

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah mengalami perubahan signifikan setelah *covid 19*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka digantikan dengan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah. Hal ini menjadi tantangan bagi guru merencanakan proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* melalui platform dan aplikasi khusus seperti *zoom, google meet, google classroom, webex, whatsapp, facebook, twitter* dan *instagram*. Media digunakan dalam proses pembelajaran *daring* merupakan sebagai solusi yang bersifat sementara untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan survei penelitian *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF) tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebanyak 66% siswa merasa tidak nyaman belajar di rumah dan 87% ingin kembali belajar ke sekolah. Hal ini menjadikan pendidikan Indonesia menurun. Indra Charismiadji (2020) seorang pengamat pendidikan *Center of Education Regulations and Development Analysis*, menyatakan menurunnya mutu pendidikan di Indonesia disebabkan belum terbiasa dengan proses pembelajaran *daring* dan keterbatasan pengetahuan siswa terhadap teknologi. Maka dari itu diberlakukan kebijakan baru dari pemerintah tentang pembelajaran *daring* dan *luring* pada bulan Juli 2021 dengan persyaratan guru dan tenaga kependidikan sudah divaksinasi untuk mencegah terjadinya *lost of learning* karena selama pandemi *covid-19* pendidikan di Indonesia tertinggal dari negara lain. Proses pembelajaran *daring* dan *luring*, yang diterapkan sebagai respons terhadap pandemi *covid-19*, memiliki dampak negatif yang masih terasa dalam keadaan sekarang. Pembelajaran *daring* sering kali menimbulkan ketidaksetaraan akses teknologi, dengan beberapa siswa yang tidak memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai, sehingga siswa menghadapi hambatan dalam mengikuti pembelajaran secara efektif. Di sisi lain, pembelajaran *luring*, meskipun menghadirkan interaksi sosial dan bimbingan langsung, dapat membawa risiko penularan virus. Kombinasi dari kedua pendekatan ini juga

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

menciptakan ketidakpastian bagi siswa dan guru, karena siswa harus siap untuk beralih antara dua model pembelajaran. Dampak psikologis dan emosional dari isolasi sosial serta kesulitan dalam beradaptasi dengan perubahan cepat dalam lingkungan pembelajaran juga menjadi masalah serius. Maka dari itu, keadaan sekarang memerlukan upaya berkelanjutan untuk peningkatan perencanaan, terutama dalam mengembangkan model pembelajaran, setelah siswa melewati pelaksanaan pembelajaran *daring* dan *luring* selama masa *covid-19*. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa perencanaan yang matang sangat krusial dalam mengatasi tantangan pembelajaran di era modern. Model pembelajaran yang efektif harus mampu menggabungkan penggunaan teknologi secara bijaksana dalam pembelajaran *daring*, sambil tetap memberikan pengalaman belajar *luring* yang berarti. Perencanaan yang memperhitungkan kebutuhan individual siswa, akses teknologi yang merata, serta keseimbangan antara interaksi sosial dan *fleksibilitas* pembelajaran akan mendukung penciptaan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Maka dari itu, peningkatan perencanaan pembelajaran sekarang menjadi suatu keharusan untuk memastikan bahwa pendidikan dapat terus berkembang sesuai dengan dinamika perubahan yang terjadi di masyarakat dan teknologi. Salah satu solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *problem based learning*. Tujuan dari model *problem based learning* untuk mengembangkan pemahaman mendalam dan keterampilan kritis siswa melalui penerapan konsep dan penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Utomo dkk, 2014 hlm.6) yang menyatakan bahwa ;

“*Problem based learning* merupakan model pembelajaran pembelajaran yang menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah”.

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model ini jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam praktiknya memerlukan persiapan yang cukup lama.

Proses model pembelajaran *problem based learning* fokusnya pada *student center*. Proses pembelajaran dengan *problem based learning* menghadirkan masalah yang nyata sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat memecahkan masalah serta mencari jalan keluarnya. Hasil dari implementasinya dapat mencakup berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti pemahaman yang mendalam, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kolaboratif dan komunikatif, peningkatan kemandirian dalam pembelajaran, pengembangan keterampilan penelitian, pengalaman praktis, peningkatan motivasi belajar, pengembangan sikap profesional dan kesiapan untuk dunia nyata.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* sangat sesuai untuk memecahkan permasalahan dalam kreativitas siswa khususnya dalam pemahaman tari Sampyong di SMPN 1 Haurgeulis karena *problem based learning* menekankan pada pemecahan masalah kontekstual yang mendorong siswa untuk menggali lebih dalam dan memahami aspek kompleks dari tari Sampyong dengan mempresentasikan tantangan yang berkaitan dengan tari Sampyong, siswa tidak hanya akan memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang aspek teknis dan artistik dari tarian Sampyong, tetapi juga dihadapkan pada kebutuhan untuk berpikir kreatif dalam merancang solusi. *Problem based learning* memfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan siswa kebebasan untuk menentukan pendekatan siswa dalam memahami dan mengekspresikan seni tari Sampyong. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang kreativitas, memungkinkan siswa untuk menjembatani tradisi dengan inovasi dalam memahami dan menyajikan warisan budaya tari Sampyong.

Permasalahan kreativitas dalam proses pembelajaran seni tari di SMPN 1 Haurgeulis yang perlu distimulus permasalahannya oleh model *problem based learning* seperti siswa yang kurang aktif di kelas, siswa yang masih terlihat bingung dengan keadaan, sosialisasi yang dibatasi, dan masih banyak lagi permasalahan lainnya. Kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran seni tari ini salah satu faktornya karena kondisi sebelumnya siswa sudah terlalu lama berdiam diri di rumah saat pandemi, mengakibatkan kepercayaan diri siswa dalam gerakan tari siswa menurun dan tidak memiliki kreativitas yang baik. Hal sejalan dengan hasil

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

observasi Nuryati dan Yuniawati (2019) yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa di Indonesia masih rendah. Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Vera at all. (2019) menunjukkan bahwa terdapat masalah kreativitas siswa. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih tidak peduli terhadap kreativitas yang dimiliki siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, dan pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada guru. Wulandari at all. (2019) yang mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Selain itu menurut Mashitoh at all. (2021) rendahnya kreativitas siswa dikarenakan tidak tersedia media pembelajaran yang sesuai, kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan siswa dalam menyelesaikan soal non rutin. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kreativitas belajar, maka diperlukan pelaksanaan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan penerapan pembelajaran Kurikulum 2013. Ternyata kreativitas belajar siswa di Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara yang lainnya. Padahal, kreativitas belajar sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang.

Kreativitas menurut Alden B. Dow dalam Hawkins 1990 terjemahan dibia (2003 hlm.3) “kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mengubah sesuatu yang tidak berarti menjadi sesuatu yang indah dan bermakna.” Selanjutnya kreativitas gerak menurut Dow, Connie Bergstein (2010) menyatakan bahwa ;

*“Creative movement is an art form whose medium is the human body in motion. The four basic elements of dance are the body and its different parts and range of movement, and space, time, and energy”.* [Gerakan kreatif adalah suatu bentuk seni yang mediumnya adalah tubuh manusia yang bergerak. Empat unsur dasar tari adalah tubuh dan bagian-bagiannya serta jangkauan gerakannya, serta ruang, waktu, dan tenaga]

Menurut pendapat di atas menjelaskan bahwa kreatif gerak adalah sebuah bentuk seni menengah dari tubuh manusia dalam gerakan. Empat elemen dasar tari dalam tubuh dan bagian yang berbeda dan berbagai gerakan, dan ruang, waktu, dan

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

energi. Kreativitas dalam membuat gerak kreasi sangat diperlukan, untuk membuat pengembangan gerak dibutuhkan pemikiran yang kreatif dalam memunculkan ide-ide dan menuangkannya dalam sebuah gerak. Pentingnya untuk berkreasi dalam pembelajaran seni tari agar siswa mampu mengaktualisasikan kemampuan untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Selain itu juga pembelajaran seni tari mampu meningkatkan kreativitas, mempunyai potensi mengembangkan penampilan diri yang baik, dan mampu mengendalikan perasaan. Siswa ragu terhadap kemampuan diri sendiri, tidak percaya diri saat pembelajaran seni tari biasanya kurang dapat berani tampil, ragu-ragu dalam eksplorasi gerak dan ragu terhadap mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Maka dari itu akan terjadi proses perubahan dalam diri siswa bukan hanya pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap siswa, yaitu keberanian, keaktifan, dan aktualisasi diri siswa saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan pertama pada pembelajaran seni tari di kelas VIIIA SMPN 1 Hargeulis adalah sebagai berikut. 1) pembelajaran seni tari cenderung menggunakan model konvensional yaitu guru memberikan contoh ragam tari dengan demonstrasi, kemudian siswa diminta untuk menirukan, sehingga siswa tidak memiliki kemampuan untuk berpikir dan memiliki kreativitas dalam menyusun tari. 2) rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran seni tari, kurangnya inisiatif dari siswa untuk mengemukakan pendapat, rendahnya kemampuan siswa untuk mengembangkan suatu gagasan dan ide sehingga tidak bisa menghasilkan suatu produk yang kreatif. Hal ini dapat dilihat dari adanya gejala yang tampak diantaranya gerakan tubuh yang kaku karena ragu-ragu, diam saat ditunjuk guru seni tari untuk memperagakan gerak dan menyajikannya di depan kelas. Contohnya demonstrasi gerak, eksplorasi gerak dan implementasi gerak tari dan mempresentasikannya di depan kelas. Pada uji kerja pengujian kelompok ini siswa cenderung diam dan pasif. 3) siswa di kelas VIII A SMPN 1 Hargeulis belum pernah membuat karya seni tari yang disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam mengolah bahan pembelajaran sehingga siswa merasa kesulitan dalam berkreasi, sehingga berdampak pada prestasinya dalam pembelajaran seni tari kurang dari 55% dari nilai KKM 75.00.

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian agar siswa dapat berkreasi tari dengan penerapan model *problem based learning* dengan materi pembelajaran tari Sampyong, kesenian yang sekilas mirip atraksi bela diri ini adalah berawal dari permainan yang mengandalkan adu ketangkasan. Para pemainnya itu mengharuskan memukul betis lawan. Pertandingan tari Sampyong diiringi musik tradisional Sunda, seperti kendang, gamelan dan suling terompet khas Jawa Barat. Awal mula muncul tari Sampyong ini dari permainan para gembala. Permainan tersebut pertama kali dilakukan oleh anak-anak gembala sekitar dekade 1950 hingga 60-an. Permainan dilakukan untuk mengisi waktu luang ketika menjaga hewan ternak. Anak yang menggembala biasanya saling membagi tugas untuk menentukan pembagian wilayah. Pembagian wilayah dilakukan dengan cara saling memukul satu sama lain menggunakan rotan yang biasa digunakan untuk memecut hewan. Sejak itu Sampyong digunakan oleh masyarakat di pedesaan untuk meramaikan beberapa kegiatan masyarakat seperti khitanan, pernikahan dan acara tradisional lainnya.

Tari Sampyong yang peneliti angkat dalam penelitian memiliki perbedaan dan persamaan yang menarik dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anggy Giri Prawiyogi, Jaeni, dan Wanda Listiani pada (2021), fokus pada komunikasi dalam kesenian Sampyong di Majalengka yang mendalami interaksi dan komunikasi antara pelaku seni dan masyarakat dalam konteks kesenian Sampyong. Zaenal, Firmansyah dkk (2016) fokusnya pada edukasi Sampyong untuk menguatkan eksistensi kesenian tradisional di Majalengka. Penelitian ini untuk melestarikan budaya melalui edukasi Sampyong kepada siswa SMA sebagai generasi muda. Sulistyani (2017) fokus penelitiannya pada *Implementation Of Problem Based Learning Model Based On Reflective Pedagogy Approach On Advanced Statistics Learning*. Ulfa (2020) fokusnya pada pengembangan kreativitas seni tari melalui pembentukan kelas seni di SMPN 2 Pamekasan. Tujuan penelitian ini untuk pengembangan kreativitas seni tari. Adapun penelitian yang peneliti akan lakukan adalah penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran tari berbasis Sampyong untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMPN 1 Haurgeulis. Penelitian sebelumnya akan dijadikan sumber landasan dalam

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merancang suatu konsep untuk penemuan baru. Penelitian ini mengaplikasikan model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam tari Sampyong untuk meningkatkan kreativitas siswa. Perbedaan utama terletak pada fokus dan konteks penelitian. Penelitian tersebut berbeda dalam hal objek dan lingkup penelitian, mulai dari kesenian Sampyong, tempat, dan masalahnya. Penggunaan tari Sampyong sebagai media pembelajaran seni tari memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih mendalam, dengan menggali makna budaya dan artistik yang terkandung dalam setiap gerakan. Melibatkan siswa dalam interpretasi dan improvisasi gerakan tari Sampyong memberi siswa kebebasan berekspresi, merangsang kreativitas, dan mengembangkan dalam penafsiran siswa terhadap warisan budaya. Selain itu, seni tari memberikan siswa kesempatan untuk mengekspresikan diri secara unik, memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif di luar batas-batas konvensional. Mengintegrasikan tari Sampyong dalam pembelajaran seni tari, dapat menciptakan ruang yang memadai untuk mengasah kreativitas siswa dan memperkaya pemahaman siswa tentang seni tradisional Indonesia. Namun, persamaan yang mencolok adalah penggunaan *problem based learning* sebagai kerangka kerja pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas, baik dalam komunikasi seni, *higher order thinking skill*, maupun gerak tari, yang menjadi fokus dalam setiap penelitian.

Sampyong dipilih sebagai bahan penelitian peneliti untuk meningkatkan daya kreativitas siswa karena Sampyong merupakan salah satu jenis pertunjukan asal daerah Kabupaten Indramayu yang sangat jarang orang mengenal tarian ini. Selain untuk melestarikan budaya, Sampyong pun dipilih karena kesederhanaannya dalam mencipta tarian tetapi kaya akan makna. Selain itu untuk memperkuat identitas dari kebudayaan asli Sunda, para pemain biasanya menggunakan pakaian Sunda Buhun (pakaian khas leluhur), berwarna hitam, plus ikat kepala sebagai simbol kekuatan dari pemainnya. Permainan tersebut baru dihentikan ketika salah seorang pemain merasa tidak sanggup untuk melanjutkan kegiatan memukul betis tersebut. Pertunjukan Sampyong ini sangatlah menarik untuk dijadikan stimulus pada pembelajaran Seni Budaya sub materi tari untuk melihat, mengetahui dan

Hesti Haryani, 2024

**IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengkaji kreativitas diri yang dimiliki oleh siswa dalam berkreasi tari. Penelitian ini berjudul “Implementasi model *problem based learning* dalam pembelajaran tari berbasis Sampyong untuk meningkatkan kreativitas siswa di SMPN 1 Haurgeulis”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

- 1.2.1 Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari di SMPN 1 Haurgeulis sebelum menggunakan model *problem based learning*?
- 1.2.2 Bagaimana proses penerapan pembelajaran seni tari berbasis Sampyong yang menggunakan *problem based learning* di SMPN 1 Haurgeulis?
- 1.2.3 Bagaimana hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari berbasis Sampyong dengan menggunakan model *problem based learning* di SMPN 1 Haurgeulis?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kreativitas melalui penerapan model *problem based learning* terhadap pembelajaran seni tari berbasis Sampyong pada kelas VIII di SMPN 1 Haurgeulis.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1.3.2.1 Mendeskripsikan dan menganalisis kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari di SMPN 1 Haurgeulis sebelum menggunakan menggunakan model *problem based learning*.
- 1.3.2.2 Merancang dan mendeskripsikan pembelajaran seni tari berbasis Sampyong yang menggunakan model *problem based learning* di SMPN 1 Haurgeulis.
- 1.3.2.4 Mendeskripsikan dan menganalisis hasil peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari berbasis Sampyong dengan menggunakan model *problem based learning* di SMPN 1 Haurgeulis.



## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Secara Teoritis**

Mengujikan dan mengkonfirmasi konsep model *problem based learning* dalam peningkatan kreativitas siswa.

### **1.4.2 Manfaat Secara Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Peneliti dan yang diteliti**

Bagi peneliti, *problem based learning* bisa mengembangkan keterampilan penelitian yang lebih mendalam dan memahami konteks kreatif seni pertunjukan seperti Sampyong. Selain itu, model ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk berkolaborasi dengan para ahli tari dan budayawan, meningkatkan jaringan profesional, dan menghasilkan temuan yang dapat memberikan kontribusi pada literatur seni pertunjukan. Bagi yang diteliti, implementasi *problem based learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Siswa dalam proses pembelajaran akan terlibat dalam pemecahan masalah konkret terkait tari Sampyong, meningkatkan kreativitas, serta memperdalam pemahaman tentang warisan budaya dan nilai-nilai lokal. Maka dari itu, implementasi *problem based learning* dalam pembelajaran tari Sampyong dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memuaskan dan bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan dan keterampilan seni pertunjukan.

#### **1.4.2.2 Siswa**

Siswa terlibat dalam pemecahan masalah nyata terkait dengan tari tradisional Sampyong, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mendalam tentang gerakan dan makna di balik koreografi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim. Model *problem based learning* merangsang minat siswa dengan menyajikan tantangan yang relevan dan menantang, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berorientasi pada penerapan pengetahuan dalam konteks praktis. Selain itu, *problem based learning* memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas, berkontribusi pada

Hesti Haryani, 2024

IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TARI BERBASIS  
SAMPYONG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMPN 1 HAURGEULIS INDRAMAYU  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil karya kolaboratif, dan merasakan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas-tugas autentik. Implementasi *problem based learning* dalam pembelajaran tari Sampyong, siswa tidak hanya menjadi penikmat seni pertunjukan, tetapi juga aktor kunci dalam menjaga dan mengembangkan warisan budaya.

#### **1.4.2.3 Guru**

Sebagai stimulus dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan, karena siswa terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah nyata terkait dengan tari tradisional Sampyong. Mampu mendorong siswa untuk mengidentifikasi, menyelidiki, dan memecahkan masalah, guru dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Selain itu, model *problem based learning* bisa dijadikan oleh guru untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, mengakomodasi berbagai gaya belajar, dan meningkatkan motivasi siswa. Menerapkan *problem based learning*, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memacu keingintahuan, meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lokal, dan merangsang minat mereka terhadap seni pertunjukan, khususnya tari tradisional seperti Sampyong.

#### **1.4.2.4 Lembaga Pendidikan**

Menambah literatur kepustakaan khususnya pada prodi Pendidikan Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia mengenai pertunjukan Sampyong di Indramayu provinsi Jawa Barat untuk kepentingan akademik dan secara tidak langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

#### **1.4.2.5 Pemerintah**

Pemerintah menambah perbendaharaan laporan mengenai seni budaya daerah kabupaten Indramayu dapat mempertahankan dan melindungi keberlangsungan dan keberadaan tradisi bangsa sebagai ciri bangsa Indonesia khususnya kabupaten Indramayu.

#### 1.4.2.6 Masyarakat

Melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan penelitian terkait tari tradisional Sampyong, dengan model *problem based learning* ini tidak hanya memberikan pengetahuan mendalam tentang warisan budaya lokal tetapi juga memperkaya keterlibatan masyarakat dalam pelestarian dan pengembangan seni pertunjukan tradisional. Masyarakat akan mendapatkan manfaat dari hasil-hasil kreatif dan inovatif yang dihasilkan siswa melalui model *problem based learning*, yang dapat memberikan kontribusi pada promosi dan pelestarian kekayaan budaya. Selain itu, penerapan *problem based learning* dapat merangsang minat masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisional, menciptakan kesadaran akan nilai-nilai lokal, dan memperkuat identitas budaya. Maka dari itu, implementasi model *problem based learning* dalam pembelajaran tari Sampyong tidak hanya memberikan manfaat pendidikan tetapi juga memberdayakan masyarakat dalam menjaga dan menghargai kekayaan warisan budaya.

#### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dalam penyusunan tesis dalam penelitian ini berisikan rincian tentang urutan penulisan dari setiap BAB dan dijabarkan sebagai berikut ;

BAB I : Bab ini mendeskripsikan pembelajaran seni tari yang berdasarkan temuan penelitian yang dipandang kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan dan memilih bahan ajar. Berdasarkan hal tersebut, maka model *problem based learning*, dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran seni tari berbasis Sampyong yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

BAB II : Bab ini mendeskripsikan landasan teori dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran seni tari berbasis Sampyong yang terdiri dari kajian teori yang digunakan untuk membedah permasalahan

dalam penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, teori yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari teori belajar seni, pembelajaran seni tari, model pembelajaran *problem based learning*, dan kreativitas.

- BAB III : Bab ini menguraikan model penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan paradigma kuantitatif. Lokasi di SMPN 1 Haurgeulis pada siswa kelas VIIIA. Adapun model pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan analisis data triangulasi.
- BAB IV : Bab ini menguraikan temuan penelitian yang mendeskripsikan kreativitas pembelajaran seni tari berbasis Sampyong dan pembahasan hasil temuan selama peningkatan kreativitas tari berbasis Sampyong menjawab pertanyaan penelitian
- BAB V : Kesimpulan dalam penelitian ini ialah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas melalui model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran seni tari berbasis Sampyong