* sering mereka dengar, sehingga berada di dalam benak para seniman. Bagi masyarakat yang tidak mampu dalam menuturkan *guritan*, dalam mempelajari kesenian ini memiliki kendala-kendala tertentu, sehingga dibutuhkan suatu cara, agar mereka mudah untuk mempelajarinya.

Salah satu instansi yang mengembangkan materi *guritan* dalam pembelajarannya, yakni di Universitas PGRI Palembang di Provinsi Sumatera Selatan, Pada kurikulum program studi sendratasik terdapat mata kuliah Sastra Tuter dan salah satu materi yang disampaikan dosen pada saat proses pembelajaran, yakni kesenian *guritan*. Proses pembelajaran pada mata kuliah sastra tutur khususnya materi *guritan*, yang diberikan dosen hanya terfokus pada teori. Sedangkan untuk prakteknya, dosen hanya mengajarkan syairnya saja dengan menggunakan bahasa asli *Besemah*. Akibatnya, mahasiswa sebagai calon guru mendapatkan kesulitan untuk mentransferkan ilmu kesenian *guritan* kepada peserta didiknya karena mahasiswa kurang menguasai teknik menuturkan syair *guritan* tersebut.

Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 oleh pemerintah, maka pembelajaran kesenian *guritan* dapat menerapkan model pembelajaran yang menerapkan pendekatan *scientific*, agar model pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan kekinian. Pendekatan *scientific* dapat melibatkan mahasiswa secara aktif, dan dapat bereksplorasi dengan keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Menurut Downing (dalam Sani, 2014, hlm. 13) keterampilan berpikir kreatif bertujuan untuk memecahkan sebuah permasalahan, menggunakan ide yang berbeda dengan menggunakan solusi.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific*, memiliki komponen, antara lain: (1) mengamati, (2) menanya, (3) menalar, (4) mencoba, dan (5) komunikasi atau jejaring (Dyer dalam Sani, 2014, hlm. 53). Pendekatan *scientific* dipandang sangat tepat karena dalam proses pembelajarannya terkait seni *guritan* berpijak pada perkembangan teori dan konsep.

Pembelajaran kesenian *guritan* menggunakan pendekatan *scientific*, akan diterapkan kepada mahasiswa semester 6 yang bertujuan agar dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, serta model pembelajaran ini, dapat menjadi pedoman mahasiswa untuk menerapkan kepada peserta didiknya.

Pada proses pembelajaran, mahasiswa diberikan kesempatan untuk saling berdiskusi dan akhirnya dapat menuturkan *guritan* dasar. Pada tahap menyajikan, mahasiswa diberi ruang untuk mengekspresikan penampilannya dalam menuturkan *guritan* yang sesungguhnya. Proses pembelajaran tersebut sesuai dengan yang dijelaskan di dalam UU Sisdiknas pasal 19 No.1 tentang standar proses yang mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jadi pembelajaran kesenian *guritan* dengan menggunakan pendekatan *scientific*, diharapkan

dapat menuntun mahasiswa untuk belajar dengan aktif, kreatif selama mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *scientific* akan menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada pelaksanaannya, kebanyakan guru masih menggunakan pendekatan bahwa guru sebagai satu-satunya sebagai sumber belajar (*teacher center*).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal yang akan diangkat peneliti adalah "Bagaimana penerapan pembelajaran *guritan* melalui pendekatan *scientific*?".

B.METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research*. Menurut Alwasilah (2011, hlm. 66) bahwa "*Action Research* merupakan bagian dari penumbuhan profesionalisme dan merupakan media evaluasi diri (peneliti) dengan melakukan dua hal penting, yaitu: (1) refleksi diri, sehingga semakin memahami apa yang dilakukan selama ini, dan (2) proses perubahan demi perbaikan profesional". Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Dimana peneliti akan mengamati kegiatan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran, dan memberikan tes berupa penampilan mahasiswa dalam menuturkan *guritan* dasar.

C.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

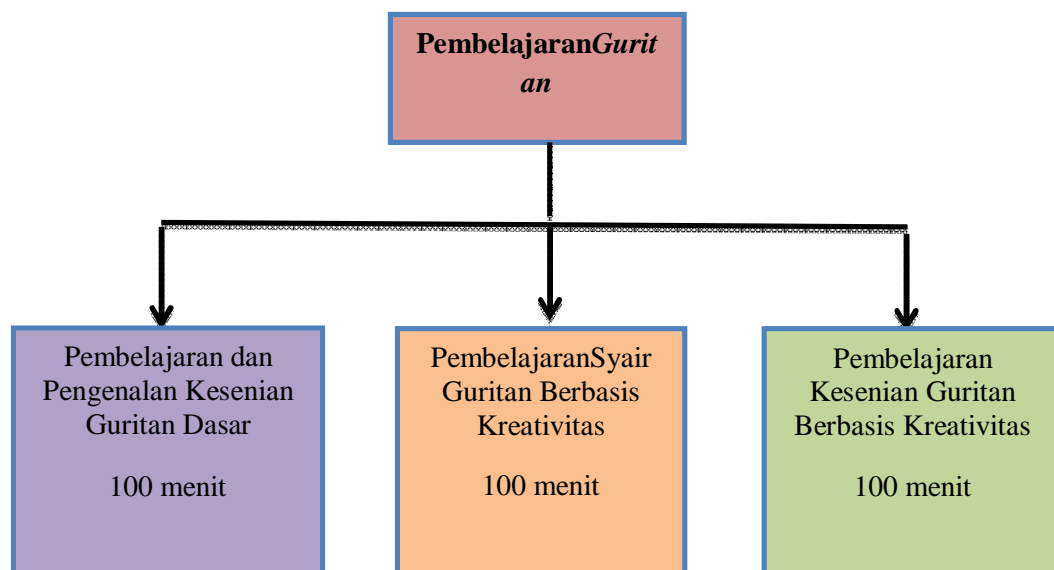
a) Hasil Penelitian

Pembelajaran kesenian *guritan* melalui pendekatan *scientific* terdiri dari tiga tahap. Masing-masing tahap memiliki tujuan pembelajarannya tersendiri namun saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Ketiga tahap memiliki pola pembelajaran dan strategi yang khusus. Namun secara garis besar memiliki konseptual yang sama. Setiap tahapan materi yang disampaikan mahasiswa diharapkan mendapatkan ilmu kesenian *guritan* dari proses tahap pengenalan dalam proses pembelajaran kesenian *guritan* (dilakukan pada proses *scientific* mengamati dan menanya), perolehan mengenai pengetahuan kesenian *guritan* (dilakukan pada proses *scientific* menalar), Pendalaman mengenai kesenian *guritan* berbasis kreativitas (dilakukan pada proses *scientific* mencoba), dan hasil kesenian *guritan* berbasis kreativitas yang akan dipresentasikan atau ditampilkan (dilakukan pada proses *scientific* mengkomunikasikan, menampilkan, atau mempresentasikan).

Konsep dasar dari pembelajaran kesenian *guritan* melalui pendekatan *scientific* ini adalah pembelajaran yang berbasis pada dua hal, yaitu ; 1) hakikat pembelajaran seni musik, dan 2) pembelajaran yang berapresiatif dan kreatif. Dikatakan pembelajaran apresiatif karena dalam berapresiasi, mahasiswa berperan sebagai penikmat atau pengamat yang menyerap atau menghayati suatu karya seni atau gejala keindahan untuk kemudian menanggapi dan menilainya. Pembelajaran kreatif karena melalui pembelajaran tersebut mahasiswa dapat memunculkan kreativitas yang ditujukan dengan kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, dan berpikir orisinal.

Sedangkan pembelajaran seni musik adalah pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam tiga ranah perkembangan, yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penerapan pembelajaran kesenian *guritan* terdiri dari tiga tahapan materi yang dilakukan dalam satu kali pertemuan. Waktu pembelajaran dilakukan selama 100 menit (2 x 50 menit). Waktu yang telah ditentukan tidak menutup kemungkinan untuk menambah tatap muka, jika di dalam proses pembelajaran mahasiswa belum mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bagan berikut ini adalah alokasi penerapan pembelajaran kesenian *guritan*.



Bagan 4.5
Alokasi Waktu Penerapan Pembelajaran Kesenian *Guritan*

b) Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan rancangan pembelajaran dan tahapan pembelajaran sesuai dengan mata kuliah Sastra Tutar yaitu materi kesenian *guritan* dengan standar kompetensi 1. Mengapresiasi kesenian *guritan* dan 2. Mengekspresikan kesenian *guritan*. Audio salah satu kesenian *guritan* merupakan media pembelajaran, diharapkan dapat menstimulus mahasiswa untuk mengetahui dan mengenal kesenian *guritan* serta dapat menganalisis syair dan melodi kesenian *guritan*, yang pada akhirnya dapat memunculkan kreativitas pada mahasiswa. Melalui pendekatan *scientific*, diharapkan pada akhir tahap pembelajaran mahasiswa menampilkan kesenian *guritan* berbasis kreativitas sebagai wujud hasil karya mahasiswa untuk melatih kemampuan berimajinasi.

a. Pendekatan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran kesenian *guritan* berpedoman dengan menggunakan pendekatan *scientific* dimana pada proses pembelajaran mahasiswa diharapkan dapat berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. W.Gulo (dalam Siregar, 2010, hlm. 75) mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara mahasiswa berinteraksi dengan lingkungannya. Pada materi menciptakan syair *guritan* mahasiswa diharapkan dapat menciptakan syair *guritan* dengan berpedoman pada fenomena

yang terjadi di lingkungan sekitar. Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific*.

- 1) Tahap *observing*, mahasiswa mendengarkan salah satu audio kesenian *guritan*, hal ini agar mahasiswa mengetahui dan mengenal kesenian *guritan* yang sesungguhnya. Dengan mahasiswa mendengarkan audio kesenian *guritan*, dapat menambah kepekaan mahasiswa terhadap kesenian *guritan*. Pada tahapan ini mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen.
- 2) Tahap *questioning*, Mahasiswa menerapkan wawasan dan pemahaman mahasiswa terhadap kesenian *guritan* melalui kegiatan tanya jawab. Hal ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran.
- 3) Tahap *associating*, pada tahap ini dosen membimbing mahasiswa untuk menalar dalam menganalisis makna syair dan makna melodi berdasarkan kesenian *guritan* yang didengar pada saat tahap mengamati audio. Pada tahap ini dapat memberikan pengalaman baru mahasiswa dalam menganalisis kesenian *guritan*, karena sebelumnya mahasiswa belum pernah melakukan proses pembelajaran menganalisis.
- 4) Tahap *experimenting*, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk latihan mencoba menuturkan kesenian *guritan* yang sesungguhnya sehingga mahasiswa dapat merasakan menuturkan kesenian *guritan* yang sesungguhnya, mahasiswa mencoba untuk menciptakan syair dan melodi kesenian *guritan* dengan pengalaman dasar yang telah mereka ketahui mengenai kesenian *guritan*, sehingga dapat menumbuhkan sikap kreativitas pada diri mahasiswa. Kegiatan menciptakan karya *guritan* baru merupakan pengalaman baru yang dapat bermanfaat bagi mahasiswa.
- 5) Tahap *communicating*, dengan menggunakan pendekatan *scientific* dapat memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk bertindak, memperlihatkan, melibatkan diri, dan membuktikan kreativitasnya dengan menampilkan karya *guritan* baru masing-masing mahasiswa.

b. Langkah-langkah pembelajaran

Rancangan pembelajaran yang diterapkan mengarah pada tahap kemandirian dan kerjasama antara dosen dan mahasiswa, dimana keterlibatan mahasiswa sangat dibutuhkan dari awal tahapan materi sampai terakhir tahapan materi. Setiap tahapan materi pembelajaran menggunakan tahapan *scientific*, yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan.

Langkah-langkah pembelajaran *guritan* yang dirancang dengan menggunakan pendekatan *scientific* sesuai dengan kriteria pembelajaran dengan menggunakan pendekatan menurut Hosnan (2014, hlm. 37), yaitu (1) materi yang disampaikan pada pembelajaran kesenian *guritan* berkaitan dengan fenomena yang terjadi di masyarakat, yang terdapat pada syair *guritan*. Mahasiswa juga diberikan instruksi untuk dapat menciptakan syair *guritan* berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, baik dari segi alam, dan tingkah laku manusia, (2) penjelasan guru diharapkan dapat merespon aktif kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan, (3) mendorong dan menginspirasi mahasiswa untuk berpikir kritis dan menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan tuturan *guritan* baru,

(4) mendorong mahasiswa untuk dapat memahami makna syair dan melodi kesenian *guritan*, (5) mengajarkan mahasiswa mengenai fenomena fakta yang terdapat pada syair *guritan*, (6) dosen menentukan tujuan yang akan dicapai pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah yang menarik pada proses pembelajaran yang dilakukan.

c. Dampak Penerapan Rancangan Pembelajaran

Perubahan perilaku yang terjadi pada mahasiswa merupakan dampak langsung dari proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini mahasiswa mengalami pengalaman dalam menganalisis syair atau unsur-unsur musik pada kesenian *guritan*. Selain itu mahasiswa juga bisa mengetahui bahwa kesenian *guritan* dapat diterapkan kepada peserta didik melalui pendekatan *scientific*, sehingga rancangan pembelajaran ini bisa menjadi pedoman untuk mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran kesenian *guritan* kepada peserta didik.

D.SIMPULAN

Pada proses pembelajaran kesenian *guritan* melalui pendekatan *scientific*, yaitu tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Dimana tahapan *scientific* ini lebih menekankan pada keaktifan mahasiswa dalam mencari informasi dan memecahkan masalah. Selama proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan sensitivitasnya terhadap kesenian *guritan* melalui indera pendengaran dan juga memberikan pengalaman estetis yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan sikap kreativitas mahasiswa.

Daftar Pustaka

Alwasilah, A Chaedar. (2011). *Pokoknya Action Research*. Jakarta: PT. Kiblat Buku Utama.

Sani, Ridwan, Abdullah. (2014). *Pembelajaran Scientific: Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Himpunan Peraturan Perundang-undangan. *Undang-undang Sisdiknas " Sistem Pendidikan Nasional"*. Bandung: Fokusmedia.