

STRATEGI MEWUJUDKAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN PRAKTIK INSTRUMEN POKOK GESEK MASA PANDEMI COVID-19

Johana Natalia Mawarni

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Johana.17020134036@mhs.unesa.ac.id

Warih Handayaniingrum

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
warihhandayaniingrum@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi mewujudkan kreativitas belajar siswa selama wabah pandemi Covid-19 dengan pembelajaran daring pada praktik instrumen pokok atau disingkat PIP gesek di SMKN 12 Surabaya. Isi dalam penelitian mengkaji hasil belajar dan evaluasi dari strategi guru yang diterapkan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara ditambah kajian dokumen berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar penilaian. Teknik analisis data menggunakan model interaktif analisis Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam mewujudkan kreativitas di masa pandemi berfungsi penuh terhadap hasil belajar. Metode pembelajaran proyek yang digunakan guru berfokus pada siswa sehingga siswa mampu mencari sumber belajar secara mandiri, memahami materi dan mempresentasikan hasil belajar dengan baik. Evaluasi hasil belajar digunakan untuk mengetahui kedalaman siswa dalam memahami materi.

Kata Kunci : Strategi, Kreativitas, Hasil Belajar, Evaluasi.

ABSTRACT

This research aims to describe strategies for realizing student learning creativity during the Covid-19 pandemic outbreak with online learning on the practice of basic instruments or abbreviated as PIP friction at SMKN 12 Surabaya. The content in the study examines learning outcomes and evaluations of the teacher's strategies applied. The research uses a qualitative approach. The data collection technique in this study used observation and interviews plus a document review in the form of lesson plans and assessment sheets. The data analysis technique uses an interactive model of Miles and Huberman analysis. The results showed that the teacher's strategy in realizing creativity during the pandemic was fully functional on learning outcomes. The project learning method used by the

teacher focuses on students so that students can find learning resources independently, understand the material and present learning outcomes well. Evaluation of learning outcomes is used to determine the depth of students in understanding of the material.

Keywords: *Strategy, Creativity, Learning Outcomes, Evaluation.*

PENDAHULUAN

Wabah virus *Covid-19* (*Corona Virus Diseases 2019*) sangat berdampak bagi seluruh masyarakat di Indonesia. Dampak virus *Covid-19* berpengaruh pada berbagai bidang seperti pariwisata, ekonomi, sosial, dan khususnya bidang pendidikan. Hal tersebut membuat pemerintah harus mengambil langkah dalam mengurangi persebaran virus dengan pembatasan wilayah secara ketat atau *lockdown*, dan melakukan pembatasan sosial atau *social distancing* yang telah diatur dalam UU Nomor 6 Tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan. Lalu dipertegas dengan PP (Peraturan Pemerintah) Nomor 21 Tahun 2020 dan Permenkes (Peraturan Menteri Kesehatan) Nomor 9 Tahun 2020 sebagai pedoman untuk menjalankan pembatasan sosial berskala besar atau yang biasa disingkat dengan PSBB. Dengan adanya aturan tersebut Presiden Republik Indonesia Joko Widodo dalam konferensi pers di Istana Negara 15/03/2020 menghimbau kepada seluruh masyarakat di Indonesia bahwa segala kegiatan seperti pekerjaan, belajar mengajar, dan ibadah dilakukan dari rumah. Purnamasari (2020, dalam Kompas.com 2020).

Pada 18 Maret 2020 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Surat tersebut diperkuat dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease* (*Covid-19*). Isi dalam surat ini menyebutkan bahwa proses belajar dilakukan dari rumah agar peserta didik tetap mendapat pemenuhan layanan pendidikan serta mencegah persebaran dan penularan virus *Covid-19*. Seperti yang terjadi di SMK Negeri 12 Surabaya, yang menerapkan pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*. SMK Negeri 12 Surabaya adalah sekolah menengah kejuruan dalam bidang seni terbesar di Surabaya.

Dalam mata pelajaran Praktik Instrumen Pokok atau disingkat dengan PIP gesek yang lebih mudah dilakukan secara offline harus dilakukan secara online atau daring. Hal ini memunculkan kreativitas siswa dalam pemenuhan tugas PIP gesek. Pembelajaran PIP gesek menarik untuk diteliti karena dalam pendampingan atau pengajaran guna menguasai alat musik gesek, guru dan siswa tidak dapat bertatap muka secara langsung. Dengan keterbatasan tersebut, pelaksanaan pembelajaran

ditengah pandemi tetap mampu menghasilkan produk kreatif. Situasi tersebut mampu menumbuhkan kreativitas siswa dalam dalam pemenuhan tugas PIP gesek.

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya adalah pembelajaran berbasis proyek atau *project-based learning*. Menurut Thomas, Mergendoller, dan Michaelson (1999, dalam panduan Pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama 2016) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pemberian tugas yang kompleks karena banyak melibatkan siswa dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakan proyek dengan periode waktu yang telah ditentukan. Pada penelitian ini salah satu narasumber adalah guru PIP gesek yang menerapkan *project-based learning* dengan proyek semi-terstruktur dimana guru memberikan opsi topik materi dan siswa dapat memilih salah satu dari opsi materi tersebut. Tugas presentasi berupa video permainan instrumen yang ditentukan oleh guru sedangkan pemilihan repertoar ditentukan oleh siswa sendiri sesuai dengan keterampilan masing-masing. Tujuan akhir dari proyek tugas tersebut adalah meninjau kreativitas belajar siswa dari observasi yang telah dilakukan kemudian eksekusi tugas berupa penguploadan video tugas siswa ke *youtube*. Evaluasi hasil belajar siswa akan ditinjau menggunakan aspek kepribadian dan kognitif Handyaningrum (2007) sebagai indikator perkembangan kreativitas siswa.

Karakteristik pembelajaran daring yaitu materi yang diberikan dalam bentuk berbagai elemen multimedia dan komunikasi yang digunakan serentak seperti *chat rooms* atau *video conferencing* serta menggunakan beragam sumber belajar di internet (Mustofa *et al.*, 2019). Pada kondisi pandemi pembelajaran praktik yang seharusnya menjadi proses membimbing peserta didik secara sistematis dan terarah dialihkan ke virtual dengan tetap memberikan penugasan sebagai tanggung jawab yang harus dikerjakan oleh siswa. Hal ini membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam mencari sumber belajar dengan kemudahan teknologi yang ada. Abdullah (2012: 226–227) mengemukakan 6 jenis sumber belajar, yaitu ; (1) Orang, bisa berupa tenaga pendidik dan teman sebaya, (2) Pesan, berupa fakta atau ide mengenai isi bidang studi, (3) Bahan, bisa berupa buku, modul, atau video mengenai materi bidang studi, (4) Latar, bisa berupa laboratorium, ruang kelas, atau perpustakaan, (5) Teknik, bisa berupa ceramah, diskusi, permainan, studi lapangan, atau pemberian tugas, (6) Alat, bisa berupa komputer, *handphone* dan laptop. Dari beberapa konsep tersebut dapat dimaknai bahwa pada era teknologi saat ini yang serba mudah untuk mengakses informasi maka kemandirian mencari berbagai sumber belajar perlu diberikan kepada siswa agar siswa memiliki rasa tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan belajarnya.

Dalam mengerjakan tugas PIP yang diberikan oleh Guru PIP Gesek Pak Moh. Zulfikar Ali siswa diajak untuk lebih kreatif. Kreativitas menurut (Fitriani, 2015: 2) adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas menurut (Slameto, 2015) adalah bentuk

pengembangan ide yang didasari oleh rasa keingintahuan siswa dalam mencari pemecahan masalah. Sedangkan menurut (Munandar, 1985) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru yang berdasarkan pada data dan informasi. Hasil yang diciptakan tidak selalu baru, namun dapat berupa kombinasi gabungan dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan bentuk dari pengembangan ide yang diperoleh siswa melalui pengamatan dan analisis terhadap suatu data atau informasi.

Graham Wallas dalam bukunya *“The Art of Thought”* (dikutip Munandar, 2014) mengemukakan kreatif terbagi menjadi 4 tahap, yaitu (1) persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mencari tahu dari beberapa sumber ; (2) inkubasi, data yang diterima dari berbagai macam sumber kemudian diolah (latihan) ; (3) iluminasi, timbulnya *“insight”* atau gagasan baru yang akan dikelola dan (4) verifikasi, hasil dari ide yang dikeola dipraktikan atau diujikan Budiwati (2006). Penelitian oleh Botty (2018: 46–47) menyebutkan karakter kreativitas diantaranya, (1) kemampuan mengenali objek, yaitu peserta didik mengamati objek atau sumber belajar untuk menemukan informasi (2) kemampuan berbicara, yaitu peserta didik mampu menjelaskan dengan lisan secara rinci mengenai informasi yang didapat, (3) kemampuan berpikir atau menalar, yaitu peserta didik merumuskan ide atau gagasan mereka dari hasil pengamatan, (4) kemampuan berperilaku, yaitu peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan pribadi yang aktif dalam berinovasi, (5) kemampuan menyusun kembali yaitu, peserta didik mampu menyusun gagasan mereka secara sistematis dan runtut, (6) kemampuan berimajinasi yaitu, peserta didik mampu memvisualisasikan ide dan gagasan mereka serta memperkirakan proses implikasi ide kedalam capaian belajar (7) kemampuan merangkai bentuk yaitu, peserta didik mampu mengkombinasikan unsur ide dan informasi yang didapat untuk membuat bentuk atau inovasi yang baru. Dari beberapa tahapan dan karakteristik kreativitas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas lahir dari sebuah proses belajar yang memerlukan waktu untuk mengolah dan menguji data sampai terciptanya sebuah inovasi dari kombinasi berdasarkan data dan informasi yang ada.

Pandemi *Covid-19* menyebabkan perubahan kebiasaan belajar pada siswa yang biasanya berpatokan pada guru dan buku dari sekolah menjadi tidak bergantung pada hal tersebut. Menurut Astutiningtyas & Yanuartuti, (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *“Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19”* berfokus pada peran media digital yang memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni, seperti membuat karya desain. Perencanaan pembelajaran seni yang matang dengan menggunakan media digital akan mendukung kualitas pembelajaran. Keterhubungan penelitian Astutiningtyas dengan penelitian oleh peneliti ialah sama-sama berfokus pada kreativitas siswa selama pandemi *Covid-19* dan meninjau penerapan pembelajaran daring. Celah pembeda penelitian tersebut

adalah penelitian Astutiningtyas mendeskripsikan ketidaksiapan sistem pendidikan di Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran daring sedangkan penelitian oleh peneliti menunjukkan keberhasilan penerapan teknologi selama pembelajaran daring.

Selanjutnya penelitian oleh Ariezka (2020) dengan judul penelitian “*Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Dampak Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV A Di Sekolah Dasar Swasta Adhyaksa I Kota Jambi*” berfokus pada pemberian informasi mengenai dampak positif dan negatif dalam persepsi guru dan siswa pada pembelajaran daring dimasa pandemi yang menunjukkan bahwa siswa dalam pembelajaran daring kesulitan memahami materi namun bertambah pengetahuan mengenai penggunaan teknologi sehingga membuat siswa mandiri dalam belajar. Jenis penelitian Ariezka merupakan penelitian fenomenologi. Keterhubungan penelitian Ariezka dengan penelitian oleh peneliti adalah sama sama meninjau penerapan pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*. Celah pembeda terletak pada lokasi penelitian Ariezka yang dilakukan di kota Jambi sedangkan penelitian oleh peneliti dilakukan di kota Surabaya.

Kemudian Afghani (2021), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat membantu proses kreativitas siswa karena kemudahan yang ada membuat siswa cepat menciptakan ide dalam proses pemahaman materi yang didapat. Keterhubungan penelitian Afghani dengan penelitian oleh peneliti adalah sama-sama meninjau kreativitas pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19*. Celah pembeda penelitian terletak pada penelitian Afghani yang menyebutkan bahwa kreativitas sering sulit berkembang karena keterbatasan waktu serta tugas menumpuk yang diberikan oleh guru dengan deadline yang bersamaan sedangkan penelitian oleh peneliti berfokus pada wujud hasil tugas yang diberikan oleh guru menimbulkan kreativitas yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*.

Dari penjabaran tersebut, kreativitas belajar siswa relevan bila dihubungkan dengan teori behavioristik, konsep yang menekankan pada tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon ini merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner. Teori behavioristik ini sangat cocok dengan perolehan kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan. Dalam mempelajari perilaku peserta didik dalam kreativitasnya dilakukan pengujian dan pengamatan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Dalam pengamatan objek penelitian ini peneliti menggunakan 4 tahapan kreativitas oleh Rhodes atau “*The Four P’s of Creativity*” atau (4P) yaitu *Person* (pribadi), *Process* (proses), *Product* (produk), dan *Press* (tekanan) (Fatmawiyati, 2018). Dalam praktik tugas yang diberikan oleh guru, siswa mencari tahu melalui pengamatan pada sumber belajar yaitu *youtube* lalu

ditunjang dengan text score lagu atau repertoar, kemudian siswa menyatukan bahan sumber belajar mereka dengan latihan, melalui latihan tersebut siswa jadi tahu ukuran kemampuannya.

Aplikasi teori behavioristik dalam proses pembelajaran akan menuntun peserta didik untuk mengulas kembali pengetahuan yang sudah ia tinjau. Menurut Rachmawati (2015) teori behavioristik tepat digunakan untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur spontanitas, daya tahan dan kecepatan. Pembelajaran praktik dalam SMK Negeri 12 Surabaya menjadi prioritas siswa dalam peningkatan kemampuan bermain instrumen, pembelajaran praktik tidak dapat dialihkan menjadi pembelajaran teori untuk itu dalam kondisi pandemi, pembelajaran praktik tetap harus dilakukan walaupun di rumah masing-masing. Fokus penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa, mendalami cara siswa mencapai pemahaman materi, hasil belajar dan evaluasi guna mengukur keberhasilan PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya dalam situasi pembelajaran daring. Dari latar belakang diatas maka tujuan penelitian ini ialah untuk (1) Mendeskripsikan strategi guru dalam mewujudkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya selama awal pandemi *Covid-19*. (2) Menjabarkan evaluasi hasil belajar siswa dalam mengerjakan tugas PIP gesek.

Manfaat teoritis yang terdapat dalam penelitian ini yaitu hasil dari penelitian dapat menjadi landasan teori pembelajaran guna mengembangkan kreativitas belajar. Selain itu juga menjadi nilai tambah dalam khasanah pengetahuan ilmiah bidang pendidikan seni di Indonesia. Manfaat praktis dari penelitian bagi guru sebagai pemaksimalan pembelajaran daring agar kondusif, bagi sekolah menambah referensi tentang pembelajaran daring di masa pandemi, bagi peserta didik yaitu meningkatkan kreativitas dan memberi pengalaman belajar yang dapat dikembangkan sehingga dapat menghasilkan PIP gesek yang baik.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2011) metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Adapun pernyataan menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang umum digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan suatu kualitas atau keistimewaan dari sebuah pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan dan diukur dengan pendekatan kuantitatif. Dengan demikian penelitian kualitatif dipilih karena maksud peneliti menjabarkan fenomena kreativitas siswa dalam pembelajaran daring melalui tindakan yang dilakukan oleh subjek penelitian yaitu guru dan siswa SMK Negeri 12 Surabaya kedalam bentuk kalimat dan bahasa yang deskriptif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pertama-tama peneliti melakukan observasi tidak

langsung dengan cara mengamati segala aktivitas objek penelitian sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian peneliti melakukan wawancara mendalam pada narasumber terkait wujud kreativitas siswa dalam PIP mayor yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka atau *offline* seperti biasanya. Wawancara mendalam dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terbuka, yang memungkinkan narasumber memberikan informasi atau jawaban secara luas. Data yang diperoleh dari wawancara mendalam berupa pengalaman, pendapat dan informasi mengenai kreativitas belajar siswa SMK Negeri 12 Surabaya Jurusan Seni Musik Klasik kelas XI. Hasil dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel bila didukung dengan dokumentasi. Peneliti mendokumentasikan seluruh hasil wawancara dan observasi yang menjadi data pendukung penelitian.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah pak Zulfikar Ali, 31 tahun (Guru mayor violin SMK Negeri 12 Surabaya) sebagai narasumber dan pemberi proyek/target pada siswa PIP gesek kelas XI. Lalu siswa PIP gesek kelas XI sebagai narasumber dan produk kreativitas belajar yang berhasil mencapai tujuan belajar melalui referensi yang didapat dan mempratikkan latihan mandirinya.

Penelitian mulai dilakukan pada awal Januari 2021. Selama penelitian, peneliti memulai wawancara dengan chat melalui whatsapp dan berlanjut ke lokasi penelitian yaitu SMK Negeri 12 Surabaya. Lokasi penelitian di SMK Negeri 12 Surabaya, Jl. Siwalankerto Permai No. 1A, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Surabaya Jawa Timur. Teknik Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif analisis Miles dan Huberman (2012) yaitu setelah data mengenai kreativitas belajar siswa selama pandemi terkumpul, selanjutnya dilakukan reduksi data sebagai penyederhanaan agar menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Lalu display data yaitu menyusun data secara sistematis. Penyajian berupa teks naratif seperti hasil wawancara, bentuk tugas yang diberikan, dan hasil tugas praktik siswa melalui data tersebut akan tersusun pola hubungan sehingga maksud penelitian semakin mudah dipahami. Selanjutnya kesimpulan dan verifikasi yang pada tahap sebelumnya sudah didukung oleh bukti-bukti valid maka dapat disimpulkan bentuk kreativitas belajar siswa pada PIP di SMK Negeri 12 Surabaya selama pandemi *Covid-19*.

Teknik keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber yang didapatkan dari hasil wawancara terhadap narasumber lalu dilakukan perbandingan dengan referensi lainnya berupa jurnal dengan tujuan untuk menunjang akurasi dan kredibilitas data serta melakukan proses pengecekan data pada narasumber penelitian. Kemudian triangulasi teknik yaitu cara mengumpulkan data untuk memperoleh kevalidan data, peneliti melakukan teknik observasi pada awal penelitian guna melihat proses pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19*. Setelah itu peneliti melakukan teknik wawancara, dari wawancara yang dilakukan peneliti mengetahui secara langsung apa yang dialami narasumber dalam memberikan pembelajaran selama pandemi. Lalu peneliti mendokumentasikan data

berupa tugas video, hasil evaluasi dan beberapa gambar yang membuktikan adanya pembelajaran daring PIP gesek SMK Negeri 12 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi guru dalam mewujudkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya selama awal pandemi Covid-19

Dalam membangun suasana belajar yang efektif dan bermakna pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses kreatif siswa. Menurut Pak Zulfikar selaku guru PIP menerapkan *project-based learning* dengan proyek semi-terstruktur yaitu tugas presentasi berupa video permainan instrumen akan ditentukan oleh guru sedangkan pemilihan repertoar akan ditentukan oleh siswa sendiri sesuai dengan keterampilan masing-masing. Pembelajaran berbasis proyek juga mampu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa, motivasi belajar serta kemampuan kreatif. “Model pembelajaran berbasis proyek dipilih karena model ini fokusnya pada siswa, tugas mandiri dikerjakan siswa secara otentik sehingga dapat menghasilkan presentasi yang nyata” (Wawancara: Zulfikar, 6 Mei 2021)

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melingkupi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pencarian berbagai sumber, kolaborasi dan presentasi produk nyata (Marlinda, 2012). Dalam penelitian terdahulu (The George Lucas Educational Foundation, 2005) menyatakan bahwa “*Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum*”.

Pembelajaran berbasis proyek akan menuntut siswa untuk membuat keterhubungan antar berbagai sumber belajar. Dalam sebuah artikel yang dimuat dalam Global Schoolnet (2000) mengemukakan karakteristik project based learning yaitu ; (1) peserta didik akan membuat sebuah kerangka kerja, (2) peserta didik akan mendapat permasalahan yang harus diselesaikan, (3) peserta didik akan mendesain proses solusi untuk permasalahan, (3) peserta didik bertanggung jawab untuk mengolah informasi untuk memecahkan masalah, (4) adanya proses evaluasi, (5) peserta didik melakukan refleksi dari proyek yang terselesaikan. Dengan demikian maka pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan peluang pada siswa untuk mengenali dan memahami bakal produk yang akan dihasilkan dengan proses pencarian sumber kemudian mengkonstruksi tugas yang diberikan guru dan puncaknya adalah produk (presentasi) dari siswa. Modul pembelajaran yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan cetakan tahun 2016 secara umum menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang kemudian dijadikan sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN											
Nama Sekolah	: SMK Negeri 12 Surabaya										
Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif										
Kompetensi Keahlian	: Seni Musik Klasik										
Mata Pelajaran	Praktik Instrumen Pokok										
Kelas / Semester	XI / Ganjil										
Alokasi Waktu	24 JP										
Tujuan Pembelajaran	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KD 3</th> <th>KD 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.3 Menganalisis bahan Suzuki Volume 1</td> <td>4.3 Memainkan bahan Suzuki Volume 1 untuk instrument spesialisasinya dalam tahap pembacaan dan pematangan praktik</td> </tr> <tr> <th>IPK 3</th> <th>IPK 4</th> </tr> <tr> <td>3.3.1 Menjelaskan tentang tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1</td> <td>4.3.1 Menyebutkan nama tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1 dan artinya</td> </tr> <tr> <td>3.3.2 Menjelaskan cara memainkan Suzuki Volume 1 pada biola</td> <td>4.3.2 Memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya</td> </tr> </tbody> </table>	KD 3	KD 4	3.3 Menganalisis bahan Suzuki Volume 1	4.3 Memainkan bahan Suzuki Volume 1 untuk instrument spesialisasinya dalam tahap pembacaan dan pematangan praktik	IPK 3	IPK 4	3.3.1 Menjelaskan tentang tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1	4.3.1 Menyebutkan nama tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1 dan artinya	3.3.2 Menjelaskan cara memainkan Suzuki Volume 1 pada biola	4.3.2 Memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya
	KD 3	KD 4									
	3.3 Menganalisis bahan Suzuki Volume 1	4.3 Memainkan bahan Suzuki Volume 1 untuk instrument spesialisasinya dalam tahap pembacaan dan pematangan praktik									
	IPK 3	IPK 4									
3.3.1 Menjelaskan tentang tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1	4.3.1 Menyebutkan nama tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1 dan artinya										
3.3.2 Menjelaskan cara memainkan Suzuki Volume 1 pada biola	4.3.2 Memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya										
Materi Pembelajaran	• Suzuki Volume 1										
Model	Langkah Pembelajaran										
Project Based Learning	<p>Penentuan Proyek (Menentukan tema tugas)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan repertoar yang dipilih oleh siswa sendiri dalam buku Suzuki Volume 1 <p>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1 Mengamati cara memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya Memperhatikan postur tubuh saat bermain, <i>bowing</i>, intonasi dan artikulasi <p>Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan jadwal pengumpulan tugas proyek/mengunggah ke <i>Youtube</i> (presentasi permainan repertoar Suzuki Volume 1) 										
Produk	Permainan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya										
Deskripsi	Peserta didik mempelajari teori musik dasar untuk menunjang pembelajaran Praktik Instrumen Pokok, yaitu Suzuki Volume 1										
Alar dan bahan Media	<p>Alar tulis dan alat elektronik</p> <ul style="list-style-type: none"> HP / Laptop untuk membuka Google classroom/ Zoom Meeting Cloud Suzuki Book 1 										
Penyelesaian Proyek dan Monitoring Guru	<ul style="list-style-type: none"> Menanyakan cara memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya Mencoba menjelaskan tanda musik yang terdapat dalam Suzuki Volume 1 Mencoba memainkan Suzuki Volume 1 pada biola sesuai tanda musik yang terdapat di dalamnya Mencoba memainkan repertoar dalam buku Suzuki Volume 1 dengan postur tubuh, teknik <i>bowing</i>, intonasi dan artikulasi 										
Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek	<ul style="list-style-type: none"> Mengunggah hasil permainan repertoar dari buku Suzuki Volume 1 ke kanal <i>youtube</i> masing-masing dengan format : <ol style="list-style-type: none"> Nama Siswa Kelas/No Absen Judul Repertoar 										
Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencoba memainkan repertoar Suzuki Volume 1 dengan memperhatikan tanda musik yang ada didalamnya Mempresentasikan hasil permainan repertoar dalam buku Suzuki Volume 1 Antar siswa memberikan tanggapan Guru memberikan kesimpulan dan perbaikan (evaluasi) dari video unggahan siswa 										
Asesmen	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Praktik 										
<p>Mengetahui, Kepala Sekolah</p> <p>Surabaya, 15 Juli 2021 Guru Mata Pelajaran</p> <p><i>Drs. Biwari Sakti Prachara, M.Pd</i> NIP. 196307311994121003</p> <p><i>M. Zulfikar Ali, S.Pd</i> NIP. -</p>											

Gambar 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(Dok. Sekolah 2021)

Tahap pertama yaitu penentuan proyek, guru memberikan tugas video dan menentukan tema tugas untuk murid. Dalam tahap ini tema tugas yang ditentukan guru adalah repertoar dari buku Suzuki book 1 seperti *Minuet 2*, *Minuet 3*, *The Happy Farmer*, *Allegro*, dan *Andantino*.

Tahap kedua yaitu perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, dalam tahap ini siswa akan memutuskan judul repertoar yang akan dipilih untuk dimainkan sesuai kemampuannya masing-masing. Guru memberikan monitoring atau pengarah dalam proses pelatihan dengan metode demonstrasi agar peserta didik dapat dengan mudah menerima penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Pengamatan terhadap sebuah demonstrasi akan mempengaruhi siswa dalam menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang serta keterbukaan terhadap pengalaman yang mendorong kemampuan siswa untuk bereksperimen.

Tahap ketiga yaitu penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, setelah siswa memilih judul repertoar yang akan dimainkan, siswa diberi tenggat waktu oleh guru dalam pengumpulan presentasi. Jadwal pengumpulan tugas mandiri video untuk direview (latihan) ialah 8 April 2021 sedangkan jadwal penguploadan video ke *youtube* (UAS) adalah 6 Mei 2021.

Tahap keempat yaitu tahap penyelesaian proyek, di tahap ini siswa akan mempresentasikan interpretasi, intonasi, bunyi notasi, kalimat lagu, tanda dinamika, dan ekspresi dari karya musik/repertoar yang dimainkan “Repertoar yang saya mainkan dengan violin ini judulnya *Minuet 3* karya J.S Bach, lagu ini tak mainkan dengan tempo *Allegretto*. Ada beberapa dinamika didalamnya seperti

forte, mezzoforte, cresscendo, decresscendo. Kalau menurut saya lagunya ya seperti riang gembira jadi ada kesan senang buat yang mendengarkan” (Wawancara: Abdullah, 7 Mei 2021).

Hubungan proses ini terhadap kreativitas siswa yaitu siswa berada dalam aktivitas musik seperti melihat, mendengarkan, dan mengaplikasikan dengan melalui beberapa tahap seperti pengenalan instrumen, tahap penjarian, tahap latihan ritmik, lalu pengaplikasian atau penerapan. Semua tahapan tersebut dilakukan siswa secara mandiri sehingga siswa berkembang menemukan batas kemampuannya dan ketercapaian belajar lebih dari yang sebelumnya.

Tahap kelima yaitu penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, siswa akan menyusun laporan dengan format yang telah ditentukan oleh guru yaitu nama, kelas dan judul repertoar kemudian siswa mengunggah presentasi ke kanal *youtube* masing-masing.

Tabel 1. Daftar Link Unggahan Video
 (Dok. Johana 2021)

NAMA	KELAS	Link Unggah Video Ke <i>Youtube</i>
Abdullah Ansari	XI	https://youtu.be/rQG1oWiSaPs
Arya Asna Lubbis	XI	https://youtu.be/mYducOENGvg
Marsya Azzah	XI	https://youtu.be/a7TITROZoGc
Mira Iza Rohma	XI	https://youtu.be/MHgR5ZOFGk
Rafsadina Aunina	XI	https://youtu.be/jFTgu_Z28_Y
Violetha Marsha	XI	https://youtu.be/M-htk6nHcpU

Tujuan guru menghimbau untuk mengunggah video presentasi tersebut ke *youtube* adalah agar hasil belajar mereka dapat dilihat oleh masyarakat luas, sebagai evaluasi dan sebagai arsip siswa untuk berguna dikemudian hari. Selain itu *youtube* adalah media sosial yang paling banyak diminati oleh berbagai kalangan. Penelitian oleh Mujianto (2019) menyebutkan bahwa *youtube* menjadi peluang bagi dunia pendidikan dalam usaha mengembangkan potensi siswa.

Tahap keenam adalah tahap terakhir yaitu evaluasi proses dan hasil belajar. Dalam tahap ini guru memberikan tanggapan dan masukan terhadap presentasi proyek siswa. Unsur yang dievaluasi antara lain intonasi, tone suara yang dihasilkan, *bowing*, teknik penjarian, teknik menggesek dan primavista. Evaluasi diberikan melalui platform digital *whatsapp* agar lebih efektif dalam penampiannya.

Berpikir kreatif, inovatif dan produktif adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam kondisi pandemi yang menuntut guru dan siswa untuk senantiasa terbuka terhadap perubahan dan mampu mengikutinya. Untuk itu dalam proses kreativitas, seseorang akan mampu menciptakan, memadukan pikiran, dan imajinasi sehingga melahirkan ide-ide yang baru dalam upaya pemecahan masalah. Kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan hal baru dari pengalaman yang didapat menjadikan individu tersebut kreatif dalam

keterbukaannya berpikir sehingga dapat mengembangkan daya imajinasinya. Rhodes (1961, dalam Fatmawiyati 2018) mengemukakan 4 dimensi kreativitas yang disebut “*The Four P’s of Creativity*” atau (4P) yaitu *Person* (pribadi), *Process* (proses), *Product* (produk), dan *Press* (tekanan). Berikut penjabaran 4P:

a. Person (Pribadi)

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan. Person mengacu pada informasi pribadi, perilaku, konsep diri dan kecerdasan individu. “*Three model of creativity*” oleh Stanberg (dalam Munandar,2009) mengatakan bahwa kreativitas terbagi menjadi tiga atribut psikologis yaitu; intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian. Siswa adalah pribadi yang memiliki keunikan tersendiri serta batas kemampuan yang berbeda-beda per individu baik dari segi intelegensi seperti kemampuan menalar dan menyesuaikan, dari segi gaya kognitif seperti kemampuan memahami dan mengeksplor dan dari segi kepribadian seperti percaya diri dan motivasi. Hal ini didukung dengan konsep Taksonomi Bloom dalam penelitian Ardianti, Guna, Novitasari dan Prihantono (2013 : 94) yang mengklasifikasin Pendidikan kedalam 3 ranah yaitu ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*

b. Process (Proses)

Torrence (dalam Munandar,2009) mengemukakan bahwa proses adalah keadaan dimana kita menemukan kesulitan, permasalahan atau kesenjangan lalu kita memberikan dugaan dengan memformulasikan hipotesis, setelah itu ditinjau kembali untuk kemudian hasilnya dapat dikomunikasikan. Proses meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, proses berpikir dan komunikasi. Seperti apa yang dikemukakan (Wallas, 1926) mengenai 4 tahapan dimensi proses yaitu : tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap illuminasi dan tahap verifikasi. Berikut adalah tahapan berjalannya proses menurut Wallas (1926) yang diimplikasikan kedalam pembelajaran daring PIP gesek (*violin dan violoncello*).

Pertama yaitu tahap **persiapan**, kegiatan dalam tahapan ini adalah guru mengajak siswa untuk memperhatikan video repertoar mengenai materi masing-masing instrumen yang menunjukkan bagaimana cara memainkan repertoar-repertoar yang terdapat dalam Suzuki *book 1*. Video tersebut dapat dilihat melalui *platform youtube*. Siswa hanya mencari judul repertoar yang diinginkan dan mengamati lebih dalam mengenai teknik permainan. Video repertoar yang sesuai dengan Suzuki book 1 antara lain berjudul *Minuet 2, Minuet 3, The Happy Farmer, Allegro, dan Andantino*. “Tak sarankan lebih sering mendengarkan dari youtube supaya menunjang anak-anak latian, jadi mereka tersounding dari youtube sehingga mengenal materi” (Wawancara: Zulfikar, 19 Maret 2021). Dalam tahap ini pemusatan perhatian siswa difokuskan pada topik materi.

Tahap kedua yaitu **inkubasi**, dalam tahapan ini siswa yang telah distimulus dengan penanyangan video telah melihat dan mengamati permainan lagu dari berbagai macam tokoh atau pemain intrumen gesek yang memainkan

lagu *Minuet* diantaranya ada kanal *youtube* milik CadenzaStringsNC, Jenny Yun, dan Violin Garden. Sejalan dengan pendapat Fatmawiyati (2018) bahwa pendidik sebaiknya mengarahkan siswa untuk mencari sumber belajar yang edukatif. Kemudian siswa mencari *fullscore* di web *IMSLP* sebagai bahan bacaan mereka untuk berlatih. Dari *IMSLP* mereka mendapatkan pdf *Suzuki Violin Book 1*. Pada tahap inkubasi sumber belajar yang didapat melalui internet kemudian diuji cobakan pada latihan siswa dirumah masing-masing. Dalam tahap ini siswa akan mendalami pemahamannya mengenai topik materi.

Tahap Ketiga yaitu **illumination**. Pada tahap ini siswa menyusun pola latihan mulai dari pemanasan *long tone*, tangga nada, membaca *etude* hingga masuk pada materi repertoar. Dalam latihannya siswa mengalami kesulitan karena tidak mendapat bimbingan secara tatap muka dan menggunakan pemebelajaran daring selama pandemi maka dari itu siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan latihan rutin secara mandiri serta mengkoreksi kekurangan latihan dengan perbandingan permainan siswa dengan *player* di *youtube*. Siswa memainkan repertoar dengan karakter permainan masing-masing. Hal tersebut menjadi unik karena antara siswa satu dan yang lainnya memiliki karakter permainan yang berbeda-beda. Tujuan tahapan ini adalah untuk membentuk struktur kognitif siswa menjadi suatu keterampilan.

Tahap terakhir yaitu **verifikasi**, siswa mengukur pemahamannya terhadap materi melalui video praktik atau presentasi permainan oleh siswa untuk dievaluasi oleh guru guna mengukur capaian belajarnya. Dalam evaluasi ini guru menilai siswa dari beberapa aspek seperti percaya diri, keuletan, kemandirian, dan pengorganisir. Dalam praktik musiknya siswa akan dilinai dari aspek intonasi, tone suara yang dihasilkan, *bowing*, teknik penjarian, teknik menggesek dan primavista sehingga semuanya itu akan terlihat pada hasil akhir presentasi siswa.

c. Press (Tekanan)

Simpson (dalam Munandar, 2009) mendefinisikan press atau tekanan adalah sebuah dorongan internal yaitu kreativitas sebagai inisiatif individu dalam mendobrak pemikiran yang biasa. Dalam hal ini siswa diberi target dan tugas oleh guru untuk dievaluasi. “Untuk tugas tengah semester PIP gesek kelas 11, semua kirim video materi masing-masing sesuai dengan repertoar yang dipelajari ya. Kamera harus disesuaikan dengan posisi duduk, menggunakan pakaian seragam putih, minimal memainkan ½ bagian lagu” (Wawancara: Zulfikar, 19 Maret 2021).

Dorongan pada siswa didapat dari minat siswa dalam menguasai lagu yang tinggi didukung dengan antusiasnya dalam mencari sumber belajar dan berlatih. Selain itu siswa juga memiliki rasa kompetisi karena kemampuan antar siswa yang mejadi acuan per individu untuk bisa mengejar pemahaman.

d. Product (Produk)

Rogers (dalam Munandar 2009) menekankan bahwa produk kreativitas

harus dapat diobservasi, dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini siswa berhasil menyelesaikan repertoar yang diberikan melalui tahapan inkubasi mendalam terhadap sumber belajar. Siswa mengeksplorasi pengalaman belajar mereka melalui pemahaman-pemahaman yang siswa dapat dari pengamatannya pada sumber belajar seperti *youtube*, dan *IMSLP*. Hasilnya setiap permainan instrumen gesek siswa memiliki keunikan tersendiri, begitu pula dengan pemahamannya. Beberapa diantaranya adalah Abdullah Ansari yang memiliki keunikan mampu primavista namun tempo kurang stabil, Abdullah Ansari mengatasi kekurangan tersebut dengan mengetukkan kaki saat bermain sebagai temponya. Kemudian Mira Izza yang bermain repertoar dengan lancar karena menerapkan pembiasaan yaitu selalu menghafal letak kesalahan not yang akan dibunyikan dan memberi penanda saat akan menuju ke not tersebut agar lebih siap dan teliti.

Evaluasi hasil belajar siswa dalam mengerjakan tugas PIP gesek

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku untuk mewujudkan hasil belajar dengan pengertiannya yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Winaputra (2009) berpendapat bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa yang telah mengalami perubahan yang khas. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah sebuah interaksi dari proses pembelajaran. Bagi guru puncak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Bagi siswa hasil akhir adalah puncak dari proses belajar. Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari proses belajar siswa dengan peningkatan pemahaman mengenai materi dan pembentukan tingkah laku seseorang. Dalam sebuah wawancara, narasumber menyampaikan “Hasil belajarnya mencakup tiga aspek yang pertama itu pengetahuan (C1), terus pemahaman (C2), terakhir penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajarnya ya dengan tugas video itu.” (Wawancara: Zulfikar, 19 Maret 2021).

Munandar (2014, dalam Boty 2018) menyampaikan bahwa kreativitas juga memiliki fungsi penuh terhadap peningkatan hasil belajar. Beberapa fungsi kreativitas pada hasil belajar diuraikan sebagai berikut; (1) kreativitas dapat mendorong siswa menjadi lebih giat untuk belajar (2) kreativitas dapat menjadi stimulus dalam proses belajar dan berpikir kreatif sehingga mendapat hasil belajar yang baik, (3) aktualisasi diri dapat terwujud dengan adanya kreativitas, (4) kreativitas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (5) kreativitas berpengaruh dalam proses penempatan diri siswa disituasi belajar yang tepat. Sugihartono (2007) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu yang pertama, faktor internal yang berasal dari dalam individu seperti faktor jasmaniah dan faktor psikologis serta yang kedua ialah faktor eksternal yang berasal dari luar individu seperti faktor dari sekolah, keluarga dan masyarakat.

Pada PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya memiliki ruang lingkupnya sendiri yaitu kemampuan menguasai materi, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik. Peneliti mendapatkan data hasil tugas video yang dikumpulkan oleh 6 siswa kepada guru dengan sumber belajar yang didapat dari dari *youtube*, *fullscore* yang diunduh di *IMSLP*, dan fotokopi buku dari kakak kelas mereka sebagai berikut ; (1) Arya Asna Lubbis pada instrumen *violoncello* dengan judul repertoar “*Minuet 2*”, (2) Abdullah Ansari pada instrumen *violin* dengan judul repertoar “*Minuet 3*”, (3) Mira Iza Rohma pada instrumen *violin* dengan judul repertoar “*The Happy Farmer*”, (4) Marsya Azzah Rajwaa pada instrumen *viola* dengan judul repertoar “*Bohemian Folk Song* ”, (5) Rafsadina Aunina pada instrumen *violin* dengan judul repertoar “*Allegro*” dan (6) Violeta Marsha pada instrumen *violin* dengan judul repertoar “*Andantino*”. (Wawancara : Zulfikar, 30 Maret 2021). Berdasarkan penjabaran kajian hasil belajar tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa berupa kemampuan-kemampuan serta motivasi siswa untuk menguasai materi didapatkan dari pengalaman belajar yang berkesan karena terdapat motivasi secara eksternal dan internal didalamnya.

Hasil belajar dapat dilihat pada kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data bukti yang akan menunjukkan tingkat penguasaan materi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nurkacana (1983) menyatakan bahwa evaluasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses guna mengukur nilai tertentu. Didalam evaluasi terdapat proses penilaian. Penilaian merupakan sebuah proses menelaah hasil belajar dengan pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi yang diperoleh melalui pengukuran guna menganalisis hasil dari tugas-tugas yang terkait. Rakhmat (2001) membagi penilaian kedalam 2 jenis yaitu ; (1) Penilaian Formatif yang berfungsi untuk mengarahkan pola belajar siswa dalam rangka memperbaiki kelemahan-kelemahan belajarnya, (2) Penilaian Sumatif digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran melalui tes-tes yang diberikan pada setiap akhir satuan waktu. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa diperlukan adanya pengukuran. Pengukuran menurut Cangelosi (1995) adalah proses pengumpulan dengan pengamatan empiris guna mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang sudah ditentukan. Dalam hal ini guru mengamati usaha dan kinerja siswa. Penulis mendapatkan sumber data sekunder berupa lembar penilaian siswa tahun ajaran 2020/2021 sebagai berikut :

Arya Asna Lubbis	<i>Violoncello (Minuet 2)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman teknik bermain violoncello semakin baik dari pertemuan sebelumnya - Mampu mengaplikasikan teori pada permainan violoncello dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan intonasi nada sangat baik - Posisi tubuh, gerakan tangan perlu diperhatikan dan ditingkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Percaya diri meningkat - Tanggung jawab - Menghargai teman
Mira Iza Rohma	<i>Violin (The Happy Farmer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan akan teori musik selalu meningkat setiap pertemuan, seperti pemahaman dinamika - Dapat mengontrol tempo dengan stabil 	<ul style="list-style-type: none"> - Intonasi harus lebih ditingkatkan karena mengalami penurunan dari pertemuan sebelumnya - Teknik stacato dan legato lebih diperhatikan kembali - Kontrol akan dinamika semakin baik, berkembang dari pertemuan sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekun - Disiplin - Percaya diri - Santun - Tanggung jawab
Marsya Azzah Rajwaa	<i>Viola (Bohemian Folk Song)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengevaluasi kekurangan diri sendiri dari pertemuan sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Intonasi sudah jauh lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya - Posisi tubuh dan gerakan tangan perlu diperhatikan dan ditingkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekun - Disiplin - Santun - Tanggung jawab - Pantang menyerah
Rafsadina Aunina	<i>Violin (Allegro)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman mengenai bagian bagian drum dan teknik dasar bermain drum lebih baik 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik fingering dan tuning masih perlu ditingkatkan namun lebih baik dari peretemuan sebelumnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Tekun - Disiplin - Santun - Tanggung jawab - Menghargai teman

Violeta Marsha	<i>Violin</i> (<i>Andantino</i>)	-Dapat mengaplikasikan hasil teknik bermain viola dengan baik	- Teknik fingering dan tuning sudah lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya	- Tekun - Disiplin - Santun - Tanggung jawab - Pantang menyerah
			- Penguasaan tempo perlu ditingkatkan kembali	

Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui proses belajar mengalami perkembangan kreativitas. Adanya evaluasi pada hasil belajar mendukung siswa untuk mengetahui letak kekurangannya dalam menguasai materi sehingga perlu adanya perbaikan atau peningkatan. Handyaningrum (2007) membuat indikator kreativitas dengan aspek kepribadian untuk mengukur perkembangan kreativitas siswa saat pembelajaran. Indikator tersebut penulis gunakan untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa pada PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya.

Dalam aspek kepribadian terdapat beberapa nilai yang ditemukan dalam objek penelitian seperti (1) Percaya diri, semua siswa telah mengumpulkan tugas video dengan tepat waktu dan menunjukkan skill bermain sesuai kemampuan masing-masing. (2) Keuletan, siswa mengerjakan tugas dengan penguasaan repertoar yang baik dan menguasai teknik permainan instrumen gesek. (3) Kemandirian, siswa mampu menyelesaikan tugas dengan mencari berbagai referensi sumber belajar. (4) Selalu ingin tahu, siswa aktif bertanya dan mengkonsultasikan repertoar yang hendak dimainkan terhadap guru. (5) Memiliki spontanitas, siswa tampil dengan orisinal, dan cepat tanggap terhadap kondisi seperti pembiasaan yang dilakukan oleh siswa dalam meminimalisir kesalahan. (6) Terorganisir, siswa berlatih secara rutin dan terjadwal sehingga mampu menyelesaikan repertoar.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa kendala yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam menyampaikan materi secara langsung seperti biasanya, oleh karena itu demi mengoptimalkan pembelajaran yang bermakna guru menerapkan strategi yang tepat guna dalam pembelajaran PIP gesek yaitu menggunakan metode pembelajaran *project-based learning* yang dirasa cocok karena berfokus pada siswa dan tugas mandiri yang akan dikerjakan siswa dapat menghasilkan tercapainya produk belajar. Siswa yang belajar oleh prakarsanya sendiri akan memunculkan kreativitas yang berkembang, guru hanya perlu menaruh kepercayaan pada kemampuan siswa untuk berpikir dan mengembangkan pemahamannya dan ketika siswa diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya disitulah kemampuan kreativitas semakin berkembang. Dari penelitian menunjukkan respon siswa dalam pembelajaran daring

tidak menjadi kendala dalam mencari sumber belajar dan menjadi kreatif untuk mengembangkan kemampuan belajarnya. Hasil pembelajaran pada mata pelajaran praktik instrumen pokok mayor gesek cukup baik karena guru senantiasa memberikan perhatian dan koreksi pada setiap tugas mandiri siswa. Hal tersebut membuat siswa mengenali letak kekurangan dan berupaya dalam meningkatkan kemampuan belajarnya.

Guru dalam strategi pembelajarannya juga memanfaatkan media digital yang dinilai memiliki peranan yang penting dalam memupuk kreativitas siswa. Kreativitas terlihat dari kepribadian siswa dalam daya cipta yang dihasilkan yaitu siswa dapat mewujudkan imajinasi dan motivasi belajar yang tinggi untuk menyelesaikan tugas. Keadaan pandemi juga mendorong siswa untuk aktif dalam mencari sumber belajar dan bertanya pada guru. Siswa juga tampil secara orisinal dan cepat menyesuaikan dengan kondisi yang terbatas oleh adanya pandemi. Dari hasil pengamatan siswa menjadi lebih peka dan teliti dalam memahami sumber belajar. Dapat dilihat dari perkembangan tugas mandiri pertama sampai pada pengunggahan produk (presentasi siswa) ke *youtube*. Guru sangat menghargai produk kreativitas siswa dan mengkomunikasikannya kepada yang lain yaitu dengan cara mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya siswa ke *youtube* yang dinilai memegang peranan penting pada media social dan kemudahan dalam mengaksesnya. Hal tersebut tentu lebih menggugah minat siswa untuk berkreasi.

Dari hasil pembelajaran PIP gesek di SMK Negeri 12 Surabaya sudah berjalan dengan baik dan menunjukkan peningkatan kreativitas pada peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian ketrampilan yang diberikan oleh guru terhadap siswa yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. sebanyak 14,28% memperoleh nilai 74-77, 14,28% memperoleh nilai 82, sebanyak 42,85% memperoleh nilai 84 dan sebanyak 14,28% memperoleh nilai 86. Dimana standar minimal perolehan nilai dalam mata pelajaran PIP di SMKN 12 Surabaya ini yaitu 75. Sehingga dengan perolehan nilai tersebut dapat menjadi ukuran bahwa proses pembelajaran PIP ini sudah berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kreativitas belajar praktik instrumen gesek masa pandemi *Covid-19* di SMK Negeri 12 Surabaya maka diberikan saran-saran sebagai berikut; (1) pada pembiasaan proses pembelajaran daring sebaiknya guru menggunakan teknologi yang memudahkan interaksi secara langsung yang mampu merekam jejak pendampingan dan pemberian materi agar dapat meninjau kemajuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan seperti penggunaan *meeting rooms* pada aplikasi *Ms. Teams, Zoom, dan Google Meet* dan sebagai arsip siswa untuk dipelajari sendiri sebagai evaluasi. (2) kreativitas siswa dalam kepercayaan dirinya berkarya dan diunggah ke media sosial tetap diiringi dengan pendampingan lingkungan sekitar yang terus memotivasi siswa untuk berkembang mengingat jejak digital dan resikonya yang harus diterima seperti kritik dan saran dari masyarakat. Diharapkan pembaca dapat melanjutkan penelitian oleh penulis yang belum tersampaikan seperti strategi dan implementasi pembelajaran

daring setelah melewati masa percobaan penyesuaian awal masuknya pandemi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran berbasis pemanfaatan sumber belajar." *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran* 12.2 (2012). <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/449> Diakses 18 Maret 2021
- Astutiningtyas, Rubiyantika. 2020. *Relokasi Pembelajaran Seni Dalam Bentuk Daring Online Untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19*. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1182/599> Diakses 10 Februari 2021
- Ardiani, N. F. W., Guna, N. A., & Novitasari, R. (2013). Pembelajaran Tematik dan Bermakna Dalam Perspektif Revisi Taksonomi Bloom. *Satya Widya*, 29(2), 93-107. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/115> Diakses 12 Maret 2021
- Ariezka, Vinni, Faizal Chan, and Alirmansyah Alirmansyah. *Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Dampak Pembelajaran Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV A Di Sekolah Dasar Swasta Adyaksa 1 Kota Jambi* 2021 <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15740> Diakses 10 Maret 2021
- Afghani, D. R. Kreativitas Pembelajaran Daring untuk Pelajar Sekolah Menengah dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2). <https://jurnal.uns.ac.id/joive/article/view/43057/29997> Diakses 14 Februari 2021
- Botty, Midya. "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang." *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)* 4.1 (2018): 41-55. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/2265> Diakses 18 Maret 2021
- Fatmawiyati, Jati. 2018 *Telaah Kreativitas*. Jurnal Magister Psikologi Universitas Airlangga. https://www.researchgate.net/publication/328217424_TELAHAH_KREATIVITAS Diakses 20 Maret 2021
- Fitriani. 2015. *Kreativitas Sebagai Model Pembelajaran*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/view/1887/1275> Diakses 20 April
- Handayaniingrum, Warih. 2007. *Pengembangan Seni Taman Kanak-Kanak. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya*.
- Kemendikbud. 2020. SE Mendikbud : *Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19> Diakses 12 Februari 2021
- Kemendikbud. 2020. *Surat Edaran Sekretaris Jenderal No.15 Tahun 2020 Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana*

- COVID-19 di Indonesia*. Jurnal Sekretariat Nasional SPAB (Satuan Pendidikan Aman Bencana)
<https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/SE-Sesjen-Nomor-15-Tahun-2020-2.pdf> Diakses 12 Februari 2021
- Kompas.com. (2020, 3 Maret). *Jokowi : Saatnya Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah di Rumah*.
<https://nasional.kompas.com/read/2020/03/15/14232961/jokowi-saatnya-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah?page=all> Diakses 12 Februari 2021
- Ledang, Irwan. "Pembentukan dan Proses Kreatif Perspektif Behaviorisme." (2015): 67-80. <https://core.ac.uk/download/pdf/291324098.pdf> Diakses 20 Maret
- Marlinda, Ni Luh Putu Mery. "Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia* 2.2 (2012). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/483 Diakses 8 Mei 2021
- M Emzir. 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta : Raja Grafindo
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mustofa, Mokhammad Iklil, et al. "Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi." *Walisongo Journal of Information Technology* 1.2 (2019): 151-160.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/view/4067> Diakses 15 Maret 2021
- Hartini, Ayu, Dessy Widyaningtyas, and Mai Istiqomatul Mashlulah. "Learning strategies for slow learners using the project based learning model in primary school." *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)* 1.1 (2017): 29-39.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/ji/article/view/2402> Diakses 10 Agustus 2021
- Mujiyanto, Haryadi. "Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar." *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian* 5.1 (2019): 135-159.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588/566> Diakses 10 Agustus 2021
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Ulfa, Ayu. 2020. *Pengembangan Kreativitas Seni Tari Melalui Pembentuk Kelas Seni di SMPN 2 Pamekasan*.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:___IxVbt5r-

0J:<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/download/35766/31810+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
Diakses 27 Maret 2021

Wallas, Graham. 1926. *The Art of Thought : A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity*. <https://www.brainpickings.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallas-stages/> Diakses 18 Maret 2021