

## **PEMBELAJARAN *INQUIRY DISCOVERY* KESENIAN *MADIHIN* GUNA MENINGKATKAN KREATIFITAS BERMUSIK SISWA DI SEKOLAH**

**Abdul Rumansyah**

*Abdulrumansyah29@gmail.com*

*Guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Tembilahan Riau*

### **ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan mengangkat kesenian *madihin* sebagai bahan apresiasi budaya serta melihat hasil belajar atas uji coba model pembelajaran kesenian *madihin* di sekolah SMP Negeri 1 Tembilahan Riau. *Madihin* adalah kesenian Banjar yang unsur utama pergelarannya mengandalkan vokal diiringi pukulan terbang, merupakan bagian budaya lokal daerah Tembilahan yang mayoritas masyarakatnya suku Banjar. Artikel ini mengeksplorasi penyusunan proses pembelajaran kesenian *madihin* dengan pendekatan *inquiry discovery* sehingga mampu meningkatkan kreativitas bermusik siswa di sekolah. Jamaris (dalam Sujiono & Sujiono. 2010) memaparkan karakteristik bentuk kreativitas dalam proses berpikir yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode *action research* dan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar, uji *t* menunjukkan *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, artinya uji coba model pembelajaran kesenian *madihin* dapat diterima dan layak diterapkan.

**Kata kunci:** *inquiry discovery, madihin, kreativitas.*

### **ABSTRACT**

*This article which aims to elevate madihin folk art as material of culture appreciation and to see the result of madihin folk art learning trials at school SMP Negeri 1 Tembilahan Riau. Madihin is Banjar folk art which its main of element in permormance rely on vocal and accompanied playing percussion (terbang), and has been part of the local cultural in Tembilahan Riau, which majority of its people is ethnic Banjar. This article explores organizing the learning process of madihin art by inquiry discovery approach to increase students music creativity at school. Jamaris (in Sujiono & Sujiono. 2010) describes generally characteristics the forms of creativity are: fluency, flexibility, originality, elaboration, tenacity and patience. This is a qualitative research with action research methods, and using triangulation in data collection Results of research indicate there is improved learning outcomes, t test showst is greater than t table, its mean the trials of madihin art learning is acceptable and feasible.*

**Keywords:** *inquiry discovery, madihin, , creativity.*

### **Pendahuluan**

Kesenian *madihin* adalah salah satu kesenian tradisional Banjar yang terdapat di kota Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Kesenian ini berasal dari Kalimantan Selatan yang masyarakatnya dikenal sebagai

masyarakat Banjar. Masyarakat lebih menyukai pertunjukan kesenian *madihin* dalam bentuk tontonan secara langsung, karena dapat didengar dan dirasakan prosodi penyampaian syair yang humoris dan sangat komunikatif.

Kesenian *madihin* sangat dipengaruhi oleh budaya Melayu, Arab, dan Cina. Sebagian besar pendapat mengatakan kesenian ini tumbuh dan berkembang setelah agama Islam masuk dan berkembang di seluruh wilayah Kalimantan. *Syamsiar Seman (2005, hlm. 5) mengatakan bahwa kata madihin diperkirakan berasal dari kata "madah", dengan alasan kesenian ini menyajikan syair-syair sebagai suatu puisi. Dalam bahasa Arab kata "madah" juga sering diartikan sebagai ungkapan yang berisi puji-pujian, hal ini bisa dilihat dari kalimat-kalimat yang ada dalam bait-bait madihin yang banyak mengandung puji-pujian disamping adanya ungkapan yang berisi nasehat. Pendapat lain mengatakan bahwa madihin berasal dari bahasa Banjar, yaitu "papadahan atau mamadahi" yang dalam kamus bahasa Indonesia berarti memberi nasihat (Thaha & Bachtiar: 2000, hlm. 23-24). Rafiek (2010, hlm. 96) menyatakan bahwa madihin adalah sastra pentas atau seni pentas, yang dipergelarkan diatas pentas yang agak tinggi dari penonton berupa panggung.*

*Yang utama dari penyajian madihin ini adalah syair-syair yang dibacakan oleh Pamadihin. Madihin merupakan pengembangan dari pantun berkait. Setiap barisnya dibentuk dengan jumlah kata minimal 4 buah. Jumlah baris dalam satu baitnya minimal 4 baris. Pola persajakannya merujuk kepada pola sajak akhir vertikal a/a/a/a, a/a/b/b, semua baris dalam setiap baitnya berstatus isi, dimana semua baitnya saling berkaitan secara tematis. Tidak ada ketentuan yang baku berapa jumlah baris maksimal dalam satu bait syair dalam kesenian madihin di Tembilahan Riau.*

Thaha dan Bakhtiar S. (2000, hlm: 29-30) menyatakan bahwa dalam kesenian *madihin* terlihat adanya struktur yang sudah baku, yaitu terdiri dari:

1. Pembukaan yaitu melagukan sampiran sebuah pantun yang diawali dengan pukulan terbang yang disebut pukulan

mambuka.

2. Mamasang tabi, yakni membawakan ayair-syair atau pantun yang isinya menghormati penonton, memberi pengantar, ucapan terima kasih dan memohon maaf jika terdapat kekeliruan atau kesalahan dalam pertunjukan.
3. Menyampaikan isi (manguran) yaitu menyampaikan syair-syair atau pantun yang isinya selalu selaras dengan tema pertunjukan.
4. Penutup yaitu menyampaikan kesimpulan dari apa yang baru saja disampaikan.

Dalam penampilannya para pamadihin memegang dan memainkan sendiri instrument terbang sambil melagukan syair-syair *madihin*. Kesenian *madihin* ditampilkan tanpa melihat teks syair, karena improvisasi dan daya nalar yang tinggi dari pamadihin menjadi suatu nilai kreatifitas yang tinggi pula. Ini adalah salah satu faktor mengapa kesenian *madihin* sulit dipelajari. Berhubungan dengan pembelajaran seni budaya yang bertujuan untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan, maka teknik bermain, bentuk komposisi dan kedalaman pengetahuan yang dicapai disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk tingkat sekolah menengah. Artinya peserta didik bukan berarti harus mampu memainkan kesenian *madihin* seperti versi aslinya, yang hanya bisa dibawakan oleh orang dewasa yang sudah terlatih, seperti diketahui bahwa mendidik seni di sekolah bukan berarti mencetak calon seniman.

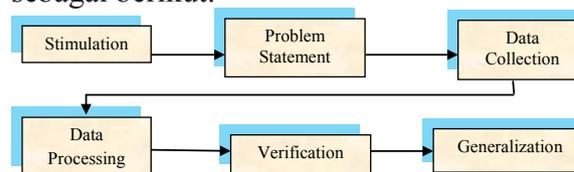
Kesenian *madihin* saat ini sudah dianggap asing bagi generasi muda di Tembilahan, untuk menjaga kelestarian kesenian *madihin* sebagai salah satu kearifan lokal di kota Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mensosialisasikan keberadaan dan keunikan kesenian *madihin* kepada generasi usia belajar melalui dunia pendidikan, dengan mengadopsi kesenian ini sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif berbasis kearifan lokal di

sekolah, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya. Rohidi (2011, hlm. 55) yang menyatakan bahwa “Sekolah adalah tempat strategis untuk membekali peserta didik agar dapat mengekalkan nilai-nilai pengetahuan dan keyakinan yang dipandang positif oleh masyarakat dan bangsanya”. Pamadhi (2012, hlm. 76) menyatakan pendidikan seni sebagai *common ground* dari substansi pendidikan seperti pembinaan cipta, rasa dan karsa, cipta didasarkan pada asas penciptaan memperoleh kreativitas, rasa keindahan berupa apresiasi dan karsa sebagai tempat tumbuhnya ide, gagasan dan kreativitas. Tujuan pendidikan seni menurut Rohidi (2011, hlm. 58) adalah “Tumbuh dalam diri peserta didik suatu kehalusan dan kemurnian jiwa, yang hadir dalam kemampuan mengungkapkan diri, menghayati lingkungan hidup dan cara-cara berpikir yang merefleksi keindahan”. Inilah alasan pentingnya mengadopsi kesenian *madihin* sebagai salah satu model pembelajaran seni budaya di sekolah khususnya di daerah Tembilahan.

Zuchdi (2008, hlm: 127) mengatakan berpikir kreatif, yaitu proses berpikir individu untuk menghasilkan suatu ide yang baru namun yang rasional. Adapun kreativitas yang diharapkan sebagai hasil dari pembelajaran *madihin* adalah kemampuan siswa membuat syair sendiri, mengkolaborasikan beragam alat musik dalam mengiringi syair *madihin*, membuat pertunjukan dengan mengelaborasi beragam ide dan gagasan sehingga menghasilkan sebuah format pertunjukan yang utuh, mengasyikkan dan menyenangkan bagi siswa.

Pendekatan *inquiry discovery* sebenarnya adalah penggabungan dan pengembangan dari dua pendekatan yang berbeda, yaitu pendekatan *inquiry* dan pendekatan *discovery*, dan kedua pendekatan ini sebenarnya hampir memiliki tujuan yang sama. Djamarah dan Zain, (2002, hlm. 22) mengatakan bahwa *Inquiry discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri, guru menyajikan bahan

pelajaran tidak dalam bentuk final, tetapi siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri melalui pendekatan pemecahan masalah. Namun guru tetap berperan sebagai pemberi stimulasi pada setiap awal pembelajaran. Secara garis besar prosedur dari pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:



**Bagan: 1.**  
**Sintaks Pembelajaran Inquirydiscovery**

1. *Stimulation*, dalam hal ini guru mengajukan persoalan, baik melalui membaca atau mendengar uraian yang memuat masalah.
2. *Problem statement*, peserta didik mengidentifikasi permasalahan yang dianggap menarik dan fleksibel untuk dirumuskan sebagai jawaban sementara.
3. *Data collection*, siswa mengumpulkan informasi yang relevan, membaca literatur, pengamatan, wawancara, uji coba sendiri dan sebagainya.
4. *Data processing*, semua hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, diolah, diacak diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan jika perlu ditafsirkan.
5. *Verification/pembuktian*, menguji hipotesis yang telah dirumuskan, apakah terbukti atau tidak.
6. *Generalization*, menarik kesimpulan, atau generalisasi tertentu.

Sebenarnya ada beberapa sintaks pembelajaran *inquiry* dan *discovery* yang dikembangkan oleh para ahli, namun dalam pelaksanaannya diperlukan suatu langkah adaptasi, sehingga proses pembelajaran suatu mata pelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Hal dikarenakan prinsip dan esensi pembelajaran seni tidak sama dengan pembelajaran ilmu-ilmu alam. Dan berikut

ini adalah sintaks pendekatan pembelajaran *inquiry discovery* hasil adaptasi dari Djamarah dan Zain, (2002, hlm. 22) sebagai berikut:



**Bagan 2.**

**Sintaks Pembelajaran *Inquiry discovery***

(Diadaptasi dari Djamarah dan Zain, 2002, hlm. 22)

Kegiatan pada tahap observasi dan apresiasi adalah menyaksikan salah satu bentuk pertunjukan kesenian *madihin* dalam aslinya atau dalam bentuk audio visual atau mengamati apa yang didemonstrasikan guru di dalam kelas, membaca literatur dan mendengar uraian tentang pertunjukan seni *madihin*. Pada tahap eksplorasi dan elaborasi adalah mendiskusikan semua unsur-unsur yang terdapat dalam kesenian *madihin*, mengolah data untuk ditafsirkan, melakukan kerja kelompok yang lebih aktif dalam berkreatifitas seni. Sedangkan kegiatan pada tahap eksperimentasi dan kreasi adalah siswa melakukan ujicoba atas apa yang telah diamati, kemudian memadukan semua unsur-unsur yang ada dalam kesenian *madihin* untuk dapat melahirkan sebuah bentuk karya berupa kreasi seni musik baru berbasis kesenian *madihin*, yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan pengetahuan siswa. Pada tahap generalisasi adalah melakukan menyimpulkan materi yang telah dialami siswa dan melakukan *performance* atas hasil kreasi bersama.

Pendekatan *inquiry discovery learning* selama ini lebih difokuskan para ahli ataupun peneliti pada pembelajaran ilmu-ilmu alam atau sains. Sehingga dengan kecenderungan itu banyak para peneliti yang menganggap bahwa pendekatan tersebut juga sangat ampuh untuk diterapkan dalam pembelajaran seni. Sebenarnya tidak selamanya demikian, pendekatan *inquiry discovery* mungkin

cocok untuk diterapkan pada pembelajaran kajian teoretik seni, seperti dalam seni musik, akan tetapi belum tentu sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran praktik seni khususnya seni musik, karena dalam praktik bermusik mungkin harus membuat alur atau sintaks pembelajaran yang diadaptasi secara tersendiri, mengingat keterampilan bermusik siswa pada suatu sekolah bisa saja membutuhkan bimbingan khusus.

Pendekatan *inquiry* sebagai dasar dari pendekatan *inquiry discovery*, sebenarnya dapat mendukung motivasi diri siswa untuk lebih kreatif, meskipun kadarnya juga berbeda-beda. Riset yang dilakukan oleh Brickman, Gormally, Armstrong dan Hallar mengatakan ada keuntungan kecil tapi signifikan dalam literasi sains dan proses keterampilan sains dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar di laboratorium yang bersifat tradisional (2009, hlm. 16). Padahal para ahli banyak berdalih bahwa pendekatan *inquiry discovery* akan memberi pengetahuan yang maksimal bagi peserta didik. Pendekatan *inquiry discovery* dalam pembelajaran kesenian *madihin*, bukan berarti siswa harus mencapai tingkat kreativitas yang maksimal dan tinggi, akan tetapi dengan berlandaskan *inquiry discovery* sebagai dasar pendekatannya, yang diharapkan adalah bagaimana siswa dapat belajar dengan aktif tapi menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Panas and Nuangchalerm bahwa proses penyelidikan dapat membuka jendela bagi siswa sehingga mereka berkesempatan untuk mengeksplorasi dan memahami tentang alam mereka sendiri. (2010, hlm. 253).

Dalam pembelajaran kesenian *madihin*, implementasi pendekatan *inquiry discovery* pada kajian teori, mampu menambah pengalaman dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan pada praktik, guru harus mampu menjadi mediator, fasilitator, dan bahkan sebagai inspirator, karena kadang-kadang guru juga mendemonstrasikan teknik agar siswa

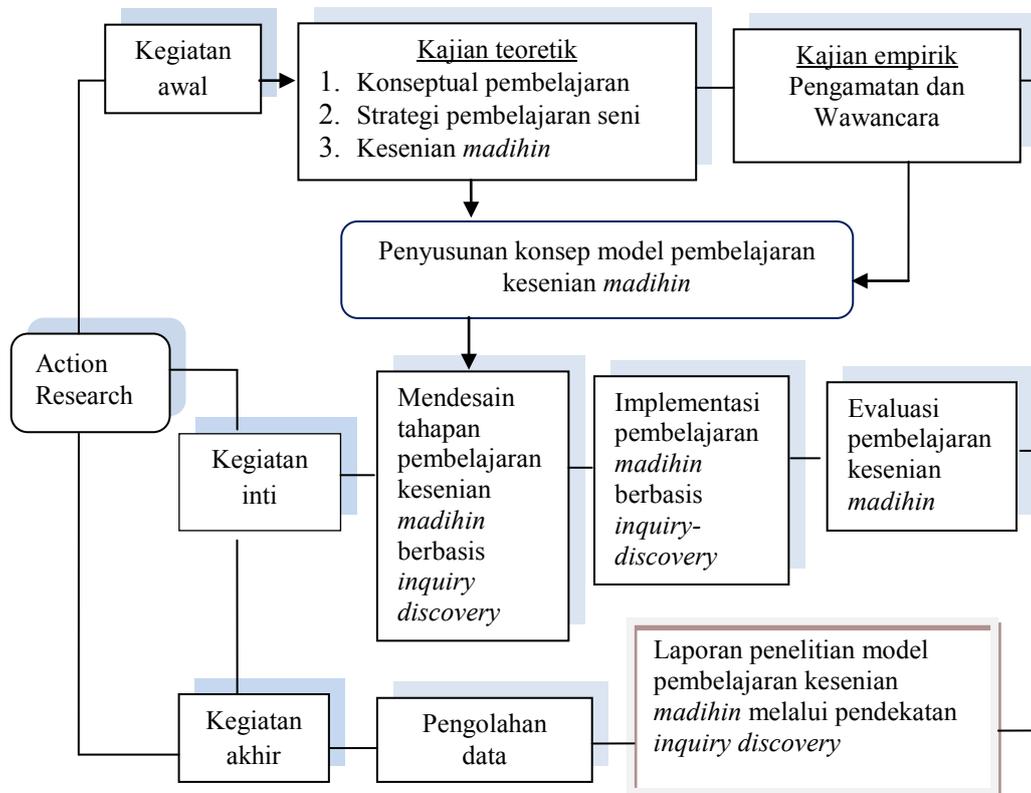
mampu mengaplikasikannya dalam praktik bermusik. Akan ada banyak perbedaan jika suatu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran sains diimplementasikan dalam praktik bermusik, karena dalam pembelajaran sains dan ilmu-ilmu alam, siswa berhadapan dengan dengan benda-benda mati dan benda-benda hidup untuk mengetahui gejala-gejala alami yang melekat pada benda tersebut. Sedangkan dalam praktik bermusik siswa harus dibimbing bagaimana benda-benda mati yang dibuat oleh manusia itu sendiri dalam hal ini alat musik, dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Aksi guru dalam mendemonstrasikan, memfasilitasi, dan memediasi siswa sangat diperlukan dalam memancing aspek kreativitas pada praktik bermusik. Hal inilah yang dilakukan pada pembelajaran kesenian *madihin* yang meliputi kajian teori dan praktik, sehingga mampu meningkatkan apresiasi dan kreativitas siswa dalam

berkreasi musik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hasil dari penerapan *inquiry discovery* pada pembelajaran kesenian rakyat *madihin*, yang meliputi kajian teori dan praktik melalui hasil evaluasi belajar.

### Metode

Kegiatan penelitian terdiri dari: 1) kegiatan awal yaitu melakukan kajian pendahuluan terhadap eksistensi kesenian *madihin* itu sendiri, menentukan subjek penelitian, telaah pustaka serta melakukan kajian empirik terkait kesenian *madihin* dan pembelajaran seni di sekolah SMP Negeri 1 Tembilahan. 2) kegiatan inti, yaitu implementasi desain model pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, diikuti kajian hasil implementasi model pembelajaran tersebut. 3) kegiatan akhir adalah pengumpulan dan pengolahan data diikuti pembahasan atas hasil implementasi desain



Bagan 3.

Kerangka alur pembelajaran kesenian *madihin* dengan pendekatan *inquiry discovery*

model pembelajaran kesenian *madihin* di sekolah. Pada kegiatan inti diilustrasikan skema alur model pembelajaran kesenian *madihin* sebagai berikut:

Pada kegiatan awal, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan kajian pustaka, khususnya yang berhubungan dengan konsep pembelajaran seni, diantaranya mengkaji strategi pembelajaran seni, yang mencakup model pembelajaran seni, pendekatan pembelajaran seni, metode pembelajaran seni, tahapan pembelajaran seni dan media pembelajaran seni, yang dilengkapi dengan hasil kajian empirik di lapangan.

Kajian empirik adalah melakukan pengamatan di lapangan, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi, dan melakukan wawancara dengan seniman, tokoh masyarakat dan guru seni budaya di sekolah SMP Negeri 1 Tembilahan. Berdasarkan kegiatan tersebut dilakukanlah kajian desain pembelajaran kesenian *madihin* melalui pendekatan *inquiry discovery*.

Pada kegiatan inti, yang dilakukan peneliti adalah membuat rancangan desain pembelajaran kesenian *madihin* melalui pendekatan *inquiry discovery*, yang selanjutnya dilakukan implementasinya di sekolah, dimana akhir dari kegiatan tersebut adalah melakukan evaluasi atas hasil implementasi desain pembelajaran. Kegiatan akhir adalah mendisplay data dan pengolahan data yang didapat dari hasil penelitian, sebagai data pelengkap dalam menyusun kegiatan laporan akhir yang berjudul “Model Pembelajaran Kesenian *Madihin* Melalui Pendekatan *Inquiry discovery* di sekolah SMP Negeri 1 Tembilahan Riau”.

Sampel dipilih dari salah satu kelas dari keseluruhan kelas yang ada, yakni kelas VII-6 tahun akademik 2014/2015 yang berjumlah 21 Orang. Adapun alasan pertama memilih kelas tersebut adalah karena siswa yang belajar di kelas ini rata-rata kurang memiliki rasa apresiasi dan kepedulian terhadap kesenian tradisi. Berdasarkan wawancara

dengan beberapa guru yang mengajar di kelas tersebut, mereka menyatakan bahwa kelas tersebut termasuk kelas yang pasif, artinya kurang kreatif. Akan tetapi siswa di kelas ini sangat menghargai guru dan patuh pada guru.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah meliputi a) studi literatur, b) observasi, c) wawancara dan d) dokumentasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *action research* dengan pendekatan kualitatif, dengan alasan penelitian ini menekankan pada adanya aksi nyata seorang guru dalam tahapan kegiatan pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bersifat penelitian sosial. Selain itu untuk memperkuat data, demi mendapatkan gambaran yang lebih holistik tentang fenomena-fenomena yang sedang diteliti, maka peneliti juga menggunakan triangulasi dan penghitungan kuantitatif ringan dalam arti menentukan persentase pencapaian hasil pembelajaran pada akhir kegiatan penelitian. Selain itu untuk memperkuat hasil penelitian, juga dilakukan pengolahan nilai *pre test* dan nilai *post test* dengan menentukan nilai *r* terlebih dahulu, dengan menggunakan rumus:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

Rumus: 1

Teknik penentuan nilai *r*

Adapun arti dari simbol-simbol yang digunakan pada rumus diatas dapat dilihat pada keterangan berikut:

- x = nilai peserta didik sebelum proses pembelajaran
- y = nilai peserta didik setelah proses pembelajaran
- $x^2$  = kuadrat nilai peserta didik sebelum proses pembelajaran
- $y^2$  = kuadrat nilai peserta didik setelah proses pembelajaran
- xy = nilai sebelum proses pembelajaran dikalikan nilai peserta didik sesudah proses pembelajaran

Setelah nilai *r* diperoleh, dilakukanlah validasi dengan menggunakan rumus uji *t* seperti rumus di bawah ini:

$$t = \frac{n\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Rumus: 2

Teknik penghitungan uji *t*

Keterangan rumus di atas: *n* adalah jumlah sampel yang mengikuti kegiatan, sedangkan *k* adalah jumlah variabel. Hasil *t* hitung akan dibandingkan dengan *t* tabel dengan taraf kesalahan 0,05%, dengan *dk* = *n-k-1*. Bila *t* hitung lebih besar dari *t* tabel maka hasil penelitian diterima, namun jika *t* hitung lebih kecil dari *t* tabel maka hasil penelitian ditolak.

### Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil evaluasi pembelajaran ini adalah bersifat kelompok, mengingat penilaian yang bersifat *performance* ini lebih mengarah kepada bentuk akhir karya secara keseluruhan. Penilaian secara kelompok lebih difokuskan pada ranah afektif dan psikomotor, sedangkan penilaian kognitif dilakukan secara individual melalui test tulisan dalam bentuk essay. Khusus pada ranah afektif, penilaian kelompok juga dibagi dalam beberapa indikator, seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini,

**Tabel: 1.**

**Hasil nilai afektif kelompok pembelajaran kesenian madihin**

Indikator Ranah Afektif	Kelompok 1				Kelompok 2				Kelompok 3			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1. Kekompakan menyajikan musik secara kelompok	86	0	0	0	96	0	0	0	90	0	0	0
2. Keseriusan menampilkan musik dalam kebersamaan	0	80	0	0	96	0	0	0	0	82	0	0
3. Sensitivitas rasa musikal dalam bermain kesenian madihin	88	0	0	0	95	0	0	0	88	0	0	0
Total skor	254				287				260			
Nilai	85				96				87			

Keterangan skala nilai:

A = amat baik (85 – 100)

B = baik (70 – 84)

C = cukup (55 – 69)

D = kurang (0 – 49)

Nilai=  $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor max.}} \times 100$ .

Penilaian ranah afektif terdiri dari tiga indikator, yang terdiri dari kekompakan menyajikan musik secara kelompok, keseriusan menampilkan musik, dan sensitivitas rasa musikal dalam bermain kesenian *madihin*. Skala penilain terdiri dari, nilai A berkategori amat baik dengan kisaran angka 85 hingga 100, nilai B berkategori baik dengan kisaran angka 70 hingga 84, nilai C berkategori cukup dengan kisaran angka 55 hingga 69, dan nilai D berkategori kurang dengan kisaran angka 0 hingga 54.

Kelompok satu yang terdiri dari tujuh orang, pada indikator satu perolehan nilai mereka adalah 86, pada indikator dua mereka memperoleh nilai 80, sedangkan untuk indikator tiga, mereka memperoleh nilai 88. Secara keseluruhan, nilai afektif yang diperoleh kelompok satu termasuk kategori amat baik dengan perolehan nilai 85. Selanjutnya pada kelompok dua, pada indikator satu mereka memperoleh nilai 96, pada indikator dua, kelompok dua memperoleh nilai 96, dan pada indikator

tiga, mereka memperoleh nilai 95. Untuk nilai keseluruhan indikator, kelompok dua memperoleh kriteria amat baik dengan perolehan nilai 96. Pada kelompok tiga, pada indikator satu mereka memperoleh nilai 90. Pada indikator dua, mereka memperoleh nilai 82, dan pada indikator tiga mereka memperoleh nilai 88. Nilai afektif yang mereka peroleh secara keseluruhan adalah berkategori amat baik, dengan perolehan skor 87.

Selanjutnya pada ranah psikomotor, penilaian kelompok juga difokuskan pada tiga indikator, yaitu: kemampuan mengimitasi dan menyajikan kesenian *madihin* secara kelompok, kreativitas pengembangan musik secara kelompok, dan mengolah permainan dinamik dalam menampilkan kreasi musik secara kelompok. Adapun hasil penilaian kelompok pada ranah psikomotor dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.**  
**Nilai psikomotor kelompok pada pembelajaran kesenian *madihin***

Indikator Ranah Psikomotor	Kelompok 1				Kelompok 2				Kelompok 3			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
1. Kemampuan mengimitasi dan menyajikan kesenian <i>madihin</i> secara kelompok	90	0	0	0	98	0	0	0	90	0	0	0
2. Kreativitas dalam pengembangan musik kelompok	90	0	0	0	98	0	0	0	0	84	0	0
3. Penerapan ide-ide baru dalam penampilan musik kelompok	90	0	0	0	98	0	0	0	90	0	0	0
Total skor	270				294				264			
Nilai	90				98				88			

Keterangan skala nilai:

A = amat baik (85 – 100)

B = baik (70 – 84)

C = cukup (55 – 69)

D = kurang (0 – 49)

Nilai= jumlah skor/skor max. X 100.

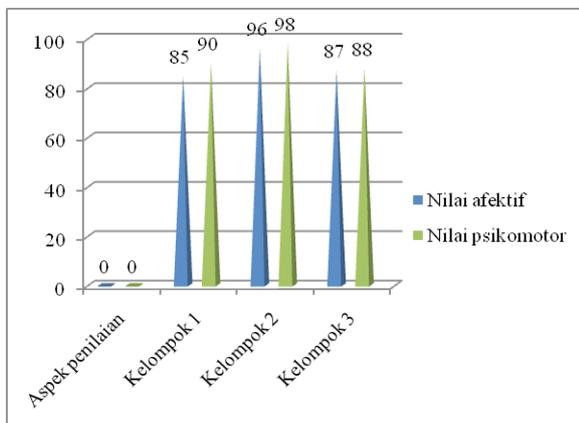
Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan perolehan nilai psikomotor siswa adalah sebagai berikut, pada kelompok satu, perolehan nilai pada indikator satu adalah 90 dengan kriteria amat baik dan pada indikator dua, perolehan nilai mereka adalah 90 dengan kriteria amat baik, Sedangkan pada indikator tiga, mereka memperoleh nilai 90 dengan kriteria amat baik. Pada kelompok dua, nilai psikomotor pada indikator satu adalah 98 dengan kriteria amat baik, untuk

indikator dua, mereka memperoleh nilai 98 dengan kriteria amat baik, pada indikator tiga, mereka memperoleh nilai 98, dengan kategori amat baik. Pada kelompok tiga, nilai psikomotor indikator satu adalah 90 dengan kriteria amat baik, pada indikator dua, mereka memperoleh nilai 84 dengan kriteria baik, pada indikator tiga, mereka memperoleh nilai 88, dengan kriteri amat baik. Rekapitulasi dari sebaran nilai afektif dan psikomotor untuk semua kelompok adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.**  
**Nilai afektif dan psikomotor kelompok pada pembelajaran kesenian *madihin***

Aspek penilaian	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
Kriteria nilai	Amat baik	Amat baik	Amat baik
Nilai afektif	85	96	87
Kriteria nilai	Amat baik	Amat baik	Amat baik
Nilai psikomotor	90	98	88

Berdasarkan tabel diatas, dapat interpretasikan bahwa perolehan nilai afektif kelompok satu berada pada kategori amat baik dengan nilai 85, pada ranah psikomotor memperoleh kategori amat baik dengan nilai 90. Sedangkan pada kelompok dua, nilai afektif mereka adalah berkategori amat baik dengan perolehan angka 96, pada ranah psikomotor mereka memperoleh kriteria amat baik dengan nilai 98. Sementara pada kelompok tiga nilai afektif mereka berkategori amat baik, dengan perolehan angka 87, pada ranah psikomotor juga berkategori amat baik dengan nilai 88. Secara visual perolehan nilai diatas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1.

**Perolehan nilai afektif dan psikomotor pembelajaran kesenian madihin**

Sedangkan untuk aspek kognitif, guru melakukan evaluasi dengan teknik test tulisan, dengan soal yang mengacu pada lima indikator psikomotor, yaitu:

1. Menjelaskan karakter bentuk lagu dalam kesenian madihin.
2. Menyebutkan jenis keterampilan utama yang harus dimiliki pamadihin
3. Menjelaskan pengertian dinamik dalam bermain musik kelompok
4. Menerangkan pengertian *interlocking* dalam bermain musik kelompok
5. Menjelaskan pengertian motif yang terdapat pada pola ritem

Adapun tingkat ketercapaian hasil pembelajaran pada ranah kognitif terhadap 21 orang siswa yang mengikuti test pembelajaran dengan lima item soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.**  
**Presentase Jawaban Item Soal Pada Pembelajaran Kesenian Madihin**

Volume jawaban benar	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total persentase
Volume jawaban	21	21	19	18	15	89,4 %
Persentase	100 %	100 %	90 %	86 %	71 %	

Kriteria nilai

A=85-100

B=75 - 84

C=65-74

D= 0-64

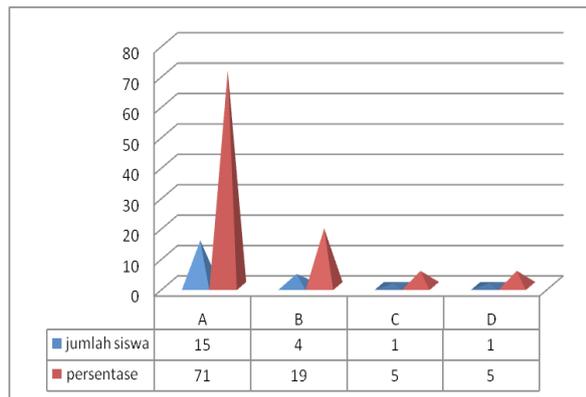
Total persentase = jumlah persentase dibagi jumlah item soal.

Perolehan nilai siswa berdasarkan rekapitulasi jawaban item soal di atas, dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 5.**  
**Presentasi Daya Serap Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Kesenian Madihin**

Keterangan	Kategori nilai				Nilai rata-rata
	A (Amat baik)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Kurang)	
Volume siswa	15	4	1	1	91
Persentase	71 %	19 %	5 %	5 %	

Tabel diatas menerangkan bahwa kategori amat baik diperoleh oleh 15 orang siswa dengan persentase 71%, kategori baik diperoleh oleh empat orang siswa dengan persentase 19%, kategori cukup dan kategori kurang masing-masing diperoleh oleh satu orang siswa dengan persentase 5%. Sedangkan Nilai rata hasil test adalah 91. Hasil penghitungan tabel di atas juga dapat dilihat visualisasinya seperti yang terdapat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 2.**  
**Presentasi Daya Serap Kognitif Siswa**  
**Pada Pembelajaran Kesenian *Madihin***

Dari keseluruhan hasil pembelajaran didapatkan gambaran bahwa nilai rata-rata untuk ranah afektif mencapai 89,3 dan nilai rata-rata untuk ranah psikomotor adalah 92. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil test untuk ranah kognitif adalah 91 dengan jumlah persentase daya serap siswa untuk kategori amat baik dengan kategori baik mencapai 90,5%.

Tahapan pembelajaran *inquiry discovery* yang dipaparkan Djamarah dan Zain terdiri dari enam tahapan, yaitu: 1) *Stimulation*, 2) *problem statement*, 3) *data collection*, 4) *data processing*, 5) *verification*, 6) *generalization*. Dalam proses pembelajaran kesenian *madihin*, tahap observasi dan apresiasi telah mencakup kegiatan tahap *Stimulation* dan *problem statement*, tahap eksplorasi dan elaborasi adalah kegiatan diskusi yang secara tidak langsung telah mencakup kegiatan tahap *data collection*, dan *data processing*. Tahap eksperimentasi dan kreasi sudah mencakup keseluruhan kegiatan tahap *verification*, tahap generalisasi namanya tidak dilakukan perubahan, merupakan kegiatan menyimpulkan materi yang telah dialami siswa dan melakukan *performance* atas hasil kreasi yang telah dilakukan bersama. Sehingga tahapan pembelajaran kesenian *madihin* dengan pendekatan *inquiry discovery* hanya terdiri

dari empat tahapan yaitu: 1) tahap observasi dan apresiasi, 2) tahap eksplorasi dan elaborasi, 3) tahap eksperimentasi dan kreasi, dan 4) tahap generalisasi.

Hasil pembelajaran kesenian *madihin* dari ranah psikomotor dan kognitif adalah anak sudah berani menerapkan hal-hal yang dianggap baru dalam kreativitas musik kelompoknya, sehingga permainan musik kelompok yang disajikan tidak hanya bersifat imitasi murni, hal inilah yang membuat nilai psikomotor masing-masing kelompok berbeda, karena tergantung pada hasil elaborasi, taraf dan volume kreativitas yang dilakukan pada kreasi musik mereka. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sujiono & Sujiono (2010, hlm. 41) dimana indikator kreatif yang berhubungan dengan elaborasi adalah anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi, fantasi, dan terlibat dalam eksplorasi yang sistematis, dimana anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek dan contoh dalam menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.

Jamaris (dalam Sujiono & Sujiono. 2010) yang memaparkan karakteristik kreativitas dalam proses berpikir yaitu: kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran, kaitannya dengan hasil observasi selama proses pembelajaran kesenian *madihin* berlangsung adalah:

1. Kelancaran, terlihat setelah siswa membaca buku teks dan memahami arahan tugas dari guru, mereka mampu membuat simpulan materi yang dibahas selama diskusi berlangsung, dan memahami tahapan pembelajaran yang harus dilalui pada proses pembelajaran berikutnya.
2. Kelenturan, dimana siswa setelah melakukan proses latihan dapat memainkan pola-pola ritme melalui instrumen pengiring, serta dapat menyanyikan melodi syair lagu *madihin* dengan baik.
3. Keaslian, terlihat di saat proses kreasi musik berlangsung, mereka mampu

mengadopsi ide-ide baru dalam komposisi musik mereka baik dari segi lirik syair maupun dalam kreativitas bermusik, sehingga melahirkan sebuah karya yang disebut kesenian *madihin* kreasi.

4. Elaborasi, terlihat adanya kerja sama antar kelompok, karena dalam *performance*, ada siswa yang sukarela membantu kelompok lain yang bukan kelompok mereka,
5. Keuletan dan kesabaran, terlihat pada motivasi siswa yang sabar menjalani latihan dan selalu antusias untuk bisa tampil dalam *performance*, bahkan sebagian kelompok ada yang melakukan aktivitas latihan diluar jam pelajaran agar memperoleh tahap kelenturan yang maksimal dalam bermain musik kesenian *madihin* secara kelompok.

Hasil pengolahan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test*, dapat dilihat pada aplikasi rumus uji *t* dengan terlebih dahulu mencari nilai *r*, dimana nilai *x* adalah hasil *pre test*, sedangkan nilai *y* adalah hasil *post test*. Perbandingan nilai *pre test* dengan hasil nilai *post test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.**  
**Hasil Rekapitulasi Nilai Pre Test Dan Nilai Post Test**

No	Nama Siswa	X	Y	$x^2$	$y^2$	XY
1	Ardiansah	20	70	400	4900	1400
2	Akmal	20	100	400	10000	2000
3	Aber	40	70	1600	4900	2800
4	Andre B	30	70	900	4900	2100
5	Dema A	30	80	900	6400	2400
6	Gentari A	40	70	1600	4900	2800
7	M. Rifki	20	80	400	6400	1600
8	M. Ridho	50	70	2500	4900	3500
9	M. Akbar	0	60	0	3600	0
10	M. Nabil	0	70	0	4900	0
11	M. Sidnan	50	70	2500	4900	3500
12	M. Arjun	40	70	1600	4900	2800
13	M. Rivaldi	0	60	0	3600	0
14	Nur Rieke	40	70	1600	4900	2800
15	Niken N	50	70	2500	4900	3500
16	Nona M	40	70	1600	4900	2800
17	Nadya O	0	70	0	4900	0
18	Putri WR.	50	70	2500	4900	3500

19	Shodrih H	30	80	900	6400	2400
20	Tina Jun.	20	70	400	4900	1400
21	Zulfi A	30	70	900	4900	2100
Jumlah		600	1510	23200	109900	43400

$$\text{Nilai } r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$r = \frac{21(\sum 43400) - (600)(1510)}{21(23200) - (600)^2}$$

$$r = \frac{5400}{127200} \text{ Sehingga Nilai } r = 0.042$$

Setelah nilai *r* didapatkan, dilakukanlah uji *t* atas hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan sebelumnya dengan rumus:

$$t = \frac{n\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{21\sqrt{21-2}}{\sqrt{1-0.42^2}}$$

$$t = \frac{21\sqrt{19}}{\sqrt{1-0.042}}$$

$$t = \frac{91.56}{0.99}$$

$$t = 92.48$$

Dengan daya pembeda (*dk*) = *n-k-1*, dimana *n* adalah jumlah sampel, *k* adalah jumlah variabel, menghasilkan nilai *dk* = 18. Sehingga pada *t* tabel didapat nilai 1.73 sedangkan *t* hitung nilainya adalah 92.5. Bila *t* hitung lebih besar dari *t* tabel maka hasil penelitian diterima, namun jika *t* hitung lebih kecil dari *t* tabel maka hasil penelitian ditolak. Kenyataannya *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, maka hasil penelitian dapat diterima.

Pada kajian teori di atas sudah diterangkan bahwa Brickman, Gormally, Armstrong dan Hallar mengatakan ada keuntungan kecil tapi signifikan dalam

literasi sains dan proses keterampilan sains dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar di laboratorium yang bersifat tradisional terkait dengan penerapan metode *inquiry* (2009). Pendapat tersebut ada benarnya, karena hasil pembelajaran untuk kategori amat baik dan kategori baik menunjukkan persentase yang tidak terlalu besar. Karena pada ranah afektif, nilai tertinggi diperoleh dengan angka 96. Sedangkan pada ranah psikomotor nilai tertinggi berkisar pada angka 98. Sedangkan pada ranah kognitif, daya serap siswa terhadap hasil pencapaian pembelajaran hanya berkisar pada angka 71% pada kategori amat baik, dan 19% pada kategori baik. Artinya hasil ketercapaian pembelajaran kesenian *madihin* tidak terlalu besar, namun tetap punya arti bagi proses pembelajaran seni di sekolah.

Berdasarkan hasil uji *t* penelitian ini telah membuktikan memiliki dampak baik bagi hasil pencapaian belajar siswa pada ranah kognitif, meskipun hasil nilai *post test*, tidak menunjukkan 100 % siswa harus memiliki amat baik dengan kategori nilai A. Artinya hasil uji coba pembelajaran kesenian *madihin* melalui pendekatan *inquiry discovery* dapat dikatakan berhasil dengan kategori baik, sehingga diharapkan hasil ujicoba ini dapat diaplikasikan sebagai materi pembelajaran seni budaya di sekolah-sekolah menengah khususnya di tingkat SMP di daerah Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

### **Kesimpulan dan Saran**

Dengan merujuk pada fenomena-fenomena, pandangan dan beberapa pernyataan teori diatas, dapat disimpulkan tahapan pembelajaran kesenian *madihin* di sekolah dapat dilakukan dengan langkah-langkah: 1) observasi dan apresiasi, 2) eksplorasi dan elaborasi, 3) eksperimentasi dan kreasi dan 4) generalisasi. Pembelajaran kesenian *madihin* melalui pendekatan *inquiry discovery* dapat meningkatkan apresiasi,

keaktifitas bermusik, dan pencapaian hasil belajar seni siswa khususnya seni musik di sekolah.

Kreatifitas yang dihasilkan siswa melalui pembelajaran kesenian *madihin* dengan pendekatan *inquiry discovery* adalah: 1) siswa dapat memainkan kesenian *madihin* disekolah sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, 2) siswa berani bereksplorasi dengan menambahkan unsur kreativitas dalam bermain musik, 3) siswa mampu melahirkan sebuah komposisi musik sederhana untuk dipergelarkan di sekolah. Diharapkan peneliti berikutnya dapat lebih memantapkan kajian tentang model pembelajaran seni musik yang berbasis kesenian daerah, dengan menggali pendekatan *inquiry discovery* yang masih langka dilakukan untuk pembelajaran seni musik yang berbasis budaya lokal di sekolah.

### **Daftar Rujukan**

- Brickman, P., Gormally, C., Armstrong, N., Hallar, B. (2009). Effects Of Inquiry-Based Learning On Students' Science Literacy Skills And Confidence. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning* . Vol. 3, No. 2 (July 2009). <http://www.georgiasouthern.edu/ijstol>
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Cetakan kedua. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pamadhi, H. (2012). *Pendidikan Seni: Hakikat, kurikulum pendidikan seni, habitus seni dan pengajaran seni untuk anak*. Yogyakarta: UNY Press.
- Panasan, M. and Nuangchalerm, P. (2010). *Learning outcomes of project-based and inquiry-based learning activities*. Science Publications. Thailand: Mahasarakham University, Mahasarakham 4400. *Journal of Social Sciences* 6 (2): 252-255
- Rafiek, M. (2010). *Teori sastra, kajian teori dan praktek*. Cetakan pertama. Bandung: Refika Aditama.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi penelitian seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

- Seman, S. (2002). *Kesenian tradisional banjar; lamut madihin dan pantun: nanang dan galuh banjar baturai pantun*. Banjarmasin: Bina Budaya Banjar.
- Sujiono, Y. N. dan Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Cetakan kesatu. Jakarta: PT Indeks Jakarta.
- Thaha, M. dan Sanderta, B. (2000). *Pantun, madihin dan lamut*. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Tingkat I Kalimantan Selatan: Dewan Kesenian Kalimantan Selatan.
- Zuchdi, D. (2008). *Humanisasi pendidikan: menemukan kembali pendidikan yang manusiawi*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Bumi Aksara.