

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada abad ke-21 yang juga disebut sebagai era industri 4.0 ini segala bentuk teknologi dapat mempermudah kehidupan sekaligus memberi tantangan dalam persaingan kerja. Pada era ini perubahan pola produksi bergerak secara cepat, sehingga diperlukan sifat adaptif yang tinggi agar dapat bertahan dalam persaingan kerja yang kompetitif. Adaptasi dalam persaingan kerja di era industri 4.0 sangat diperlukan oleh generasi produktif Indonesia. Pasalnya terhitung pada bulan Juni 2022, Indonesia telah memasuki era bonus demografi yang mana usia produktif (15-64 tahun) memiliki jumlah yang lebih banyak yakni 96,3% dibandingkan dengan usia tidak produktif (0-14 dan 64 tahun ke atas) yang berjumlah 30,7% dari total jumlah penduduk sebanyak 275,36 juta jiwa (Kusnandar, 2022). Bonus demografi dianggap sebagai pisau yang tajam di kedua sisinya, sisi yang pertama dapat memberikan peluang tumbuhnya perekonomian negara, namun di sisi lain dapat memberikan keterpurukan pada negara jika usia produktif tidak dapat menanggung kebutuhan ekonomi masyarakat. Jika negara terperosok pada keterpurukan tersebut maka Indonesia mendapatkan beban besar menanggung kebutuhan ekonomi penduduknya (Savitri, 2019, hlm. 21). Atas dasar ini pemerintah perlu bekerjasama dengan berbagai sektor salah satunya pendidikan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang produktif dan mampu bersaing di era industri 4.0 ini.

Beberapa penelitian di Indonesia telah mengkaji fenomena bonus demografi demi menghindar dari dampak buruk dari fenomena ini. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2019, hlm. 49-50) mengungkapkan bahwa masyarakat daerah belum menyadari munculnya fenomena bonus demografi, hal ini disebabkan oleh kebijakan-kebijakan dalam mengatasi bonus demografi masih belum memiliki keserasian antara pemerintah pusat dengan pemerintah daerah. Dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa bonus demografi perlu dioptimalkan demi meningkatnya kesejahteraan masyarakat Indonesia, memerlukan peningkatan

Aji Satria Nugraha, 2024

KONSTRUKSI KETERAMPILAN ABAD KE-21 SISWA MELALUI PENTAS SENI SEKOLAH (STUDI FENOMENOLOGI PENYELENGGARAAN ACARA DI SMA GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 2 SERPONG DAN SMA ISLAM AL-AZHAR BSD)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

usaha-usaha mikro serta industri kecil demi terciptanya kemandirian masyarakat di era industri 4.0 ini. Dalam penelitian yang dilakukan Mariyani & Alfasnyur (2021, hlm. 102) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa upaya maksimal di bidang pendidikan untuk mengoptimalkan bonus demografi diantaranya “melakukan pemerataan pendidikan melalui beasiswa, menyadarkan kesadaran bagi generasi muda dan menyediakan lapangan pekerjaan, mengembangkan *soft skill*, serta menguatkan karakter generasi muda”. Terdapat penelitian lain yang mengkaji terkait bonus demografi yaitu Prasarti & Prakoso (2020). Dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa generasi milenial memiliki ciri-ciri di antaranya “kreatif, sangat sadar teknologi digital, memiliki kemampuan komunikatif, serta mampu mengerjakan beberapa tugas dalam satu waktu, memiliki *passion*, dan produktif” (Prasarti & Prakoso, 2020, hlm. 21). Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa ciri-ciri tersebut perlu terfasilitasi secara optimal sebagai modal kemajuan bangsa dan tidak sebaliknya menjadi ancaman bangsa (Prasarti & Prakoso, 2020, hlm.1). Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bonus demografi perlu segera disadari oleh seluruh masyarakat Indonesia. Kesadaran tersebut demi mendorong kesiapan masyarakat melalui optimalisasi pendidikan dan memfasilitasi karakteristik generasi muda, sehingga generasi muda dapat memiliki kemampuan mandiri dalam bekerja.

Kehadiran era industri 4.0 menggeser cara hidup manusia yang semakin kompleks. Berbagai aktivitas manusia di dunia nyata saat ini telah beralih ke dunia maya (Budimansyah dkk., 2019, hlm. 11). Dengan segala kemudahan yang disediakan di era industri ini, telah memunculkan industri-industri baru dengan memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bisnisnya. Ini menjadi ancaman bagi manusia jika tidak mampu bersaing dengan industri yang lebih dahulu beradaptasi. Keterampilan abad ke-21 menjadi solusi pendidikan dalam menghadapi era industri 4.0 (Zubaidah, 2018, hlm. 1). Berbagai kemitraan yang diwakili oleh 10 negara telah berkomitmen bahwa keterampilan abad ke-21 merupakan kerangka yang penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini demi menghadapi tantangan di era industri 4.0 ini, hal tersebut juga diikuti oleh negara-negara lainnya yang ikut menyetujui komitmen ini (Kay & Greenhill,

2011, hlm. 62). Maka dari itu muatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Terdapat tiga kategori keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 ini diantaranya literasi dasar, kompetensi dasar, dan kualitas karakter/kecakapan hidup (World Economic Forum, 2016, hlm. 4). Kategori kompetensi dasar menjadi yang paling populer diterapkan dalam pendidikan, kategori ini menjadi kebutuhan umum yang dalam menghadapi era industri 4.0 (Stauffer, 2020). Di dalam kategori ini terdiri dari 4 keterampilan yang secara umum dikenal sebagai 4C, di antaranya keterampilan berpikir kritis (*Critical thinking/Problem solving*), keterampilan kreatif (*Creativity*), keterampilan komunikasi (*Communication*), dan keterampilan kolaborasi (*Collaboration*) (World Economic Forum, 2016, hlm. 8).

Atas pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21, berbagai penelitian telah mengkaji keterampilan ini di berbagai lembaga pendidikan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ahonen & Kinnunen (2015, hlm. 15) mengungkapkan bahwa keterampilan abad ke-21 sangat berperan pada pengembangan keterampilan yang dilakukan sekolah di seluruh dunia. Penelitian yang dilakukan Ahonen & Kinnunen (2015) mengkaji tanggapan siswa di Finlandia terhadap pentingnya keterampilan abad ke-21. Dalam penelitian tersebut terungkap bahwa para siswa mengutamakan keterampilan sosial dan kolaborasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya di masa yang akan datang (Ahonen & Kinnunen, 2015, hlm. 15). Pendapat ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Amadi (2023) mengenai studi banding pengintegrasian keterampilan abad ke-21 ke dalam kurikulum sains di Negara Amerika Serikat dan Negara Kanada. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penurunan ekonomi akan terjadi di Negara Amerika Serikat dibandingkan Negara Kanada apabila tidak mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 ke dalam kurikulumnya (Amadi, 2023, hlm. 1). Penelitian lainnya dilakukan oleh Aifan (2022) yang mengkaji hubungan penerapan pembelajaran kolaboratif berbasis proyek menggunakan *software* PowerPoint dengan peningkatan keterampilan abad ke-21 dan sikap siswa. Hasilnya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 pada siswa (Aifan, 2022, hlm. 1).

Berbagai penelitian di Indonesia juga telah banyak yang mengkaji keterampilan abad ke-21. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Priyatni & Martutik (2020), pada penelitiannya mengkaji pengembangan penilaian membaca kritis dan kreatif. Dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil yang valid dan reliabel untuk digunakan sebagai asesmen pembelajaran sehingga berdampak pada keterampilan berpikir kritis dan kreativitas sesuai dengan keterampilan abad ke-21 (Priyatni & Martutik, 2020, hlm. 8). Terdapat penelitian lainnya yang berkaitan dengan keterampilan abad ke-21, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk. (2022), dalam kajiannya meneliti terkait analisis jenis teknologi yang digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran sosiologi. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa jenis teknologi yang digunakan oleh siswa cenderung kurang variatif, yang mana 95% siswa lebih banyak menggunakan *smartphone* sebagai penunjang pembelajaran. Meski begitu, dari 95% siswa yang memiliki *smartphone* terdapat 48% responden yang cenderung menggunakannya untuk bermain *game*. Ini menjadi tantangan bagi guru untuk mengalihkan siswa dari pemanfaatan *smartphone* sebagai media bermain menjadi media pembelajaran (Kurniawan dkk., 2022, hlm. 725).

Dari berbagai penelitian di atas, banyak penelitian yang mengutamakan pengembangan keterampilan abad ke-21 di bidang pembelajaran intrakurikuler. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui pembelajaran di luar kelas, terutama pada bidang pentas seni di sekolah. Terdapat berbagai penelitian yang mengkaji pentas seni atau festival seni. Beberapa penelitian tersebut juga telah mengkaji manfaat pentas seni atau festival seni yang diselenggarakan sekolah. Seni pertunjukan telah memberikan kesempatan bagi pesertanya untuk terlibat dalam mengartikan, mengembangkan atau merefleksikan pemahaman diri mereka sendiri, dan menumbuhkan ekspresi baru pada identitas diri mereka (Karlsen & Brändström, 2008, hlm. 363; Matheson, 2005, hlm. 161). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Kholik dkk. (2020) & Setiawan dkk. (2021) mengungkapkan bahwa pentas seni bermanfaat bagi siswa karena dapat dijadikan sebagai media dalam mengaktualisasikan diri. Aktualisasi diri dapat tercapai karena

siswa dilatih untuk mandiri dan diberikan kebebasan dalam berekspresi (Setiawan dkk., 2021, hlm. 30). Penelitian Setiawan dkk. (2021, hlm.35-36) yang merujuk pada teori kebutuhan yang digagas oleh Maslow menemukan bahwa siswa dapat memenuhi kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta, dan dianggap ada melalui proses latihan sebelum mementaskan karyanya. Kemudian kebutuhan atas penghargaan juga dapat tercapai ketika siswa menampilkan karyanya di depan umum dan mendapat apresiasi dari penontonnya.

Selain bermanfaat bagi siswa, pentas seni juga bermanfaat bagi sekolah dan masyarakat. Diadakannya pentas seni menjadi sarana untuk menunjukkan identitas sekolah (Hamidi & De Putri, 2020, hlm. 151; Idawati, 2019, hlm. 72). Kemudian pentas seni juga dapat dijadikan sebagai ajang bersaing antar sekolah untuk menunjukkan eksistensi sekolah (Aristi, 2020, hlm. 240). Lebih dari pada itu, Aristi (2020, hlm.248) mengungkapkan bahwa pentas seni juga dapat dijadikan sebagai ajang promosi potensi pariwisata yang ada di lingkungan sekitarnya. Manfaat positif juga dapat dirasakan oleh para pengunjung pentas seni. Hasil penelitian Packer & Ballantyne (2011, hlm. 164) menemukan bahwa secara psikologis para peserta merasa lebih positif terhadap diri mereka sendiri, orang lain dan juga kehidupan secara umum sebagai akibat menghadiri acara tersebut. Dari penelitian-penelitian sebelumnya ini dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pentas seni sekolah dapat memberikan dampak positif bagi siswa, sekolah, pengunjung, hingga lingkungan masyarakat.

Sekolah sebagai lembaga formal memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan pribadi siswa menjadi manusia yang kreatif dan sadar budaya. Saat ini beberapa lembaga pendidikan semakin terbuka dalam memberikan ruang kepada siswa untuk menunjukkan bakatnya, salah satunya melalui pentas seni. Pentas seni biasanya menjadi ajang tahunan yang diselenggarakan oleh sekolah di setiap akhir tahun pembelajaran. Kegiatan ini menjadi ajang penghargaan kepada para siswa atas pencapaian prestasi non-akademiknya (Warisno, 2017, hlm. 10). Tidak sedikit siswa baik individu maupun kelompok berlomba-lomba untuk menampilkan kreativitasnya. Ada hal yang menarik perhatian di setiap pagelaran pentas seni yang diadakan di sekolah, yaitu sebagian besar sekolah memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mengelola seluruhnya dalam menyelenggarakan pentas seni layaknya sebuah *Event Organizer* (EO) dari awal persiapan hingga akhir acara, siswa dipercaya untuk mengadakan pentas seni hingga mampu menghadirkan musisi-musisi ternama sebagai bentuk eksistensi siswa dan sekolah (Lukman & Puspitasari, 2016, hlm. 109). Dengan adanya kepercayaan untuk mengelola acara siswa juga mendapatkan kewenangan dalam menentukan konsep yang diinginkan mengenai tema acara yang akan diselenggarakan, namun tetap berkoordinasi dengan pihak sekolah. Hasil penelitian Lukman & Puspitasari (2016, hlm. 104-108) mengungkapkan bahwa para siswa mampu menyelenggarakan pentas seni di sekolahnya, meskipun terbatas dengan pengetahuan seputar penyelenggaraan pentas seni. Kemampuannya dibuktikan dengan kesuksesan dalam menyelenggarakan pentas seni dan mampu menghadiri artis atau musisi kecil maupun besar. Dengan terbukanya lembaga sekolah dalam memberikan kesempatan untuk menyelenggarakan pentas seni, kegiatan ini dapat meningkatkan minat seni sekaligus kemampuan manajerial dan organisatoris pada siswanya. Pentas seni dapat ditemukan di berbagai sekolah dari yang sederhana hingga yang paling megah. Dilansir dari majalah *HAI Online*, Ramadhan (2018) mengungkapkan bahwa pentas seni di Indonesia telah diselenggarakan berbagai sekolah sejak lama dan terdapat beberapa sekolah paling unggul dalam menyelenggarakan pentas seni versi majalah *HAI Online*.

Dengan memberikan kesempatan siswa menyelenggarakan pentas seni, maka sekolah telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswa di luar jam pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014, pengembangan ini merupakan implementasi kegiatan ekstrakurikuler. Menurut Lassura (2021, hlm. 24), kegiatan ekstrakurikuler sebagai upaya meningkatkan kemampuan yang akan atau telah didapatkan siswa melalui kegiatan intrakurikuler. Dengan begitu siswa dapat secara nyata menerapkan pengetahuan yang telah didapat dalam kelas. Ekstrakurikuler memiliki beberapa fungsi diantaranya pengembangan, sosial, rekreatif, dan persiapan karir (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016,

hlm. 6). Selain itu, Suto (2013, hlm. 7) mengungkapkan bahwa keterampilan abad ke-21 dapat terpupuk dengan baik melalui kegiatan ekstrakurikuler. Untuk mendukung pengembangan potensi siswa dalam mempersiapkan karir, ekstrakurikuler menjadi salah satu kegiatan penting untuk membantu siswa agar dapat siap beradaptasi dalam persaingan kerja di era industri 4.0.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah mengkaji pengembangan keterampilan abad ke-21 yang berkaitan pentas seni di sekolah. Dalam penelitian Movassaghi & Growe (2019) mengonsepan pengembangan 4C melalui pembelajaran seni teater dengan melibatkan siswa sebagai pengarah dalam memproduksi sebuah drama. Dari penelitiannya ini ditemukan bahwa dengan pertukaran peran antara guru dengan siswa dapat melatih siswa untuk lebih mandiri, kreatif, mawas diri, manajemen panggung, teknik akting, berkolaborasi, dan kepemimpinan. Menurutnya, dengan keterampilan-keterampilan yang didapatkannya ini kelas drama menjadi tempat ideal dalam menerapkan keterampilan 4C (Movassaghi & Growe, 2019, hlm. 33). Penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa ini merupakan salah satu cara mengembangkan keterampilan 4C dengan menyenangkan dan memberikan rasa bangga terhadap siswanya.

Penelitian lainnya yang mengkaji pengembangan keterampilan abad ke-21 dalam bidang seni adalah Tan (2017). Dalam penelitiannya, ia mengkaji pengembangan kompetensi abad ke-21 pada program band di sekolah menengah menggunakan metode etnografi. Dalam penelitian tersebut ditemukan tiga tema yang saling terkait untuk membangun kompetensi abad ke-21 pada band sekolah, ketiga tema tersebut adalah “kinerja, teman sebaya, dan kesabaran” (Tan, 2017, hlm. 472). Pada tema kinerja ditemukan bahwa dalam kinerja sebuah band dapat mengembangkan manajemen diri, berkolaborasi dengan teman-teman dalam timnya, berkreasi menciptakan ide-ide seperti koreografi, dan mengkomunikasikan ide-ide barunya. Pada tema teman sebaya, ditemukan keterampilan-keterampilan seperti kepedulian, komunikasi, manajemen hubungan, dan saling bertanggung jawab. Pada tema yang ketiga yakni kesabaran ditemukan sikap-sikap yang terbangun diantaranya adalah sikap sadar sosial dan empati.

Berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan Movassaghi & Growe (2019); dan Tan (2017), Ramli dkk. (2021) telah mengkaji studi fenomenologi terkait proyek kolaborasi mahasiswa sebagai pengarah langsung pertunjukan teater antara mahasiswa akting dan penyutradaraan dengan mahasiswa pengajar bahasa Inggris. Dalam penelitiannya tersebut mendapatkan beberapa pengalaman belajar yang didapatkan diantaranya (1) pengalaman konstruktif, saling berbagi, dan pemanfaatan pengetahuan; (2) pemahaman peran sebagai pemimpin; (3) identifikasi dan pemecahan masalah; (4) bekerjasama tim; (5) kreativitas; dan (6) profesionalisme (Ramli dkk., 2021, hlm. 3734). Dari berbagai penelitian terdahulu mengenai pengembangan keterampilan abad ke-21 yang berkaitan dengan pentas seni, dapat disimpulkan bahwa pentas seni mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa.

Beberapa tahun belakangan ini pentas seni sangat marak terdengar di berbagai kota besar di Indonesia. Sama seperti pada pentas seni di kota besar lainnya, sekolah-sekolah di Provinsi Banten acapkali menyelenggarakan pentas seni dengan melibatkan siswa sebagai penyelenggara dalam acara tersebut. Pentas seni ini menjadi ajang yang ditunggu-tunggu oleh para siswa untuk menunjukkan kreativitas dan identitas sekolahnya. Berdasarkan pada observasi awal yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa sekolah di Provinsi Banten yang kerap mengadakan pentas seni pada setiap tahunnya, seperti SMAN 3 Kabupaten Tangerang, SMAN 4 Kabupaten Tangerang, SMAN 6 Kabupaten, SMAN 18 Kabupaten Tangerang, Sekolah Citra Islami Kabupaten Tangerang, SMAN 1 Kota Tangerang, SMAN 2 Kota Tangerang Selatan, SMAN 3 Kota Tangerang Selatan, SMA Plus Pembangunan Jaya, dan berbagai sekolah lainnya.

Terdapat dua sekolah yang menarik perhatian peneliti di antaranya adalah pentas seni yang diselenggarakan oleh SMA Global Islamic School 2 Serpong dan SMA Islam Al-Azhar BSD Serpong. Sekolah ini menarik perhatian karena eksistensinya yang telah bertahun-tahun menyelenggarakan pentas seni. Meski negara Indonesia pernah dilanda pandemi Covid-19 pada tahun 2019 hingga akhir 2022, kedua sekolah ini mampu beradaptasi dan tetap eksis menyelenggarakan kegiatannya. SMA Global Islamic School 2 Serpong berada di Tangerang Selatan

Provinsi Banten. Kegiatan pentas seni ini diberi nama GIS2FEST. GIS2FEST merupakan sebuah acara pertunjukan seni, minat, dan bakat antar sekolah di pulau Jawa yang diperlombakan, adapun perlombaan yang diselenggarakan pada perhelatan GIS2FEST 2022 diantaranya *music cover*, fotografi, MTrQ (*Musabaqoh Tartilul Qur'an*), *English speech*, film pendek, pramuka, dan *Ratoeh Jaroe*. Selain itu, terdapat kegiatan lain diantaranya webinar yang dihadiri beberapa tokoh penting dari kementerian, pameran pendidikan yang diikuti oleh 32 perguruan tinggi negeri maupun swasta, hingga *bazaar*. Di masa pandemi Covid-19, acara di sekolah ini diselenggarakan dengan cara *Hybrid* yaitu kegiatan yang diikuti baik secara fisik maupun *online*. Pada sekolah yang ke dua yaitu SMA Islam Al-Azhar BSD Serpong juga berada di Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Pentas seni yang diselenggarakan sekolah tersebut sejak 2003 ini dinamakan sebagai "ALSEACE". Sebutan ALSEACE merupakan sebuah akronim dari (Al-Azhar, Sport, Education, Art, Culture, and Entertainment). Penyelenggaraan acara di sekolah ini mendapatkan perhatian dan dukungan dari berbagai pihak pemerintah seperti Wakil Gubernur Provinsi Banten, Anggota DPR RI, dan wakil Walikota Tangerang Selatan. Sama seperti penyelenggaraan acara GIS2FEST, sekolah ini menyelenggarakan berbagai rangkaian acara seperti perlombaan antar sekolah se-Indonesia, menghadirkan bintang tamu ternama, dan diakhiri dengan acara amal seperti pada acara di tahun 2022 yang sekolah tersebut selenggarakan dengan tema "*Rise in Educational Amenity*" (SMA Islam Al-Azhar BSD, 2022).

Dari berbagai penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji konstruksi keterampilan abad ke-21 melalui pengalaman para siswa yang bertindak sebagai panitia dalam penyelenggaraan pentas seni. Mengingat penelitian terdahulu seperti Movassaghi & Grove (2019), Tan (2017), dan Ramli dkk. (2021) belum menjelaskan secara rinci bagaimana pengalaman konstruksi keterampilan abad ke-21 terutama keterampilan 4C pada siswa jika bertindak langsung sebagai panitia penyelenggara acara pentas seni. Peneliti merasa kajian ini penting sebagai landasan penyelenggara pendidikan untuk menjadikan pentas seni sebagai solusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Maka dari itu, berdasarkan pada latar

belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini mencoba untuk menggali apakah pentas seni sekolah dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 para siswa. Dengan demikian, perlu diketahui proses dialektika konstruksi sosial serta pengalaman para siswa penyelenggara acara pentas seni sekolah.

Oleh sebab itu, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Konstruksi Keterampilan Abad ke-21 Siswa melalui Pentas Seni Sekolah (Studi Fenomenologi Penyelenggaraan Acara di SMA Global Islamic School 2 Serpong dan SMA Islam Al-Azhar BSD)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu rumusan masalah sebagai arahan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, rumusan masalah pokok dalam penelitian ini ialah “Bagaimana konstruksi keterampilan abad ke-21 pada siswa melalui penyelenggaraan pentas seni sekolah?” Kemudian dari rumusan masalah secara pokok ini dirinci ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam penyelenggaraan pentas seni di SMA Islam Al-Azhar BSD dan Global Islamic School 2 Serpong?
2. Bagaimana dialektika konstruksi keterampilan abad ke-21 siswa melalui penyelenggaraan pentas seni sekolah?
3. Bagaimana dampak penyelenggaraan pentas seni sekolah kepada kehidupan sosial siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dipaparkan di atas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konstruksi keterampilan abad ke-21 melalui penyelenggaraan pentas seni sekolah.

Tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menyelenggarakan pentas seni sekolah.
2. Menganalisa terjadinya dialektika konstruksi keterampilan abad ke-21 melalui penyelenggaraan pentas seni sekolah.

3. Mendeskripsikan dampak penyelenggaraan pentas seni sekolah kepada kehidupan sosial siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi penulis maupun bagi pembaca. Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan terkait pembelajaran abad ke-21. Hal ini mengingat semangat siswa dalam menyelenggarakan sebuah acara cukup tinggi serta keterampilan abad ke-21 ini sangat dibutuhkan bagi siswa. Disamping itu, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam kajian ilmu sosiologi pengetahuan, ilmu pendidikan seni, dan ilmu pedagogik. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan penyelenggara pendidikan dalam penggunaan pentas seni sebagai salah satu sarana pengembangan keterampilan abad ke-21.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini berguna sebagai sumbangan informasi terkait ilmu pengetahuan dan konsep sosiologi dan pedagogi mengenai pengembangan keterampilan abad ke-21, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Bagi program studi pendidikan sosiologi, hasil penelitian keterampilan abad ke-21 melalui pentas seni ini dapat menjadi referensi bahan ajar yang berkaitan dengan sosiologi pengetahuan dan perubahan sosial di perkuliahan maupun di persekolahan.
- 3) Bagi penyelenggara pendidikan, hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 kepada siswa melalui pentas seni sekolah.
- 4) Bagi masyarakat, penelitian ini menjadi sumbangan wawasan masyarakat bahwa pentas seni tidak hanya sebagai ajang mengaktualisasikan bakat dan apresiasi seni, di samping itu pentas seni dapat dijadikan sebagai sarana untuk

mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan di era industri 4.0.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penelitian ini akan ditulis pada susunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, dan struktur organisasi laporan tesis ini.

BAB II Kajian Literatur, pada bab ini diuraikan konsep-konsep teoritis yang sesuai dengan fokus penelitian. Konsep teoritis diambil dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal dan buku yang relevan serta diakui keabsahannya. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan teori dari Peter L. Berger & Thomas Luckmann mengenai dialektika konstruksi sosial sebagai pisau analisis utama dalam mengkaji fenomena pentas seni sekolah.

BAB III Metode Penelitian, bagian ini menjelaskan desain penelitian yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini. Pada bagian ini menguraikan mengenai desain penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

BAB IV Temuan Dan Pembahasan, pada bab ini akan menguraikan temuan-temuan yang telah didapat serta menginterpretasikan hasil penelitian, kemudian hasil penelitian ini dibahas dengan berlandaskan teori-teori dan literatur terdahulu seperti yang telah dibahas pada kajian literatur.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, bab ini merupakan kesimpulan dari hasil temuan dan pembahasan dari penelitian ini, serta pada bab ini pula membahas terkait saran dan implikasi untuk merekomendasi penelitian selanjutnya ataupun pihak terkait untuk dijadikan bahan acuan dikemudian hari dalam menyikapi pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui pentas seni.