

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan penting dalam orientasi pendidikan saat ini. Kerangka pendidikan yang hanya berorientasi 3Rs (*reading, writing, arithmetic*) kini dianggap kurang relevan dengan tuntutan perubahan era digital saat ini walaupun tetap diperlukan sebagai dasar pendidikan. Kerangka kompetensi yang lebih mendapat perhatian saat ini adalah 4Cs (*creativity, communication, collaboration, critical thinking*) (Soulé&Warrick, 2015). Perubahan orientasi dari 3R menjadi 4C tidak terlepas dari perkembangan zaman yang diikuti oleh permasalahan yang kian kompleks dan dunia pendidikan harus turut mengambil peran mempersiapkan siswa menghadapi perubahan tersebut. Alismail dan McGuire (2015) mengemukakan bahwa pendidikan yang berorientasi pada masa depan seharusnya lebih menekankan pada fleksibilitas berpikir dibanding mengajar untuk akhirnya hanya sebatas mengerjakan tes.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan karena peranannya dalam pencapaian studi seperti kemampuan memecahkan permasalahan (Sambada, 2012). Hal itu dapat disebabkan adanya keterkaitan antara berpikir kreatif dengan berpikir kritis (Ulger, 2016). Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga memiliki peran dalam meningkatkan efikasi diri siswa karena dengan berpikir kreatif

menimbulkan keberanian lebih pada diri siswa untuk bereksplorasi dan proses tersebut berdampak pada efikasi diri (Alzoubi, dkk., 2016). Secara akademis, kemampuan berpikir kreatif turut berperan dalam peningkatan pencapaian belajar baik pada ranah literasi (Khoir, 2015) maupun numerik (Lucas, 2019). Selain dalam hal akademis, berpikir kreatif juga berkaitan dengan pengendalian diri karena kecenderungan berpikir kreatif menimbulkan pemikiran yang lebih kritis dalam menghadapi masalah karena mendorong seseorang untuk mencari lebih banyak alternatif (Flor, dkk., 2013).

Jika dirangkum secara keseluruhan tanpa adanya kemampuan berpikir kreatif, seseorang akan cenderung sulit beradaptasi ketika menghadapi permasalahan. Pada ranah pendidikan, seorang siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang kurang berkembang akan cenderung sulit menyelesaikan permasalahan dalam studi. Contohnya apabila ia menghadapi kesulitan memahami materi maka ia akan cenderung terus menggunakan cara belajar yang sama dan bukan mencari alternatif lain sehingga sulit menemukan solusi bagi permasalahan studinya.

Berpikir kreatif telah banyak dieksplorasi pada studi-studi terdahulu dan memang telah terbukti memiliki banyak manfaat bagi siswa. Kendati demikian, belum terdapat pemetaan secara nasional perihal tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia. Pada data beberapa studi yang telah mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif siswa, banyak

menunjukkan tingginya persentase siswa dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang cenderung rendah.

Studi oleh Antika (2019) mencatat sebanyak 78% dari partisipannya memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif dengan rentang sedang hingga rendah. Kurnianto, dkk. (2018) juga memiliki partisipan dengan dominasi tingkat berpikir kreatif pada rentang sedang hingga rendah mencapai angka 200 dari 308 partisipan. Pada studi terkait oleh Safaria dan Sangalia (2018) mencatat kondisi partisipan dengan tingkat berpikir kreatif dengan dominasi kategori rendah sebanyak 85,7%. Widiastuti dan Putri (2018) memiliki komposisi partisipan dengan tingkat kemampuan berpikir kreatif cenderung rendah pada angka 49%. Data-data tersebut memang tidak dapat menggambarkan tingkat kemampuan berpikir kreatif seluruh siswa di Indonesia secara pasti, namun banyaknya studi dengan komposisi partisipan yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif cenderung rendah dapat menjadi indikator adanya masalah pada area berpikir kreatif siswa di Indonesia.

Upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan musik. Sebelum membahas lebih jauh dampak aktivitas musik terhadap kemampuan berpikir kreatif, dampak aktivitas musik secara umum bagi remaja terjadi pada berbagai aspek mulai dari kesejahteraan mental (Rabinowitch, dkk, 2012), kemampuan bersosialisasi (Krause, dkk., 2018), kognisi yaitu meningkatkan pemikiran imajinatif (Passanisi, dkk., 2015),

meningkatkan performa memori nonverbal dan proses eksekutif (Hanna-Pladdy & MacKay, 2011), hingga pada aspek fisiologis yaitu meningkatkan aktivitas dan efektifitas sistem imun pada tubuh (Kuhn, 2002). Dari banyak dampak aktivitas musik terhadap remaja, dampak pada sisi kognisi adalah fakta yang menarik karena hal tersebut mengindikasikan aktivitas musik dapat berperan memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Musik sudah sejak lama sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif. Sejak hasil penelitian Rauscher (1993) tentang efek Mozart pada tahun 1993 populer, pengaruh musik terhadap manusia menarik perhatian peneliti-peneliti lainnya. Penelitian tersebut banyak menghadirkan asumsi bahwa musik dapat meningkatkan kecerdasan bahkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satu penelitian dalam negeri yang pernah dilakukan terkait efek Mozart juga menunjukkan adanya pengaruh musik klasik Mozart terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa (Melati, dkk., 2018). Studi lain menyatakan bahwa musik dapat meningkatkan suasana hati positif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Ritter&Ferguson, 2016). Selain penggunaan secara pasif yaitu memperdengarkan saja, penggunaan musik secara aktif yaitu dengan melakukan aktivitas bermain musik juga memberikan dampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif (Kleinmintz, 2014; Passanisi, 2015; Perhatiningsih, 2016; Rizki & Siti, 2017).

Hal yang patut dipertanyakan berikutnya adalah ada tidaknya hubungan antara kreativitas musik dan kemampuan berpikir kreatif. Bila kemampuan

berpikir kreatif yang terstimulasi dari aktivitas musik hanya terbatas pada aktivitas musik saja, maka hasil studi yang dilakukan akan sulit digeneralisir ke dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat setidaknya tiga unsur dalam kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi (Guilford, 1950). Secara ringkas, kelancaran adalah mengenai kecepatan mengemukakan ide-ide baru, fleksibilitas adalah kemampuan menggunakan ide-ide pada berbagai situasi baru, dan *elaborasi* adalah penambahan detail-detail ke dalam garis besar rancangan ide hingga menjadi suatu gagasan yang utuh.

Tiga unsur dalam kemampuan berpikir kreatif tersebut sebenarnya terdapat dalam proses musik. Salah satu proses musik yang dapat mencakup ketiga unsur tersebut adalah kemampuan berimprovisasi. Improvisasi membutuhkan kecepatan mengemukakan ide-ide ke dalam berbagai potongan melodi (kelancaran), kemudian penyusunan potongan melodi ke dalam berbagai lagu berbeda (fleksibilitas), hingga pada akhirnya potongan-potongan melodi tersebut dapat membentuk suatu kesatuan menjadi sebuah karya seni musik (elaborasi). Dengan begitu, penggunaan aktivitas musik dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Vaughan (1971) dan Sadek (1981) dalam Cropley (1997), mengemukakan bahwa para partisipan dengan skor yang tinggi pada tes kreativitas musikal cenderung memiliki skor yang tinggi pada tes berpikir kreatif. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas musik dapat berpotensi memberi kontribusi dalam stimulasi berpikir kreatif. Dengan

kata lain, kemampuan berpikir kreatif yang terbentuk dalam proses musik tidak hanya berhenti pada kemampuan musik saja tetapi juga memengaruhi kemampuan berpikir kreatif.

Metode dalam musik secara berkelompok memiliki banyak ragam mulai dari band, orkestra, ensambel, dll. Dari sekian banyak ragam, terdapat salah satu metode yang bernama *drum circle*. *Drum Circle* adalah sebuah kegiatan musik bersama-sama menggunakan alat musik perkusif. Metode *drum circle* tidak berfokus pada membuat sebuah pertunjukkan melainkan mengarah pada proses bersenang-senang bersama lewat membuat musik bersama untuk kesehatan mental yang lebih baik (Kalani, 2004). Metode ini sudah lama dikenal namun banyak diterapkan pada ranah klinis (Snow & Amico, 2010; Wood,dkk., 2013; Pantelyat,dkk., 2016). Penerapan metode ini ke dalam ranah pendidikan juga dirumuskan oleh Kalani (2004) namun tujuannya masih berfokus seputar kesehatan mental saja (Clements-Cortès, 2013; VandeWalle & McEathron, 2014).

Dalam proses teknisnya, metode *drum circle* banyak mendorong para peserta di dalamnya untuk berimprovisasi. Aspek ini berpotensi memungkinkan metode *drum circle* memberi stimulasi pada kemampuan berpikir kreatif. Selama ini, metode *drum circle* lebih banyak diterapkan pada ranah klinis. Ketika diterapkan dalam setting pendidikan pun, metode ini banyak dilihat dari sisi terapeutiknya pada para siswa. Jika dilihat dari teknisnya, metode *drum circle* dapat memberi manfaat lebih dari sisi klinis

saja melainkan juga dapat menjadi stimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada proses *drum circle*, kegiatan di dalamnya melibatkan aktivitas musik yang lebih tinggi dibanding hanya belajar memainkan notasi sebuah lagu melainkan terdapat proses lain seperti improvisasi, membuat komposisi, hingga melakukan interaksi musikal yaitu saling bersahut-sahutan dengan cara memainkan alat musik. Pembelajaran musik yang umum diterapkan tidak sampai menyentuh proses-proses tersebut. Proses seperti improvisasi terbukti dapat meningkatkan pemikiran divergen yang merupakan dasar dari berpikir kreatif (Kleinmintz,dkk., 2014). Dalam studi lain oleh Sovansky,dkk. (2016) mengungkapkan bahwa musisi yang membuat komposisi musik memiliki skor kemampuan berpikir kreatif lebih tinggi dibanding musisi yang hanya memainkan musik.

Dengan begitu, proses yang lebih tinggi dalam musik seperti membuat komposisi atau improvisasi dapat lebih berpotensi menstimulasi kemampuan berpikir kreatif seseorang. Aktivitas musik dengan menggunakan *drum circle* melibatkan proses musik yang lebih dari sekedar memainkan sebuah notasi melainkan juga kegiatan seperti improvisasi, komposisi, maupun interaksi musikal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini metode *drum circle* akan dicoba untuk digunakan sebagai perlakuan pada setting pendidikan dan hasilnya akan dievaluasi apakah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

Pemilihan tempat penelitian juga didasari observasi dan wawancara antara peneliti dan pihak sekolah. Pihak sekolah mengatakan bahwa secara umum kemampuan berpikir kreatif para siswa cenderung kurang. Menurut studi yang sudah ada, kemampuan berpikir kreatif siswa turut berperan dalam pencapaian belajar literasi dan numerik (Lucas, 2019). Apabila kemampuan berpikir kreatif siswa kurang, maka terdapat kemungkinan nilai mata pelajaran bahasa dan numerik para siswa kurang memuaskan.

Oleh karena itu, bila kemampuan berpikir kreatif meningkat maka nilai mata pelajaran lain seperti bahasa dan matematika dapat meningkat juga. Jika pemberian perlakuan aktivitas musik dengan *drum circle* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, maka kemungkinan hasil eksperimen juga membantu peningkatan nilai pada mata pelajaran bahasa dan numerik seperti matematika, fisika.

B. Rumusan Masalah

Apakah kegiatan musik menggunakan metode *drum circle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP X di Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis apakah aktivitas musik dengan metode *drum circle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP X di Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu psikologi pendidikan khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa SMP X di Sidoarjo, dengan hasil penelitian ini dapat lebih termotivasi mencari banyak ide dalam menghadapi hambatan studi.
- b. Bagi guru SMP X di Sidoarjo, guru dapat memperoleh inspirasi cara untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif para siswa melalui kegiatan musik.
- c. Bagi orang tua siswa, hasil penelitian dapat menjadi tambahan wawasan cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak.
- d. Bagi penelitian selanjutnya, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian terkait variabel berpikir kreatif.