

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan, bahwa pendidikan merupakan 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, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam berbagai sektor. Berbicara tentang proses pendidikan, sudah barang tentu tidak dapat dipisahkan dari semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya yang berkualitas, sedangkan manusia yang berkualitas itu dilihat dari segi pendidikan yang berkualitas juga sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional adalah tujuan yang hendak dicapai dalam sistem pendidikan nasional, sedangkan dalam proses atau sistem pendidikan ini ada yang disebut kurikulum.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum yang digunakan oleh pendidikan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi.

Giska, 2019

*PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG*

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

Dalam kurikulum 2013 ini salah satunya guru dituntut untuk mampu merangsang kreativitas siswa dalam belajar, sedangkan pada kenyataan di lapangan timbul masalah pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang kurang berkembang kreativitasnya. Menurut Piaget (dalam Santrock, hlm.2001), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide tersebut. Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri seseorang dalam rentang masa kanak-kanak sampai masa dewasa. Masa remaja merupakan masa perkembangan yang tengah berada pada masa potensial baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Dalam fase remaja ini siswa akan lebih mudah sekali untuk diberikan stimulus-stimulus dalam memunculkan dan meningkatkan kreativitasnya, karena kemampuan imajinasi dan improvisasi yang merupakan sebagian indikator dari aspek kreativitas sangatlah tinggi. Hal yang terjadi di lapangan tidaklah sesuai dengan pernyataan tersebut, karena kenyataannya justru remaja sulit dalam memunculkan dan meningkatkan kreativitasnya. Mereka sulit berimajinasi dan mengimprovisasi sebuah tema dalam pembelajaran.

Pengembangan kreativitas sangat penting bagi anak. Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.

Kreativitas adalah sebuah ciri kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini dapat di kembangkan salah satunya melalui media pendidikan. Pendidikan sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa, harus dikelola sebaik mungkin. Dengan kemampuan yang memadai, diharapkan kreativitas siswa dapat dirangsang dan akhirnya siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Diperkuat pendapat Mack (2001, hlm. 13) bahwa “ kreativitas berarti membuat dan membangun sesuatu melalui jumlah ilham-ilham baru, baik dalam rangka seni

maupun ilmu alam dan lain-lain”. Pengembangan kreativitas sangat diperlukan dalam pembelajaran tari, karena dalam pembelajaran tari siswa dituntut untuk berperan aktif untuk membantu meningkatkan kreativitasnya.

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk merencanakan dan menentukan langkah-langkah yang sistematis dan efektif. Hal ini dilakukan karena tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan, khususnya pendidikan seni tari yang mencakup tiga aspek menurut Bloom, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), penilaian (*evaluation*). Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai, sedangkan psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan hasil belajar afektif. Aspek psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik misalnya lari, melompat, melukis, menari dan sebagainya.

Tari dalam kehidupan manusia dapat memberikan berbagai manfaat diantaranya hiburan melalui komunikasi rasa dan medium gerak sebagai komunikasinya. Tari dalam komunikasinya menggunakan medium gerak tubuh manusia, untuk menyampaikan gagasan seorang koreografer kepada orang lain, untuk itu seorang koreografer dituntut punya kepekaan, pengalaman, pengetahuan, serta kreativitas agar apa yang ingin disampaikan benar-benar diterima oleh penikmat seni (apresiator).

Pembelajaran seni tari disekolah selain untuk menampilkan sikap apresiatif, mampu menumbuhkan kreativitas siswa, menyampaikan nilai nilai edukatif, dan mampu berperan serta dalam kancah seni budaya, khususnya melestarikan seni budaya terutama dalam bidang tari serta mengembangkan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang utuh dan menyeluruh baik secara individual, sosial, maupun budaya dalam rangka membentuk manusia seutuhnya ( Hidayat, 2006, hlm.5).

Tujuan yang paling utama dari pendidikan seni tari adalah membantu siswa melalui proses pembelajaran tari dapat menemukan hubungan antara tubuhnya dengan seluruh eksistensinya sebagai manusia. Dengan demikian, pendidikan tari berfungsi sebagai jembatan penyampai pendidikan dalam pengembangan jiwa anak menuju usia dewasanya. Melalui kreativitasnya, proses pelaksanaannya tari memberikan kesempatan anak seluas-luasnya di dalam proses pengungkapan gagasan gerak sebagai ekspresi gagasannya. Disamping itu, anak mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman estetis dan mengenal berbagai budaya daerah lain, serta mampu melakukan interaksi sosial dalam lingkungan sosial masyarakat.

Dalam proses pembelajaran tari sebaiknya siswa dapat berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan, dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator siswa dalam proses kerjanya, maka diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang tepat. Salah satu alternatif model yang tepat diantaranya project based learning, karena model ini menekankan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan praktik. Model pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan khususnya pada mata pelajaran seni tari di sekolah SMAN 1 Padalarang.

Menurut Buck Institute for Education (Ngalimun, 2013, hlm. 185) model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara mandiri mengenal diri sendiri tentang apa yang dipikirkan sebagai gagasan yang ingin diungkapkan sebagai ekspresi jiwa, yang diwujudkan dalam karya hasil ciptaannya sendiri. Namun demikian, penerapan *Project Based Learning* tidak mudah begitu saja diterapkan jika tidak dipahami secara utuh dan sesuai dengan pola atau teknik belajar yang diharapkan.

Pada hakekatnya pembelajaran seni tari jika dikelola dengan baik dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik. Pentingnya pembelajaran ini, maka perlu disiapkan kondisi-kondisi yang memberikan kemungkinan pada anak didik untuk menyalurkan bakat dan kreativitas mereka secara optimal. Untuk itu, bukan hanya dibutuhkan sarana yang memadai tetapi juga kesiapan pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap

pendidikan tari, termasuk guru sebagai pengelola sistem kontruksinonal. Oleh sebab itu, disamping menguasai teori-teori yang melandasi pendidikan seni tari, guru yang mengajarkan seni tari juga dituntut untuk mampu menerapkan strategi-strategi pembelajaran seni tari yang tepat. Guru harus mampu memahami kurikulum yang sedang digunakan saat ini, untuk dapat merancang dan mengaplikasikan strategi intruksional yang tepat serta dapat memacu dan mengembangkan kreativitas anak didik.

Namun dalam kenyataannya, strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang peneliti jadikan sebagai obyek penelitian, tampak masih lebih mengutamakan pengembangan intelektual daripada menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Diperkuat pendapat Sumaryanto (2001, hlm. 2-3) melihat bahwa dalam pendidikan, kemampuan berfikir vertikal (intelektual) siswa lebih dipentingkan daripada kemampuan lateral (termasuk kreativitas), meskipun seharusnya kedua kemampuan berpikir tersebut saling menunjang.

Stimulus cerita legenda merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menstimulus siswa agar bisa mengeksplor gerak tari. Danandjaya (1997, hlm. 50) mendeskripsikan legenda sebagai cerita prosa rakyat, yang dianggap oleh empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Sependapat dengan ungkapan diatas, menurut KBBI diartikan sebagai cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah.

Pada saat ini internet berperan besar dalam keberlangsungan hidup remaja. Televisi atau buku bacaan bukanlah prioritas generasi milenial untuk mendapatkan informasi. Banyak anak yang tidak tahu akan budaya dan sejarah di daerahnya sendiri, bahkan besar kemungkinan banyak anak sekarang yang tidak tahu akan sejarah di daerahnya sendiri yang merupakan banyak memberikan pelajaran berharga. Padahal melalui sejarah kita dapat menempuh kehidupan masa depan yang baik jika kita mampu mengambil hikmah dari apa yang telah terjadi di masa lampau, baik kegagalan maupun keberhasilan. Jelas nampak begitu penting sejarah bagi kehidupan kita. Pembelajaran membaca pemahaman cerita legenda kurang diminati siswa karena bagi generasi ini tulisan dinilai sangat memusingkan dan membosankan.

Dilihat dari perkembangan teknologi yang dapat berdampak pada keadaan sosial dan mengubah kebudayaan dengan cepat maka salah satu solusinya bagaimana caranya agar anak bisa mengetahui cerita atau sejarah yang ada di daerahnya melalui kreativitas dalam pembelajaran seni tari, dimana anak membuat suatu karya tari melalui cerita legenda yang secara tidak langsung anak jadi tahu cerita legenda kemudian anak juga akan lebih mudah mengembangkan imajinasinya melalui cerita tersebut yang dituangkan dalam bentuk tarian sehingga terciptalah ide-ide untuk membuat suatu gerak sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. Seperti yang kita ketahui, bahwa cerita rakyat yang ada di Jawa Barat merupakan salah satu kearifan lokal yang perlu dilestarikan dan menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Adapun cerita yang digunakan yaitu (1) Tangkuban Perahu, (2) Lutung Kasarung, dan (3) Nyi Roro Kidul. Kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mendidik peserta didik menjadi insan yang cerdas dan mulia. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.

Dari hasil pra observasi di lapangan, pembelajaran seni tari kelas XI di SMAN 1 Padalarang terlihat, bahwa guru memberikan materi tari berupa teori dan audio visual, guru hanya memberikan gerak-gerak dasar tari kepada siswa melalui audio visual dan sesekali mempraktikannya. Guru hanya meminta siswa untuk mencari tarian dari youtube kemudian selanjutnya guru hanya melihat perkembangan sejauh mana siswa mendapatkan gerak yang mereka tiru dari youtube. Siswa hanya mampu menirukan gerakan tari dari youtube tanpa adanya kesempatan untuk mengolah dan menunjukkan kreativitasnya sehingga siswa kesulitan untuk mengeksplor gerak karena tidak ada arahan maupun stimulus yang diberikan guru pada siswa untuk bisa mengeksplorasi gerak yang menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam mengeksplor gerak. Siswa terbiasa meniru gerakan yang sudah ada dan jika kebiasaan itu dibiarkan terus menerus seperti itu, tentu tidak akan menjadikan siswa untuk berpikir kreatif sampai kapan pun namun membentuk karakter siswa tidak mandiri dan kurang kreatif. Semua anak pada dasarnya adalah kreatif dan faktor lingkungan lah yang menjadikan anak tidak kreatif, sedangkan kewajiban guru sebenarnya bukanlah mencetak, tetapi lebih pada mempertahankan agar anak tetap kreatif sebagaimana aslinya. Cara

membiasakan siswa berpikir kreatif diantaranya dengan mengajukan masalah. Pemecahan masalah merupakan salah satu cara untuk mendorong kreativitas sebagai produk berpikir kreatif siswa. Pengajuan masalah intinya merupakan tugas kepada siswa untuk membuat atau merumuskan masalah sendiri yang kemudian dipecahkannya sendiri atau dipecahkan teman lainnya. Untuk membiasakan agar peserta didik menjadi problem solver, guru dapat memancingnya dengan suatu permasalahan yang kreatif sehingga peserta didik akan meresponnya dengan berpikir kritis terhadap masalah tersebut dan berusaha menyelesaikan masalahnya dengan cara-cara yang kreatif dengan menggunakan stimulus. Dengan demikian, peserta didik akan terbiasa untuk menghadapi dan memecahkan suatu permasalahan dengan bijak dan kreatif berpikir.

Dalam fase remaja ini, siswa akan mudah sekali untuk diberikan stimulus-stimulus dalam memunculkan dan meningkatkan kreativitasnya, karena kemampuan imajinasi dan improvisasi yang merupakan sebagian indikator dari aspek kreativitas sangatlah tinggi ( Nurazizah, Intan, 2013, hlm. 2). Hal yang terjadi di lapangan kenyataannya justru remaja susah dalam memunculkan dan meningkatkan kreativitasnya, mereka sulit dalam berimajinasi dan mengimprovisasi sebuah gerakan dalam pembelajaran tari.

Adapun stimulus cerita legenda ini tidak bisa diterapkan dalam satu pertemuan. Maka dari itu, pembelajaran ini sangat menarik untuk diterapkan, karena guru akan mampu menerapkan dan mengembangkan langkah-langkah pembelajaran agar tujuan belajar dapat dicapai serta siswa dapat lebih fleksibel dalam proses belajarnya. Dengan menerapkan metode stimulus cerita legenda ini dimungkinkan siswa akan muncul sikap kerjasama antar anggota dan proses interkasi sosial siswa akan lebih terbangun.

Berangkat dari permasalahan yang terjadi di lapangan, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa Kelas XI di SMAN 1 Padalarang”.

## **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pembelajaran tari sebelum diterapkannya model *project based learning* pada siswa kelas XI di SMAN 1 Padalarang?
2. Bagaimanakah proses penerapan model *project based learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas XI di SMAN 1 Padalarang?
3. Bagaimana hasil penerapan *project based learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas XI di SMAN 1 Padalarang?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sasaran atau harapan yang ingin dicapai dalam penelitian sehingga penelitian dapat lebih terfokus dan terarah. Adapun tujuan penelitian yang diharapkan meliputi:

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kreativitas Gerak siswa.

#### 2. Tujuan Khusus

Berdasarkan penjabaran peneliti pada pembahasan sebelumnya, diharapkan pada kegiatan penelitian ini mencapai tujuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh data tingkat kreativitas siswa kelas XI SMAN 1 Padalarang sebelum diterapkannya pembelajaran model *project based learning* (PBL).
- b. Memperoleh data dari proses penerapan model *project based learning* (PBL) dalam pembelajaran tari cerita legenda pada siswa kelas XI di SMAN 1 Padalarang
- c. Memperoleh data dari efektifitas model *project based learning* (PBL) dalam pembelajaran tari

### 1.4. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan tentunya mempunyai harapan agar apa yang di telah dilakukan mempunyai nilai manfaat dan guna untuk kepentingan banyak orang.



Adapun mengenai kegunaan penelitian, Suherman (2012, hlm. 12) mengungkapkan bahwa kegunaan penelitian pada umumnya terbagi menjadi dua kategori, yaitu kegunaan teoretis atau akademis dan kegunaan praktis atau pragmatis. Kegunaan teoretis atau akademis berhubungan dengan pengaruh dan kontribusi dari pelaksana penelitian terhadap perkembangan teori keilmuan umumnya segala hal yang menyangkut sisi akademis sedangkan kegunaan praktis atau pragmatis berhubungan dengan pengaruh dan kontribusi praktis yang diberikan dari pelaksana penelitian terhadap objek yang diteliti baik individu, kelompok, maupun organisasi.

Adapun masing-masing kegunaan serta manfaat yang penulis harapkan terangkum dalam pernyataan sebagai berikut :

**1. Bagi Lembaga (Sekolah)**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga (sekolah) untuk memperbaiki model pembelajaran guru agar menjadi lebih variatif.

**2. Bagi Guru**

Ini diharapkan dapat menjadi alternatif teknik pembelajaran seni tari yang mungkin dapat diterapkan guna memperoleh kesan belajar yang menyenangkan dan lebih variatif bagi siswa.

**3. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan dan motivasi agar lebih antusias dalam mempelajari pelajaran seni tari khususnya dalam mengembangkan kreativitas siswa.

**4. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran yang nyata mengenai kemampuan siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk selanjutnya dijadikan alternatif bagi para pengajar lainnya guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif juga variatif.

**5. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Tari**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan yang berarti untuk selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang sebelumnya dinilai kurang maksimal, memperbaharui dengan yang lebih

baik, juga agar dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk diterapkan kepada mahasiswa sebagai bekal agar dapat diamalkan kelak ketika telah terjun pada lembaga sekolah di lapangan.

### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi terdiri dari beberapa bab, antara lain :

1. **BAB I PENDAHULUAN** berisi tentang : 1. Latar Belakang Penelitian, 2. Rumusan Penelitian, 3. Tujuan Penelitian, 4. Manfaat Penelitian, 5. Struktur Organisasi Skripsi.
2. **BAB II KAJIAN TEORITIS** berisi tentang : 1. Peneliti Terdahulu, 2. Pengertian Pembelajaran Tari, 3. Model *Project Based Learning*, 4. Stimulus Cerita Legenda, 5. Kreativitas, 6. Karakteristik Siswa SMA.
3. **BAB III METODE PENELITIAN** berisi tentang : 1. Desain Penelitian, 2. Partisipan dan Tempat Penelitian, 3. Populasi dan Sampel, 4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, 5. Prosedur Penelitian, 6. Identifikasi Jenis Variabel, 7. Hipotesis Penelitian, 8. Pengolahan dan Analisis Data
4. **BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** berisi tentang : 1. Temuan Penelitian, 2. Analisis Data
5. **BAB V KESIMPULAN** berisi tentang : 1. Kesimpulan 2. Implikasi dan Saran