

**PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS PROYEK DENGAN  
PENDEKATAN STEAM (PJBL-STEAM) TERHADAP CARA BERPIKIR  
KREATIF SISWA  
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan)**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Departemen Tari



Oleh :

Elnafi Putri

(1506079)

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN TARI  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019**

**PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS PROYEK DENGAN  
PENDEKATAN STEAM (PJBL-STEAM) TERHADAP CARA BERPIKIR  
KREATIF SISWA  
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan)**

Oleh :

Elnafi Putri

Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Elnafi Putri  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ELNEFI PUTRI

**PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS PROYEK DENGAN  
PENDEKATAN STEAM (PJBL-STEAM) TERHADAP CARA BERPIKIR  
KREATIF SISWA  
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan)**

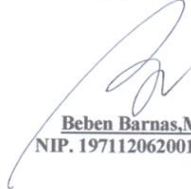
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I :



Dewi Karvati,S.Sen.,M.Pd  
NIP. 195807061984032002

Pembimbing II :



Beben Barnas,M.Pd  
NIP. 197112062001121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Tari



Dr. Frahma Sekarningsih,S.Sen.,M.Si  
NIP. 1967101819850

**PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN  
STEAM (PJBL-STEAM) TERHADAP CARA BERPIKIR KREATIF SISWA  
(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan)**

**ABSTRAK**

Era 4.0 merupakan tantangan bagi generasi milenial, tuntutan untuk berpikir kreatif sudah seharusnya ada pada setiap individu. Kurang berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), memerinci (*elaboration*), dan merumuskan kembali (*Redefinition*) dalam pembelajaran seni tari merupakan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Secara spesifik permasalahan dirumuskan sebagai berikut : (1) Bagaimana cara berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan sebelum diterapkannya pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM), (2) Bagaimana proses pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap cara berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan, dan (3) Bagaimana cara berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan setelah diterapkannya pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 1 Anjatan dengan jumlah 36 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap cara berpikir kreatif siswa setelah adanya pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Dibuktikan dengan hasil uji t yang diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 25,44 dan  $t_{tabel} = 1,68$ .

*Kata kunci : Cara Berpikir Kreatif, Berbasis Proyek, STEAM, PjBL-STEAM.*

**PROJECT BASED LEARNING ARTS LEARNING WITH STEAM (PJBL-STEAM) APPROACH TO CREATIVE THINKING STUDENTS  
(Experimental Study in Class XI Students of SMA Negeri 1 Anjatan)**

**ABSTRACT**

*4.0 is a challenge for millennial. Every individual is forced to be able to thinking creatively. Less-fluency, less flexibility, less-originality, less elaboration, and less-redefinition of this research. This research aims to examine project-based dancing art learning with STEAM approachment. The problems of this research are specifically defined as : 1) How creative-thinking of 2<sup>nd</sup> grade students of senior high school 1 Anjatan before the application of this project-based learning dancing art learning with STEAM (PjBL-STEAM), 2) How is the process of project based dancing art learning with STEAM (PjBL-STEAM) and does it affect to creative thinking of 2<sup>nd</sup> grade students of senior high school 1 Anjatan, 3) How is creative thinking of 2<sup>nd</sup> students of senior high school 1 Anjatan after the application of this program. This quantitative research uses experiment method with one group pretest-posttest design. Sample of this research were 36 XI IPA 3 students of Senior High School 1 Anjatan. The instrument used for this research were observation, test and interview. Findings of this research shows that the creative-thinking of XI IPA 3 students increase significantly after the application of project-based dancing art learning with STEAM (PjBL-STEAM). It could be proven by t-test result with  $t_{hitung} = 25,44$  and  $t_{tabel} = 1,8$ .*

*Keyword : Creative thinking, project-based learning, STEAM, PjBL-STEAM.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian .....	6
1.2.1 Identifikasi Masalah Penelitian .....	6
1.2.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.3.1 Tujuan Umum Penelitian.....	7
1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
1.5 Struktur Organisasi Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
2.1 Kajian Teori .....	11
2.1.1 Kurikulum Abad 21 .....	11
2.1.2 Karakteristik Peserta Didik .....	12
2.1.3 Belajar dan Pembelajaran Seni Tari.....	14

2.1.4	Komponen Pembelajaran Seni Tari .....	17
2.1.5	Pembelajaran Berbasis Proyek .....	21
2.1.6	Pembelajaran STEAM .....	25
2.1.7	Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).....	28
2.1.8	Pengintegrasian PjBL-STEAM dalam Pembelajaran Seni Tari	29
2.1.9	Berpikir Kreatif .....	32
2.1.10	Evaluasi Berpikir Kreatif .....	36
2.2	Kerangka Berpikir .....	38
2.3	Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>43</b>
3.1	Desain Penelitian.....	43
3.2	Partisipan.....	44
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
3.3.1	Populasi Penelitian .....	45
3.3.2	Sampel Penelitian.....	46
3.4	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.4.1	Instrumen Penelitian.....	46
3.4.2	Pengembangan Instrumen .....	54
3.4.3	Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.5	Prosedur Penelitian.....	56
3.5.1	Langkah-langkah Penelitian.....	56
3.5.2	Definisi Operasional .....	58
3.5.3	Skema/Alur Penelitian .....	59
3.5.4	Variabel Penelitian .....	59
3.5.5	Asumsi dan Hipotesis Penelitian.....	61
3.6	Analisis Data .....	62
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>65</b>
4.1	Temuan Penelitian.....	65
4.1.1	Profil SMA Negeri 1 Anjatan .....	65

4.1.2	Cara Berpikir Kreatif Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan Sebelum Penerapan Pembelajaran Seni tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) .....	67
4.1.3	Proses Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan .....	85
4.1.4	Cara Berpikir Kreatif Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan Setelah Penerapan Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) .....	112
4.2	Pembahasan .....	132
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		136
5.1	Kesimpulan .....	136
5.2	Implikasi.....	136
5.3	Rekomendasi .....	138
DAFTAR PUSTAKA .....		139
LAMPIRAN.....		143



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI).
- Al-Uqshari, Yusuf. (2005). *Melejit dengan Kreatif*. Jakarta : Gema Insani Press
- Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Aristantia, Gina (2017). “Penerapan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic pada Tema Air dan Kita untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Mengetahui Profil; Karakter Peserta Didik SMP”. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Aschencrener, M. *et al.* (2007). “*Assessment and Job Stisfasction of Second Year Agricultural Education Teachers of Creativity*”. AAAE Research Conference. 34, 55-56
- Awang, H & I. Ramly. 2008. *Creative Thinking Skill Approach Through Problem-Based Learning : Pedagogy and Practice in the Engineering Classroom. International Journal of Human and Social Sciences* 3 (1) tersedia di <http://waset.org/journal/ijhss/v3/v3-1-3.pdf> [diakses 29-01-2019]
- Badrudin. (2014). *Manajemen Peserta Didik*. Jakarta : PT Indeks
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media Group
- Dahar, Ratna Wilis. (2006). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Erlangga
- Dananjaya, Utomo. (2011). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa
- Depdiknas. (2003). Undang-undang NO 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Greenstein, L, 2012, *Assesing 21<sup>st</sup> Century Skills : A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California : Corwin.
- Helm dan Kats dalam Yunus Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : PT Refika Aditama. Jacob dalam Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Henrisken, Danah (2014). *Full STEAM Ahead : Creativity in Excellent STEM Teaching Practices. The Journal STEAM*, 15 (1) : 1-6
- Irawan, Deddy. (2017). *Paradigma Pendidikan Seni*. Yogyakarta : Thafa Media
- Jazuli, M., (2008). *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang : Unesa University Press.
- King, et al. (2010). *High Order Thinking Skills. Florida : A Publication of Educational Ervices Program*
- King, F.J., Goodson., L.,M.S., dan Rohani, F., 2010, Higher Order Thinking Skills. Assesment dan Evaluation Educational Service Program.
- Laboy, D. (2010). “*Integrated STEM education through project-based learning*”. [online]. Diunduh dari [www.learning.com/imaginemars](http://www.learning.com/imaginemars) [12 februari 2019].
- Leen, C.C., Hong, K.F.F.H dan Ying, T.W., 2014, Creative and Critical Thinking in Singapore Schools. Singapoore : Nanyang Technological University.
- Liu dan Hsiao, 2002, Middle School Students as Multimedia Designers : A Project-based Learning Approach. *Journal of Interactive Learning Research*, Vol 13, No. 4, Hal 311-37
- Lucas, George. (2005). *Instructional Module Project-Based Learning*. <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>. Diakses tanggal 5 februari 2019
- Maeda, John. (2013). STEAM + Art = STEAM. *The Journal STEAM*, 34 (1) : 1-3
- Makmun, Abin Sayamsudin. 2007. *Psikologi Kependidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Muh.Rais. (2010). “*Project-Based Learning : Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*”. Makalah. Disajikan sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya 11 Desember 2010.
- Mulyani, Novi. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Penerbit Gav Media.
- Nadaipah, Sarah. (2017). “*Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah dan Berpikir Kritis*”

*Ilmiah Siswa SMA dalam Materi Momentum dan Implus*". (Skripsi).  
Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Narbuko, C & Achmadi A. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

National Education, Association, (n.d) Preparing 21<sup>st</sup> Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs" Diakses juli 2019 dari <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Nur, M. dan Wikandari, P.R. (2000). *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya : PSMS Program Pascasarjana Unesa.

Nurlaely, Nelly. (2017) . "*Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEM (PjBL-STEAM) untuk Meningkatkan Literasi STEM Siswa SMP pada Materi Bioteknologi Pangan*". (Tesis). Pendidikan Biologi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Oktavia, Rani (2015). "*Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Pendekatan Integrasi S-T-E-M dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Materi Gelombang Bunyi*". (Tesis). Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Pap, KK., Huang G.C., Clabo, L.L.M., Delva, D, Fischer, M., Konopasek, I., Schwartzsein, R.M., dan Gusic, M. 2014, Milestones of Critical Thinking: A Developmental Model for Medicine and Nursing. *Academic Medicine*, Vol 89, No 5, Hal 715-720.

Priansa, Donni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung : Alfabeta

Prihatin, Eka. (2011). *Manajemen Peserta Didik*. Alfabeta

Primadi, Tabrani. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung : Penerbit ITB

Putri, Ai Wenny Purnama. (2018). "*Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Model Assure Berbasis Multimedia Interaktif*". Skripsi. Pendidikan Tari. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung

Redhana, I Wayan. 2019. *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia*. Vol. 13, No. 1, 2019, halaman 2239-2253

- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Saefudin, A.A (2012). *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam. Volume 4 no.1 tahun 2012
- Setiana, Erien (2016). “Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kelas XI. (Skripsi). Jurusan Fisika, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sudarma, Momon. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumarto, (2003). *Inovasi Partisipasi dan Good Governace*. Bandung : Yayasan Obor Indonesia
- Supriadi, Dedi. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suwanda. (2011). *Desain Eksperimen untuk Penelitian Ilmiah*. Bandung : Alfabeta
- Suwanda. (2014). *Desain Eksperimen untuk Penelitian Ilmiah*. Bandung : Alfabeta
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Utami, Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Gramedia
- Utami, Munandar. (2009). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Gramedia
- Utami, Munandar (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta : PT. Gramedia