

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Tantangan yang dihadapi setiap individu pula sangat ketat, bukan hanya bersaing secara nasional melainkan di kanca internasional. Persaingan yang ada menjadikan sebuah hal yang menjadi fokus perhatian bagi setiap manusia. Terutama persaingan dalam dunia pekerjaan maupun yang lainnya. Menurut Maeda (2013, hlm. 1).

Persaingan sudah meliputi dunia global, oleh sebab itu perlu adanya cara atau strategi untuk mempertahankan keberlangsungan hidup agar tetap mampu bertahan pada zaman yang serba cepat pada saat ini. Cara tersebut dapat dilakukan dengan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan meningkatkan kreativitas sebab hal-hal tersebut tak lepas dari kehidupan saat ini dan merupakan faktor kemajuan di jaman saat ini.

Era industri 4.0 merupakan era dimana setiap individu akan mengalami dampak dari revolusi industri yang sangat besar dan merupakan tantangan berat bagi setiap individu, yang akan terus menghadirkan banyak perubahan yang tak bisa dibendung, terutama teknologi dengan arah digitalisasi. Karena itu, ada urgensinya jika setiap individu dituntut untuk memiliki pola pikir kreatif, inovatif dari berbagai bidang dan ilmu pengetahuan.

Penguasaan ilmu pengetahuan tentunya tak pernah luput dari peran serta pendidikan yang akan menghasilkan peserta didik yang mampu memiliki daya saing di dalam masyarakat secara global. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk membina sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar dalam beberapa jenjang atau tahapan pendidikan. Menurut Undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pernyataan di atas memiliki makna bahwa sebuah pendidikan yang ada, tentunya menghasilkan siswa yang memiliki keterampilan yang diperlukan di dalam masyarakat. Keterampilan yang dimaksud tentunya tak akan jauh berbeda dengan sebuah hasil atau kreativitas. Hasil akhir dari proses pendidikan adalah menghasilkan generasi-generasi yang siap menghadapi era perubahan ke arah yang lebih baik, terutama dalam membangun kehidupan bangsa, bernegara dan bermasyarakat. Mampu bersaing secara global dan menghasilkan pola pikir pola pikir kreatif lainnya. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Dalam kurikulum yang berbasis pada *Student centre*, tentunya siswa dibebaskan untuk menumbuhkan kemampuan yang dimilikinya, salah satunya mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Siswa bukan lagi disuapi sebuah materi dalam pembelajaran oleh guru, melainkan siswa dituntut untuk menggali, mencari informasi-informasi secara mandiri yang akan menghasilkan sebuah kreativitas dalam proses pembelajaran. Kreativitas yang dihasilkan siswa tentunya tak jauh dari proses berpikir kreatif.

Menurut Momon Sudarma (2013, hlm. 17) mendefinisikan tentang hubungan kreativitas dan berpikir kreatif “Definisi kreatif yang dibakukan, akan membekukan kreativitas”. Seseorang yang berpikir kreatif tentunya akan menghasilkan sebuah kreativitas atau bahkan ide baru yang luar biasa. Proses berpikir yang menghasilkan sebuah ide baru maupun mengembangkan ide-ide yang sudah ada menjadi sesuatu baru itulah yang disebut dengan proses berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif bukan hanya sebatas tercipta begitu saja, melainkan melalui tahapan-tahapan dalam berpikir kreatif sehingga menghasilkan kreativitas.

Kemampuan berpikir kreatif dipandang penting karena akan membuat siswa memiliki banyak cara dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan berbagai persepsi dan konsep yang berbeda (Awang dan Ramly 2008, hlm. 19). Pentingnya pengembangan berpikir kreatif ini didasarkan pada empat alasan, yaitu kemampuan berpikir kreatif orang dapat mewujudkan (mengaktualisasi) dirinya sendiri, kemampuan kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tapi juga memberi kepuasan kepada individu, serta kemampuan

kreatiflah yang membuat manusia mampu meningkatkan kualitas hidupnya (Utami Munandar, 2009, hlm. 31).

Pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih menekankan pada otak kiri saja, padahal seiring berjalannya waktu kita memerlukan penggunaan otak kanan (keaktivitas) untuk mewujudkan sesuatu yang baru atau bahkan untuk keberlangsungan hidup manusia. Seperti pada pernyataan Indra 2006, hlm. 129.

Pada kenyataannya, dunia pendidikan di Indonesia *mainstream* paradigma utama yang ada cenderung hanya memperkuat kekuatan otak kiri (intelektual). Sementara pengembangan otak kanan (keaktivitas) masih kurang. Dampak dari paradigma yang terjadi sekarang adalah minimnya keaktivitas yang dimiliki orang-orang berpendidikan.

Masalah ini diduga disebabkan karena kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih, karena proses pembelajaran biasanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir konvergen) (Munandar, 2009, hlm. 7). Rendahnya cara berpikir kreatif siswa secara lancar (*fluency*), berpikir secara luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*original thinking*) atau bahkan mengelaborasi (*elaboration*) menjadi salah satu masalah yang harus diselesaikan dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, cara berpikir kreatif merupakan salah satu hal yang harus dilatih oleh seorang guru pada siswa untuk mempersiapkan diri terhadap kemajuan era digitalisasi dan daya saing yang semakin tinggi.

Rendahnya cara berpikir kreatif siswa terjadi pula dalam pembelajaran seni budaya, terutama seni tari. Pembelajaran seni tari merupakan salah satu alternatif mata pelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan pola pikir siswa yang kreatif. Menurut Momon Sudarma (2013, hlm. 6) “Pribadi kreatif adalah individu yang mampu mengaktifkan potensi keaktivitasnya”. Potensi keaktivitas siswa dalam pembelajaran seni tari harus dikembangkan melalui cara berpikir kreatif yang baik. Siswa yang memiliki cara berpikir kreatif yang baik maka akan menghasilkan keaktivitas yang baik pula, demikian sebaliknya siswa yang kurang dalam cara berpikir kreatif, maka akan menghasilkan keaktivitas yang kurang baik pula.

Rendahnya cara berpikir kreatif siswa merupakan permasalahan umum yang dapat ditemui dalam pembelajaran seni tari. Siswa masih kurang memberikan banyak gagasan, mencari alternatif dalam penyelesaian tugas yang diberikan,

kurang dalam melahirkan ungkapan baru dan unik dalam pembelajaran seni tari. Siswa juga masih belum dapat berpikir secara mendetail dalam merencanakan sesuatu, serta kurang mengembangkan produk tari yang dihasilkan dalam pembelajaran seni tari. Dilihat dari berbagai permasalahan tersebut, tentu dapat disimpulkan bahwa siswa masih kurang dalam cara berpikir kreatif secara lancar (*fluency*), berpikir secara luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*original thinking*), mengelaborasi (*elaboration*) dan perumusan kembali (*Redefinition*) sehingga dalam proses penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru siswa masih merasa kesulitan.

Mengingat cara berpikir kreatif merupakan hal yang penting bagi siswa dalam pembelajaran seni tari, maka perlu diasah dan dikembangkan oleh guru. Permasalahan dalam pembelajaran seni tari terutama siswa yang masih memiliki cara berpikir kreatif yang rendah, tentunya merupakan sebuah hal yang perlu diatasi dengan berbagai jenis solusi untuk menyelesaikannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran seni tari adalah dengan mengembangkan model-model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode bahkan hingga teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran seni tari di kelas. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntun kepada hasil proyek yang dibuat oleh siswa. Menurut Helm dan Katz (dalam Abidin, 2014) “Kunci utama dari PjBL adalah adanya kegiatan penelitian yang dilakukan oleh siswa dengan berfokus untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. Menurut Bernfeld, 1996; Marchaim 2001; dan Asan, 2005

Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu pendekatan pendidikan yang efektif yang terfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. Khususnya ini dilakukan dalam konteks pembelajaran aktif, dialog ilmiah dengan supervisor yang aktif sebagai peneliti

Berdasarkan pendapat di atas, terlihat jelas bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek dapat memfokuskan siswa dalam kreativitas berpikir dan

pemecahan masalah. Fungsi pembelajaran berbasis proyek dalam menyelesaikan permasalahan cara berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari, yakni sebagai stimulus siswa untuk proses berpikir kreatif. Sehingga siswa dapat menghasilkan kreativitas yang baik dari cara berpikir kreatif.

Sedangkan pendekatan STEAM merupakan salah satu pendekatan yang bersifat interdisiplin ilmu, sehingga siswa bukan hanya memahami tentang 1 fokus ilmu saja, melainkan kaya akan bidang ilmu lainnya. Menurut Henrisken (2014) dalam Aristantina hlm. 3 menyatakan bahwa “Dengan STEAM peserta didik tak hanya memperkuat pembelajaran mereka pada seluruh disiplin ilmu, melainkan melalui disiplin ilmu tersebut peserta didik juga mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan membuat hubungan antara seni, musik, sains, dan lain-lain”. Terlihat jelas bahwa terdapat hubungan antara satu disiplin ilmu dengan disiplin ilmu lainnya dan pembelajaran yang dilakukan di kelas hendaknya mampu mengaitkan dengan disiplin ilmu lainnya sehingga pembelajaran akan terlihat hidup dan menyenangkan.

Dengan berdasarkan kepada PjBL dan STEAM, siswa bukan hanya diajak sebatas membuat proyek tari, tetapi pada prosesnya memasukan unsur-unsur multidisiplin ilmu yakni adanya *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic* sehingga proses pembelajaran akan bersifat kompleks. Menurut Rustaman (2006, hlm. 8) terdapat irisan yang sangat besar antara PjBL regular dengan PjBL-STEM, terutama dalam pentahapannya, sehingga ia merincikan kembali langkah-langkah yang diadopsi dari langkah-langkah pembelajaran PjBL dan STEAM menjadi model PjBL-STEAM. Adapun tahapan yang dimaksud yakni tahap : 1) *Reflection*, 2) *Research*, 3) *Discovery*, 4) *Application* dan 5) *Communication*.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas tentang pentingnya cara berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran seni tari juga bisa diakibatkan dari beberapa faktor yang diduga menjadi alasan kenapa siswa masih memiliki cara berpikir kreatif yang rendah. Misalnya saja guru masih kurang paham dalam mengembangkan model, pendekatan, metode maupun teknik yang digunakan dalam pembelajaran seni tari. Penggunaan metode ceramah yang hanya menitikberatkan kepada pembelajaran satu arah, sehingga menyulitkan siswa untuk

berpikir dengan cara kreatif. Penggunaan model merupakan hal utama dalam pembelajaran, tentunya didukung dengan pendekatan, metode serta teknik dalam pembelajaran yang tepat. Untuk mengatasi hal di atas maka perlu salah satu model yang diprediksi dapat memudahkan guru dalam pengaplikasiannya dan tujuan menghasilkan siswa yang berpikir kreatif yakni dengan PjBL-STEAM, Model PjBL-STEAM digunakan karena memiliki keunggulan yakni adanya pengintegrasian disiplin ilmu STEAM dalam pembelajaran. Hal ini tentunya dapat memberikan ruang kepada siswa untuk berkarya dengan STEAM. Kelebihan lainnya, siswa dapat mengetahui bahwa setiap mata pelajaran hendaknya dapat dihubungkan dengan berbagai disiplin ilmu. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap Cara Berpikir Kreatif (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan).

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dampak revolusi industri yang tentunya akan berpengaruh terhadap masa depan mereka secara jangka panjang perlu dipersiapkan sejak dini.
2. Pola pikir kreatif diperlukan untuk menyongsong era digitalisasi.
3. Pada pembelajaran seni tari secara umum siswa masih kurang dalam cara berpikir kreatif.
4. Penggabungan interdisiplin ilmu masih belum digunakan dalam pembelajaran seni tari.
5. Pada pembelajaran seni tari, siswa masih kurang dalam menyelesaikan masalah, kurang menghasilkan jawaban atau pertanyaan, kurang dalam melahirkan ungkapan baru dan kurang dalam memperkaya ataupun mengembangkan tari.
6. Pemilihan penerapan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran dan metode yang digunakan kurang memberikan peluang kepada siswa untuk berpikir kreatif.

7. Kurangnya pemahaman guru tari dalam mengembangkan model, pendekatan maupun metode yang digunakan.

1.2.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 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?
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)?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah upaya untuk memperoleh data dan mendeskripsikan cara berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

1. Memperoleh data cara berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan dalam pembelajaran seni tari sebelum menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap cara berpikir kreatif siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan.

3. Memperoleh data cara berpikir kreatif siswa siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan dalam pembelajaran seni tari setelah diterapkan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran seni budaya dalam pembelajaran seni tari. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman terhadap seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap cara berpikir kreatif siswa. PjBL-STEAM merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis multidisiplin ilmu, sehingga diharapkan dapat pula diterapkan dalam pembelajaran tari di kelas. Dengan demikian peneliti menggagas penggunaan dalam pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap cara berpikir kreatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Pendidikan

Penelitian dalam pembelajaran seni tari dengan langkah-langkah PjBL-STEAM yang tentunya berbasis interdisiplin ilmu dapat bermanfaat sebagai pijakan bagi peneliti pendidikan selanjutnya dalam mengkaji penelitian yang serupa dengan berbagai aspek dimasa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan inovatif, terutama yang memiliki konsep berbasis proyek dengan pendekatan pembelajaran interdisiplin ilmu (PjBL-STEAM). Sehingga siswa bukan hanya memiliki cara berpikir kreatif yang tinggi tetapi juga memiliki pengetahuan yang lebih luas, terutama dalam pembelajaran seni tari yang dikaitkan dengan disiplin ilmu lainnya.

c. Bagi Siswa

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan daya pikir yang kreatif terutama dalam pembelajaran seni tari, sehingga diharapkan jangka panjang dari pembelajaran ini, siswa dapat memiliki pola pikir kreatif dan inovatif terutama untuk hidup di dalam masyarakat nantinya.

d. Bagi Sekolah

Melalui hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pihak sekolah untuk menanamkan pola pikir kreatif terhadap siswanya serta dapat menjadikan reverensi pendidikan dengan interdisipin ilmu.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

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

BAB I Pendahuluan : Dalam Bab ini, berisi uraian mengenai pendahuluan yang merupakan bagian awal dalam penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Pustaka : Kajian pustaka merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah penelitian. Teori-teori yang mendukung terhadap proses penelitian yang menjadi dasar atau landasan peneliti melakukan sebuah penelitian. Dalam kajian pustaka pula berisi teori-teori yang berkaitan dengan judul peneliti, penelitian terdahulu yang relevan dan posisi teoritis peneliti.

BAB III Metode Penelitian : Metode penelitian merupakan salah satu dasar atau cara dalam penelitian baik berupa langkah-langkah atau tahapan-tahapan melakukan penelitian. Dalam Bab ini terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Pada Bab ini, peneliti menganalisis hasil dan mendeskripsikan apa yang diperoleh dari penelitian dilapangan (dilokasi penelitian). Yang kemudian menjawab sebuah rumusan masalah yang

ada didalam penelitian ini. Informasi yang berasal dari sumber-sumber literatur yang kapabilitas dan dapat dipertanggung jawabkan.

Bab V Simpulan dan Saran : Bagian ini merupakan hasil akhir dari penelitian yakni dimana peneliti menyimpulkan hasil yang ia peroleh berdasarkan hasil uji coba yang sudah divalidasi oleh para ahli. Saran-saran dan rekomendasi peneliti juga dicantumkan dalam Bab ini.

Daftar Pustaka : Berisi tentang sumber-sumber keilmuan baik berupa buku, jurnal, internet, penelitian terdahulu (skripsi, tesis, maupun disertasi), sehingga peneliti terhindar dari plagiatisme.