

## Pengaruh Pelatihan Gamolan Anak Daerah Terhadap Bakat Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban

Arum Sage Cani<sup>1\*</sup>, Supriyadi<sup>2</sup>, Hasyimkan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup> FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

<sup>3</sup> Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Jl. Teknika Utara sleman Yogyakarta

\*e-mail: arumsage26@gmail.com, Telp. +6282282125035

Received:

Accepted:

Online Published:

### ***Abstract: The Influence of Gamolan Anak Daerah Training on the Talent of Students Sulusuban Elementary School 2<sup>nd</sup>***

*This study aims to determine the effect of Gamolan Anak Daerah training on students' talents of Sulusuban Elementary School 2<sup>nd</sup>. The type of this research was experimental research. The research design used one group pretest-posttest design. The study sample was determined using a quota sample with 54 students from a population of 114 students. The research instrument used in the form of test questions and non-test questions. The data analysis technique used the one tail t-test statistical test. The results showed that there were a positive and significant influence on the implementation of Gamolan Anak Daerah training on the talents of students with N-gain 0.63 included in the medium category and  $t_{count} 2.859 > t_{table} 1.671$  (with  $\alpha = 0.05$ ).*

***Keywords: Gamolan, talent, training.***

### **Abstrak: Pengaruh Pelatihan Gamolan Anak Daerah terhadap Bakat Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. *Design* penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ditentukan menggunakan sampel kuota dengan jumlah 54 orang peserta didik dari populasi yang berjumlah 114 orang peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *one tail t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan pada pelaksanaan pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik dengan *N-gain* sebesar 0,63 termasuk dalam kategori sedang dan  $t_{hitung} 2,859 > t_{tabel} 1,671$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ).

**Kata kunci: bakat, Gamolan, pelatihan.**

## PENDAHULUAN

Setiap orang pasti akan melaksanakan pendidikan, sebab pendidikan tidak akan terpisah dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia. Tidak ada makhluk selain manusia yang sangat membutuhkan pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Selain undang-undang yang telah dipaparkan di atas, Nurhaidah (2015) mengemukakan bahwa mendidik adalah upaya menciptakan lingkungan belajar agar peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri untuk mengembangkan bakat, pribadi dan potensi-potensi lainnya secara optimal ke arah yang positif. Sesuai dengan kedua pernyataan tersebut, maka dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, diperlukan untuk mendidik kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sejak lahir atau yang biasa disebut dengan istilah bakat.

Conny Semiawan (dalam Pulungan 2018) yang menyatakan bahwa bakat adalah memperkenalkan suatu kondisi yang menunjukkan potensi seseorang untuk mengembangkan kecakapannya dalam suatu bidang tertentu, yang

dinamakan bakat sebenarnya adalah "*apititude*". Bakat sebagai *apititude* biasanya diartikan sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi (*potential ability*) yang masih perlu dikembangkan atau dilatih.

Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal, yang artinya mendidik bermaksud membuat manusia menjadi lebih sempurna, membuat manusia meningkatkan hidupnya dari kehidupan alamiah menjadi berbudaya. Oleh karena itu, dengan kata lain mendidik adalah membudayakan manusia. Nihayah (2015) menyatakan bahwa kebudayaanlah yang membentuk manusia, namun manusia juga yang mewujudkan budaya dengan menunjuk pada sifat interaktif dari keunggulan individual dalam mewujudkan budaya itu, dan kebutuhan sosial serta persyaratannya.

Dewi (2017) mengemukakan bahwa terdapat lima komponen utama kebudayaan, yaitu gagasan, ideologi, norma, teknologi, dan benda. Sesuai dengan pendapat tersebut, data statistik kebudayaan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik pendidikan dan Kebudayaan, memperlihatkan bahwa pada tahun 2015 Indonesia memiliki 1.209 jenis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) pada bidang Seni Pertunjukan. Lampung sendiri memiliki 24 jenis WBTB bidang Seni Pertunjukan dan 24 jenis WBTB bidang Seni Tradisi, sehingga jumlah WBTB yang terdapat di Lampung pada Tahun 2015 yaitu 52 jenis. Salah satunya adalah Gamolan yang telah diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia pada tahun 2014. Kemudian, data statistik

lainnya menunjukkan bahwa pada tahun 2015 Indonesia memiliki 892 jenis Seni Musik dengan jumlah kesenian yang hampir punah yaitu 33 jenis pada bidang Seni Musik. Hal ini memberikan kekhawatiran tersendiri bagi pencipta, penyaji, pembaharu maupun penikmat musik, dimana Musik tradisi merupakan salah satu ciri khas kebudayaan pada setiap daerah/provinsi sebagai suatu keistimewaan yang dimiliki secara turun temurun.

Meskipun Lampung tidak memiliki catatan kesenian yang hampir punah, namun masyarakat Lampung sendiri memperlihatkan fakta yang cukup ironi, karena pada kenyataannya sebagian masyarakat Lampung belum mengenal alat musik khasnya sendiri. Gamolan merupakan salah satu contoh dari WBTB yang dimiliki oleh Lampung. Hasyimkan (2011) mengemukakan bahwa Gamolan adalah instrumen musik tradisional Lampung, diperkirakan telah ada pada zaman Hindu, ratusan tahun yang lalu. Gamolan merupakan instrumen musik yang hampir semua bahan bakunya terbuat dari bambu, kecuali tali untuk mengikatkan bilah bambu ke *lambakan*, pada awalnya terbuat dari rotan, namun saat ini terbuat dari nilon. Instrumen ini hanya satu buah, bukan sekelompok instrumen atau kelompok ensambel yang terdiri dari beberapa instrumen (Hasyimka 2018).

SD Negeri 2 Sulusuban merupakan salah satu SD di Lampung tengah yang belum mengetahui Gamolan sebagai alat musik khas Lampung. Selain itu, SD tersebut belum memiliki kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana pengembangan bakat peserta didik. Sehingga dalam hal wawasan budaya

Lampung dan pengembangan bakat atau kemampuan peserta didik masih sangat minim. Hal ini sesuai dengan hasil survey yang dilakukan pada April 2018 berupa pemberian *pretest* kepada peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai *Pretest* Peserta didik**

No.	Nilai	Frekuensi	(%)
1	$\geq 70$	0	0
2	$< 70$	54	100
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menunjukkan bahwa pelaksanaan *pretest* yang diberikan kepada 54 orang peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban mendapatkan hasil berupa peserta didik dengan nilai  $< 70$  memiliki frekuensi sebanyak 54 orang peserta didik atau dengan persentase sebesar 100% , sedangkan peserta didik dengan nilai  $\geq 70$  memiliki frekuensi 0 orang peserta didik atau dengan persentase sebesar 0%.

Pemaparan di atas membuktikan bahwa wawasan peserta didik terhadap budaya Lampung masih minim dan memerlukan pendidikan serta pelatihan guna mempengaruhi kegemaran peserta didik terhadap budaya Lampung terutama Gamolan. Fiedman dan Yarbrough (dalam Sutisna 2012) menyatakan bahwa pelatihan adalah upaya pembelajaran, yang diselenggarakan oleh organisasi (instansi pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, perusahaan, dan lain sebagainya) untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan organisasi. Pelatihan yang diberikan kepada peserta didik dalam penelitian ini

yaitu pelatihan Gamolan Anak Daerah. Hasyimkan (2018) mengemukakan bahwa Pelatihan Gamolan Anak Daerah merupakan metode gabungan antara pembelajaran mengenai Gamolan dan pelatihan memainkan *instrument of Gamolan*, yang mana pelatihan ini di laksanakan di SD N 2 Sulusuban.

Keberadaan pelatihan memberikan pengaruh terhadap individu peserta didik, dimana Departemen Pendidikan Nasional (2014: 849) menyatakan bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pelatihan Gamolan Anak Daerah terhadap Bakat Peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban.

## **METODE**

### **Jenis dan Design Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan jenis data berupa angka (kuantitatif). *Design* penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-posttest design*.

### **Setting Penelitian**

Penelitian dilaksanakan sejak bulan April tahun 2018 sampai Mei tahun 2019. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada SD

Negeri 2 Sulusuban, kecamatan Seputih Agung, kabupaten Lampung Tengah, provinsi Lampung.

### **Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian diawali dengan melakukan survey ke SD Negeri 2 Sulusuban pada bulan April 2018, pelatihan Gamolan anak daerah pada bulan Mei hingga Juni 2018 dengan 12 kali pertemuan, pelaksanaan uji coba instrumen non tes berupa kuesioner (angket) pada Mei 2019, dan pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2019.

### **Populasi dan Sampel**

Jenis populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu populasi finit, artinya jumlah individu ditentukan. Adapun populasi tersebut adalah seluruh peserta didik kelas IV dan V SD Negeri 2 Sulusuban sejumlah 114 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Non Probability Sampling* berupa *sampling* kuota. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Yamane (dalam Rochmah 2016), berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, diperoleh sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 54 orang peserta didik.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan dalam mencari data hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan wawasan budaya lampung berupa *pretest* dan *posttest*, serta untuk

mengukur tingkat kreativitas seorang peserta didik berupa *Torrance Test of Creative Thinking*, dengan rincian tes kreativitas Figural tipe B pada aktivitas ketiga yaitu *Lines and Circles test*.

*Pretest* dan *posttest* diberikan kepada 54 orang peserta didik yang tergabung dalam komunitas Mulei-Meghanai Gamolan dan tempat pelaksanaan tes yaitu di SD Negeri 2 sulusuban. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif terutama pada peningkatan wawasan budaya Lampung peserta didik. Bentuk tes yang diberikan berupa soal isian singkat berjumlah 20 butir soal, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Berikut merupakan tabel kisi-kisi dari instrumen *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 2. Kisi-Kisi *Pretest* dan *Posttest***

Kompetensi yang ingin dicapai	Indikator penilaian	Nomor Soal
Wawasan mengenai ciri khas lampung	Mengetahui pakaian adat lampung	12, 18
	Mengetahui rumah adat lampung	10
	Mengetahui makanan khas lampung	20
	Mengetahui tarian khas lampung	9
	Memahami beberapa istilah bahasa lampung	1, 11, 13, 14,
Pengetahuan mengenai alat musik khas lampung	Mengetahui sejarah Gamolan	7, 8
	Mengetahui pengertian Gamolan	2, 5, 6
	Mengetahui dan memahami bentuk serta penggunaannya	3, 4
Pengetahuan mengenai daerah-	Menyebutkan keunikan dari beberapa daerah	15, 16, 17, 19

daerah yang ada di lampung	yang terdapat di lampung	
----------------------------	--------------------------	--

Sumber: Sekretaris program pelatihan Gamolan anak daerah

TTCT diberikan kepada 54 orang peserta didik yang tergabung dalam anggota komunitas Mulei-Meghanai Gamolan. Test ini diberikan guna mengukur tingkat kreativitas peserta didik. Peneliti menggunakan test kreativitas Figural pada aktivitas ketiga yang disebut dengan *Lines and Circles Test* (Cropley 2010). Tes ini terdiri dari 65 buah lingkaran sebagai stimulus yang masing-masing berdiameter 2 cm. Adapun penjelasan dari aktivitas ketiga dalam tes kreativitas Figural TTCT termaktub dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Deskripsi *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT): Figural (Aktivitas ketiga)**

Nama tes dan subtes	Deskripsi	Alasan	Faktor Kreatif
<b>Aktivitas 3</b> Garis dan Lingkaran (Gambar berulang)	Kegiatan ini terdiri dari 2 halaman yang berisi garis atau lingkaran; orang tersebut membuat objek atau gambar menggunakan garis atau lingkaran dan memberikan judul atau nama di bawah setiap gambar.	Kegiatan ini membutuhkan kemampuan untuk kembali ke stimulus yang sama lagi dan lagi, menyiapkan sesuatu yang berbeda setiap waktu, mengacaukan struktur untuk menciptakan sesuatu yang baru.	<i>Fluency</i> (Kelancaran) <i>Originality</i> (Keaslian) <i>Elaboration</i> (Penguraian) <i>Fleksibility</i> (keluwesan)

Sumber: Millar 2011

Angket digunakan untuk mengukur nominasi oleh diri sendiri (penilaian diri) peserta didik terhadap indikator *task Commitment* (komitmen terhadap tugas). Berikut merupakan tabel kisi-kisi instrumen angket.

**Tabel 4. Kisi-kisi instrumen angket komitmen terhadap tugas**

Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket
Komitmen terhadap tugas	Tekun menghadapi tugas	1, 6
	Ulet menghadapi kesulitan	3, 4, 5
	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi	2, 7, 8
	Mendalami bidang pengetahuan yang diberikan	9
	Berusaha berprestasi sebaik mungkin	10, 11
	Menunjukkan minat	12, 13, 14
	Senang dan rajin belajar penuh semangat	15, 16
	Mengejar tujuan jangka panjang	17, 18, 19

Sumber: Dirman dan Cicih (dalam Mulyono 2016)

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen menggunakan bukti yang akurat dari pencarian berbagai sumber. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

#### Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik

analisis data kuantitatif. Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal menggunakan uji *chi kaudrat*. Peningkatan pengetahuan (*N-gain*), menggunakan rumus menurut Meltzer (dalam Latief 2014). Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian hipotesis deskriptif dengan *t-test satu sampel*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri 2 Sulusuban dibangun pada tahun 1978 yang berlokasi di desa Sulusuban kecamatan Seputih Agung kabupaten Lampung Tengah provinsi Lampung, dengan luas tanah sebesar 5000 m<sup>2</sup>. SD Negeri 2 Sulusuban dipimpin oleh bapak Guntur Widodo, S.Pd.I dan memiliki status akreditasi B. SD Negeri 2 Sulusuban memiliki 2 rombongan belajar pada kelas I dengan total 60 orang peserta didik, 2 rombongan belajar pada kelas II dengan total 67 orang peserta didik, 2 rombongan belajar pada kelas III dengan total 66 orang peserta didik, 2 rombongan belajar pada kelas IV dengan total 59 orang peserta didik, 2 rombongan belajar pada kelas V dengan total 64 orang peserta didik dan 2 rombongan belajar pada kelas VI dengan total 66 orang peserta didik. Jumlah keseluruhan sebanyak 12 rombongan belajar serta jumlah keseluruhan peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban sebanyak 382 orang peserta didik.

### Data Hasil Penelitian

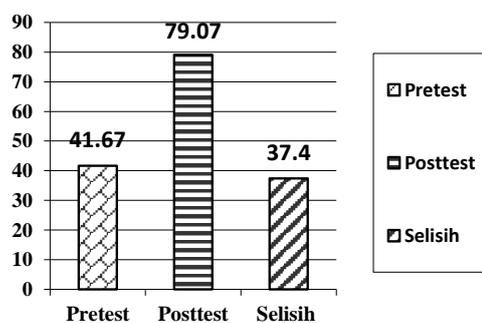
Data hasil belajar ranah kognitif peserta didik diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan *pretest*

digunakan dalam mencari data kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan pelatihan Gamolan, sedangkan pelaksanaan *posttest* digunakan dalam mencari data pengetahuan peserta didik setelah diberikan pelatihan Gamolan. Berikut merupakan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

**Tabel 5. Persentase Ketuntasan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik**

No.	Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frek.	(%)	Frek.	(%)
1	$\geq 70$	0	0	51	94,4
2	$< 70$	54	100	3	5,6
Jumlah		54	100	54	100
$\bar{X}$		40,3		78,3	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas pada saat *pretest* yaitu 0 dari 54 orang peserta didik dengan persentase sebesar 0%, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 54 orang peserta didik dengan persentase 100%. Selanjutnya, jumlah peserta didik yang tuntas pada saat *posttest* yaitu 51 orang peserta didik dari 54 orang peserta didik dengan persentase sebesar 94,4%, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase sebesar 5,6%. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* beserta selisih dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.



Gambar 1. Diagram batang nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik

Berdasarkan gambar tersebut, dapat diketahui bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, dimana nilai rata-rata *pretest* peserta didik yaitu sebesar 41,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* peserta didik yaitu sebesar 79,07 dengan selisih antara kedua nilai rata-rata tersebut sebesar 37,4. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta didik setelah melaksanakan pelatihan Gamolan anak daerah.

Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik sebelumnya, yang dilakukan selanjutnya adalah menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan yang telah didapatkan, kemudian akan digolongkan dengan kategori tinggi, sedang atau rendah. Berikut peneliti sajikan tabel peningkatan hasil belajar peserta didik (*N-Gain*) yang tergabung dalam mulei-meghanai Gamolan.

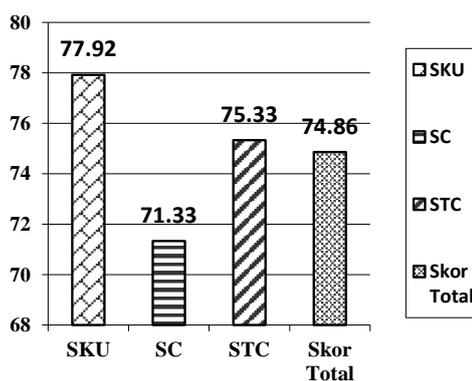
**Tabel 6. Penggolongan Nilai *N-Gain***

No.	Kategori	Frek.	$\bar{X}$
1.	$0,70 \leq N\text{-gain} \leq 1,00$ Tinggi	17	0,63
2.	$0,40 \leq N\text{-gain} \leq 0,69$ Sedang	35	
3.	$N\text{-gain} \leq 0,39$	2	

Berdasarkan tabel 6, didapati bahwa frekuensi peserta didik yang mendapatkan nilai *N-gain* dengan kategori tinggi adalah sebanyak 17 orang, kategori sedang sebanyak 35 orang, dan kategori rendah sebanyak 2 orang peserta didik. Perolehan rata-rata nilai *N-gain* dari keseluruhan peserta didik yaitu sebesar 0,63 dimana angka tersebut termasuk ke

dalam kategori sedang. Nilai *pretest* dan *posttest* yang telah di dapatkan selanjutnya digunakan untuk melihat keberhasilan dari pelatihan Gamolan anak daerah, bahwa nilai tersebut menjadi indikator keberhasilan dari tujuan pelaksanaan pelatihan pada poin pertama.

Hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik yang dimaksudkan adalah bakat peserta didik, dimana bakat peserta didik ini dinilai menggunakan beberapa komponen yang termaktub dalam keberbakatan model Renzulli (Wasidi 2016) meliputi; (1) kemampuan intelektual umum di atas rata-rata (*above average ability*), (2) kreativitas (*creativity*) tergolong tinggi, dan (3) komitmen terhadap tugas tergolong tinggi (*task commitment*). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik peserta didik sebesar 74,86 dan dari angka tersebut maka diperoleh bahwa rata-rata peserta didik tergolong dalam ketegori cukup berbakat. Berikut peneliti sajikan diagram keberbakatan peserta didik.



Gambar 2. Diagram keberbakatan peserta didik

Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa rata-rata skor kemampuan intelektual umum

peserta didik sebesar 77,92, rata-rata skor kreativitas peserta didik sebesar 71,33, rata-rata skor komitmen terhadap tugas sebesar 75,33, dan rata-rata skor total peserta didik sebesar 74,86. Berdasarkan angka tersebut keberbakatan peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban yang tergabung dalam mulei-meghanai Gamolan termasuk dalam kategori cukup berbakat.

### Uji Persyaratan Analisis Data

Setelah didapatkan hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Terdapat empat data yang perlu dilakukan uji normalitas, yaitu data *pretest*, data *posttest*, data *torrance test of creative thinking*, dan data kuesioner (angket). Uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dan pelatihan *Microsoft Excel 2007*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan cara membandingkan  $\chi^2_{hitung}$  dengan  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = k - 1$ . Kaidah keputusan yang digunakan adalah apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka populasi tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* peserta didik diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 8,973 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ , hal ini berarti bahwa data *pretest* peserta didik berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* peserta didik diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,129 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ , hal ini berarti bahwa data *posttest* peserta didik berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *torrance test of creative thinking* peserta didik diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 8,583 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ , hal ini berarti bahwa data *torrance test of creative thinking* peserta didik berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil perhitungan uji normalitas untuk data kuesioner (angket) peserta didik diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,488 < \chi^2_{tabel} = 12,592$ , hal ini berarti bahwa data kuesioner (angket) peserta didik berdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan setelah peneliti mendapatkan hasil dari uji normalitas. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *t-test*. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test satu sampel*. Menentukan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 54 - 1 = 53$  dan taraf signifikansi sebesar 5%, maka diperoleh  $t_{tabel} = 1,671$ , selanjutnya diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,859$ , sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan adanya pengaruh yang positif dan signifikan.

$H_a$  : “Ada pengaruh yang positif dan signifikan pada pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban sama dengan 70% dari hasil yang diharapkan”.

### **Pembahasan**

Permasalahan yang di dapat peneliti pada peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban yaitu belum adanya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tersebut yang berdampak pada kurangnya pengembangan bakat peserta didik dan wawasan budaya peserta didik. Bakat peserta didik itu sendiri merupakan kemampuan seorang peserta didik sejak lahir yang telah melekat dalam dirinya. Kemampuan tersebut dikembangkan dengan melatih beberapa

pengetahuan, keterampilan atau serangkaian respon peserta didik berkaitan dengan kecerdasan yang dimilikinya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pelatihan Gamolan anak daerah merupakan pelatihan yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan ketidaktahuan generasi muda mengenai alat musik tradisional lampung akibat kurangnya keingintahuan dan kesadaran untuk berwawasan budaya lokal (Hasyimkan 2018).

Selain itu, pelatihan Gamolan anak daerah merupakan faktor lingkungan anak yang diadakan guna mempengaruhi perkembangan bakat dan wawasan budaya peserta didik, yang mana dalam hal ini pelatihan tersebut khusus dalam memberikan pelatihan serta wawasan mengenai alat musik tradisional Lampung berupa Gamolan. Kemudian, pengukuran bakat peserta didik dalam penelitian ini digunakan dalam mengetahui potensi individu peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban, atau dengan kata lain guna mengukur faktor anak itu sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sunarto (dalam Silahuddin 2017) bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi keberbakatan peserta didik yaitu: (1) Anak itu sendiri, misalnya anak itu tidak atau kurang berminat untuk mengembangkan bakat-bakat yang ia miliki, atau kurang termotivasi untuk mencapai prestasi yang tinggi, atau mungkin pula mempunyai kesulitan atau masalah pribadi sehingga ia mengalami hambatan dalam pengembangan diri dan berprestasi sesuai dengan bakatnya. (2) Lingkungan anak, misalnya orang tuanya kurang mampu untuk menyediakan kesempatan dan sarana

pendidikan yang ia butuhkan, atau ekonominya cukup tinggi tetapi kurang memberi perhatian terhadap pendidikan anak.

Guna mengetahui adanya pengaruh yang diberikan oleh pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik, penelitian ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai keberhasilan pelatihan Gamolan anak daerah, sedangkan *Torrance Test of Creative Thinking* berikut dengan teknik non tes berupa kuesioner (angket) dan dokumentasi nilai UAS genap peserta didik digunakan untuk menilai keberbakatan peserta didik. Keberbakatan peserta didik dinilai menggunakan keberbakatan model Renzulli (Wasidi 2016) yang biasa disebut dengan *Three-Ring-Interaction* atau Interaksi Tiga Lingkaran (ITL) yang mencakup komitmen terhadap tugas (motivasi) yang nantinya akan diperoleh hasilnya melalui kuesioner (angket) yang diberikan peneliti kepada peserta didik, kreativitas yang diukur menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* dan kemampuan intelektual umum peserta didik yang diperoleh melalui dokumentasi nilai UAS genap peserta didik tahun pelajaran 2017/2018. Dimana data yang diperoleh dari ketiga komponen tersebut selanjutnya dicari reratanya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan terhadap bakat peserta didik dengan menggunakan pelatihan Gamolan anak daerah, dimana nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik sebelumnya sebesar 41,67 setelah diberikannya pelatihan ini kemudian berubah meningkat menjadi 79,07 dengan selisihnya

sebesar 37,4, dengan begitu diketahui bahwa perolehan hasil peningkatan pengetahuan (*N-gain*) peserta didik terhadap wawasan budaya Lampung sebesar 0,63 yang termasuk dalam katgeori sedang . Kemudian hasil belajar psikomotorik peserta didik (bakat peserta didik) diperoleh rata-rata skor kemampuan intelektual umum peserta didik sebesar 77,92, rata-rata skor kreativitas peserta didik sebesar 71,33, rata-rata skor komitmen terhadap tugas sebesar 75,33, yang kemudian ketiga nilai tersebut direratakan hingga diperoleh rata-rata skor total peserta didik sebesar 74,86 dan dapat diketahui bahwa peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban memiliki keberbakatan dalam kategori cukup berbakat.

Setelah diketahui hasil perolehan keberbakatan peserta didik, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* satu sampel dengan hasil yang diperoleh yaitu  $t_{hitung} = 2,859 > t_{tabel} = 1,671$ , maka  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan pada pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban sama dengan 70% dari hasil yang diharapkan. Hal ini relevan dengan penelitian menurut Umi Mar'atikurrohmah (2016), Sri Widatik (2017), dan Anton Trihasnanto (2016), kesimpulan yang menyatakan bahwa bakat peserta didik dikembangkan melalui ekstrakurikuler berupa latihan-latihan, penampilan pada acara-acara atau event tertentu serta pengenalan Gamolan melalui internalisasi yang diberikan dalam pendidikan formal maupun nonformal dan sosialisasi pada lingkungan keluarga seniman ataupun akademisi di bidang Gamolan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan pada pelatihan Gamolan anak daerah terhadap bakat peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban. Pengaruh tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik sebelumnya sebesar 41,67 kemudian setelah dilaksanakannya pelatihan ini berubah meningkat menjadi 79,07 dengan selisih antara kedua nilai tersebut adalah sebesar 37,4, dan rata-rata *N-gain* peserta didik sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil belajar psikomotorik peserta didik atau bakat peserta didik diperoleh rata-rata skor kemampuan intelektual umum peserta didik sebesar 77,92, rata-rata skor kreativitas peserta didik sebesar 71,33, rata-rata skor komitmen terhadap tugas sebesar 75,33, kemudian ketiga skor tersebut digunakan dalam mencari rata-rata skor total peserta didik dengan hasil sebesar 74,86, itu berarti peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban termasuk dalam kategori cukup berbakat. Adanya pengaruh yang signifikan dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} = 2,859 > t_{tabel} = 1,671$  (dengan  $\alpha = 0,05$ ), artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan antara bakat peserta didik dengan pelatihan Gamolan anak daerah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Cropley, Arthur J. 2010. Defining and Measuring Creativity: Are Creativity Tests Worth Using?. *Roeper Review*. Vol. 23, No. 2. 72-79.
- Dewi, Ratna Sari. 2017. Proses Pembuatan dan Teknik Permainan Gamolan pada Komunitas Gamolan Institute Lampung. *Jurnal Pendidikan Seni Musik UNY*. Vol. 6, No. 2. 128-133.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasyimkan. 2011. Gamolan: Instrumen Musik Tradisional Lampung Bentuk, Fungsi dan Perkembangannya [Tesis]. Yogyakarta (ID): Universitas Gadjah Mada.
- Hasyimkan, Endah Cahyani, Arum Sage Cani, Decgrist Pratiwi, Ilham Sanjaya, Lufia Nuzulika. 2018. POLA GANDA (Program Pelatihan Gamolan Anak Daerah) sebagai upaya terwujudnya generasi berwawasan budaya di SD Negeri 2 Sulusuban. *Jurnal Warna*. Vol. 2, No. 1. 88-96.
- Latief, Hilman, Dede Rohmat, Epon Ningrum. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Gea*. Vol. 14, No. 1. 11-27.
- Mar'atikkurrohman. 2016. Pengembangan Bakat Seni Musik Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di MI Ma'arif NU Teluk Kec. Purwokerto Selatan Kab. Banyumas [Skripsi]. Purwokerto (ID): IAIN Purwokerto.

- Millar, Garnet & Christine Dahl. 2011. The Power of Creativity. *ATA Magazine*. Vol. 91, No. 3. 46-53.
- Mulyono. 2016. Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Potensi Peserta Didik melalui Pembinaan bagi Guru Kelas SD Negeri 2 Jono Kec. Tawangharjo Kab. Grogoban pada Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 6, No. 2. 83-89.
- Nihayah, Ulin. 2015. Mengembangkan Potensi Anak: Antara Mengembangkan Bakat dan Eksploitasi. *Jurnal Sawwa*. Vol. 10, No. 2. 135-150.
- Nurhaidah & M. Insya Musa. 2015. Pelayanan Pendidikan yang Berkualitas di Era Global dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik Secara Maksimal. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 1, No. 4. 52-65.
- Pulungan, Fitri Helena, Syafaruddin, Wahyuddin NN. 2018. Pelaksanaan Pengembangan Bakat Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kursus Kader Dakwah (KKD) di MAN 1 Medan. *Jurnal Edu Religia*. Vol. 2, No. 1. 21-29.
- Rochmah, Nur. 2016. Pengaruh Soft Skill Staf Perpustakaan terhadap Pelayanan Prima di Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. *Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Vol. 12, No. 2. 144-149.
- Silahuudin. 2017. Peranan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat dalam Pendidikan Islam: Perkembangan Bakat Minat Anak. *Jurnal Mudarrisuna*. Vol. 7, No. 1. 1-22.
- Sinar Grafika. 2016. *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sutisna, Anan. 2012. Pengembangan Model Pelatihan Berbasis Kinerja untuk Peningkatan Kompetensi Tutor Paket C. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF*. Vol. 4, No. 2. 135-152.
- Trihasnanto, Anton. 2016. Eksistensi Gamolan di Masyarakat Kota Bandar Lampung melalui Internalisasi dan Sosialisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 3, No. 2. 1-20.
- Wasidi & Djemari Mardapi. 2016. Pengembangan Instrumen Bakat Keguruan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 20, No. 1. 98-110.
- Widatik, Sri. 2017. Pengembangan Kreativitas dan Bakat Siswa Melalui Ekstrakurikuler Seni Tari di SD Negeri 2 Paras [Skripsi]. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta