

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peranan yang penting dalam proses perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satu Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh siswa SMK berkaitan dengan kejadian dalam bidang kerja yang berhubungan dengan seni dan budaya dalam kehidupan seperti yang dinyatakan dalam Permendikbud (2013, hlm. 10) sebagai berikut.

Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

Dalam proses pembelajaran di tingkat satuan SMK terdapat mata pelajaran Seni Budaya yang di dalamnya terdapat pembelajaran seni tari. Realitas pembelajaran seni tari di sekolah masih belum efektif. Jika kita lihat secara langsung kenyataannya di sekolah, biasanya guru cenderung hanya menggunakan model pembelajaran tradisional yang biasa dipadukan dengan buku pedoman sebagai bahan ajarnya dan siswa hanya mengikuti yang tercantum pada buku pedoman tersebut, tanpa mereka sadari siswa akan merasa jenuh dengan pembelajaran tari yang hanya mengerjakan tugas dalam buku dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran yang bermakna dengan sesuai karakteristik siswa SMK. Padahal guru memiliki peran penting dalam memotivasi siswa SMK untuk dapat menggapai tujuan pendidikannya.

Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa dan bermanfaat bagi kehidupan nyata. Pemilihan strategi pembelajaran yang

tepat akan membantu siswa dalam memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* seperti yang dinyatakan oleh *NYC Department of Education* (2009, hlm. 8) menyatakan bahwa “*Project-based learning is the instructional strategy of empowering learners to pursue content knowledge on their own and demonstrate their new understandings through a variety of presentation mode*”. Jadi siswa diberi arahan oleh guru untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan tertentu. Guru dalam hal ini hanya sebagai motivator dan fasilitator, sehingga *students center* menjadi salah satu tujuan utama dalam pembelajaran ini.

Project Based Learning (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa seperti yang dinyatakan oleh *NYC Department of Education* (2009, hlm. 8) bahwa “*Because projects build on authentic learning tasks that engage and motivate students...*”. Lebih lanjut lagi Purnawan (2008) menyatakan sebagai berikut.

Pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoretis dan praktik, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk merefleksi hal-hal yang mereka pelajari dalam pembelajaran dalam sebuah proyek nyata. Peserta didik dapat bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistik.

Ada banyak penelitian dalam dekade ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar (Bradford, 2005; Chiang dan Lee, 2016). Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan *NYC Department of Education* (2009, hlm. 9)

Projects enable students to be active learners. They take charge, question, make decisions, analyze, think critically, create, present – they become independent thinkers. Nothing is more engaging to a middle schooler than that.

Dari pemaparan di atas, siswa terlibat secara langsung dalam pembelajarannya, tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran ini tidak menjenuhkan, karena siswa menghadapi pertanyaan atau permasalahan dan mereka diminta untuk mencari serta membuat keputusan sendiri.

Karakteristik siswa SMK di sekolah dituntut untuk siap bekerja. Diharapkan siswa mampu bekerja secara mandiri, sehingga mampu menemukan peluang usaha SMK dirancang khusus untuk menyiapkan peserta didik yang mampu mengembangkan pengetahuan mereka. Lulusan SMK diharapkan mampu menjadi lebih produktif yang mampu bekerja secara profesional sesuai bidangnya, bahkan diharapkan lulusan pendidikan kejuruan ini nantinya mampu menyediakan lapangan pekerjaan untuk masyarakat. Untuk menunjang keberhasilan lulusan SMK, maka dari itu kurikulum sekolah menerapkan pembelajaran yang menuntut lulusan SMK lebih kreatif, inovatif dan memiliki manfaat untuk masyarakat. Ini sesuai dengan yang tertuang dalam tujuan kurikulum 2013 dalam Permendikbud (2013, hlm. 7) sebagai berikut

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Dilihat dari kurikulum tersebut, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang bisa mengarahkan siswa untuk siap secara profesional dalam menghadapi dunia kerja. *Project Based Learning* dianggap sangat sesuai dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mengemban wirausaha. Dengan *Project Based Learning* siswa dapat diarahkan, dibimbing dan dilatih untuk siap dalam menghadapi dunia kerja.

Hasil penelitian terdahulu Chiang dan Lee (2016) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah kejuruan, namun juga memudahkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Zhou, dkk. (2012) menyatakan motivasi siswa dirangsang dalam

banyak cara dalam lingkungan PBL, seperti diskusi kelompok formal dan informal, pertemuan pengawas reguler dan kepemimpinan bersama. Tafakur dan Suyanto (2015) menyatakan bahwa motivasi maupun hasil belajar siswa yang mengikuti *Project Based Learning* lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung pada siswa SMK. Kemudian hasil penelitian Rahmini, Muris dan Amin (2015) yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan yang diajar menggunakan pembelajaran tanpa berbasis proyek.

Berdasarkan pemaparan di atas mengapa motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Ini dikarenakan dengan adanya motivasi belajar siswa yang tinggi mempunyai fungsi yang sangat penting seperti yang dinyatakan oleh Yusuf (dalam Riduwan, 2011, hlm. 200)“... bahwa para siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajarnya lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasinya rendah’. Lebih lanjut lagi Syaodih (dalam Riduwan, 2011, hlm. 201) menyatakan:

Fungsi motivasi adalah: 1) mendorong anak dalam melaksanakan sesuatu aktivitas atau tindakan; 2) dapat menentukan arah dan tindakan seseorang; dan 3) memotivasi berfungsi dalam menyelesaikan jenis-jenis perbuatan dan aktivitas seseorang.

Berdasarkan fungsi motivasi diatas, bahwa sebenarnya motivasi adalah dorongan yang ada didalam diri manusia untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan tersebut tentu saja bisa berorientasi kepada hasil yang ingin dicapai. Bila dikaitkan antara PBL dengan motivasi belajar siswa yang dihubungkan kembali dengan kompetensi siswa SMK. Pembelajaran berbasis proyek (PBL) biasanya dianggap sebagai pendekatan pengajaran di mana siswa menanggapi pertanyaan dan tantangan di dunia nyata melalui proses penyelidikan yang diperluas (Lattimer dan Riordan, 2011; Chiang dan Lee, 2016). PBL mengatur pembelajaran di sekitar proyek dan melibatkan siswa dalam situasi otentik dimana mereka dapat mengeksplorasi dan menerapkan materi pelajaran pada masalah yang rumit dan

Reni Anggraeni, 2018

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PERGELARAN UNTUK MEMOTIVASI KEWIRUSAHAAN SENI SISWA SMK

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

relevan dengan praktik profesional yang mereka siapkan (Hartescu, 2014; Chiang dan Lee, 2016). Di lingkungan PBL, siswa belajar terutama dengan membangun pengetahuan dan memberi makna melalui proses berulang, belajar, berbagi, dan refleksi secara berulang. Pelatihan layanan menekankan pada kesempatan pendidikan yang interdisipliner, berpusat pada siswa, kolaboratif, dan terintegrasi dengan isu dan praktik dunia nyata (English dan Kitsantas, 2013; Chiang dan Lee, 2016).

Bila disimpulkan dari pernyataan di atas, menyatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan tantangan praktik dunia nyata yang relevan dengan praktik profesional. Ini sesuai dengan salah satu peningkatan kompetensi peserta didik tingkat pendidikan SMK yaitu tuntutan kompetensi di institusi pasangan (dunia kerja/ dunia industri) seperti yang terkandung dalam Kemendikbud (2017, hlm. 4) yang menyatakan “Penyesuaian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan institusi pasangan (dunia kerja/ dunia industri) agar kompetensi yang dipelajari lebih sesuai (*link and match*) dengan kebutuhan dunia kerja”.

Untuk dapat menghadapi tantangan praktik dunia nyata yang relevan dengan praktik profesional diharapkan siswa dapat memanfaatkan kreativitasnya untuk mendukung industri kreatif dalam menghasilkan produk sebagai pekerjaan atau tambahan pekerjaan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (dalam Masunah dan Milyartini, 2016) ” Industri kreatif adalah jenis industri yang akan menghasilkan *output* (produk) dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat dari individu untuk menciptakan produk bernilai tambah, pekerjaan, dan peningkatan kualitas hidup”. Bila dihubungkan dengan pembelajaran seni dalam pendidikan formal diharapkan bahwa dengan mengikuti pembelajaran seni, siswa mendapatkan pengalaman yang nyata, sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mendapat pekerjaan, minimal pekerjaan tambahan.

Salah satu kebutuhan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja dan dihubungkan dengan pembelajaran seni adalah dengan berwirausaha, karena dengan kewirausahaan diharapkan peserta didik memperoleh peluang dalam

Reni Anggraeni, 2018

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PERGELARAN UNTUK MEMOTIVASI KEWIRAUSAHAAN SENI SISWA SMK

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

kehidupannya seperti yang dinyatakan oleh Suryana (2017, hlm. 2) sebagai berikut.

Kewirausahaan (*entrepreneurship*) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*), dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya.

Berkaitan dengan kewirausahaan dan pembelajaran seni. Pembelajaran seni yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pertunjukan seni tari. Masunah dan Milyartini (2016) menyatakan sebagai berikut.

Performing arts industry might not be part of our life; rather, it is part of ritual, social and cultural development. When the paradigm of economy orientation shifts to the business, performing arts can also contribute to the economic development of the artists, communities, and National Gross Domestic Income. Furthermore, the idea of economic values can maintain sustainable traditional performing arts because the artists and performers can survive from their professional skills.

Merujuk dari pernyataan diatas, industri seni pertunjukan termasuk ke dalam salah satu sektor industri kreatif yang di dalamnya memiliki kontribusi dalam hal wirausaha bagi para seniman dan masyarakat. Seni pertunjukan merupakan salah satu bidang keahlian bagi siswa SMK/ MAK. Untuk melaksanakan bidang keahlian, maka siswa SMK/MAK membutuhkan manajemen seperti yang dinyatakan oleh Suganda (2002, hlm. 12) sebagai berikut.

Manajemen diperlukan dalam segala bidang, bentuk dan organisasi serta tipe kegiatan, tempat orang-orang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu mereka menerapkan sistem manajemen pertunjukan agar kegiatan pagelaran tari dapat berjalan dengan lancar.

Lebih lanjut lagi Suganda (2002, hlm. 208) menyatakan “Manajemen seni pertunjukan sudah merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan

berkesenian”. Dilihat dari pendapat diatas, manajemen merupakan penopang berhasil tidaknya suatu pertunjukan seni.

Kemampuan manajemen dalam seni pertunjukan akan mengarahkan siswa SMK/ MAK berfikir tentang kewirausahaan. Untuk melakukan kewirausahaan sudah tentu harus didasari oleh motivasi yang mendasarinyaseperti yang dinyatakan olehWirasasmita (1994, hlm. 8) menyatakan beberapa alasan mengapa seseorang berwirausaha, sebagai berikut.

1. Alasan keuangan, yaitu untuk mencari nafkah, untuk menjadi kaya. untuk mencari pendapatan tambahan, sebagai stabilitas keuangan.
2. Alasan sosial, yaitu untuk memperoleh gengsi status, untuk dapat dikenal dan dihormati.
3. Alasan pelayanan, yaitu untuk memberi pekerjaan pada masyarakat, untuk menalar masyarakat, untuk membantu ekonomi masyarakat, demi masa depan anak-anak & keluarga, untuk mendapatkan kesetiaan suami-isteri. Untuk membahagiakan orang tua.
4. Alasan pemenuhan diri. yaitu untuk menjadi mandiri, untuk mencapai sesuatu yang diinginkan, untuk menghindari ketergantungan pada orang lain, untuk menjadi lebih produktif, dan untuk menggunakan kemampuan pribadi.

Berdasarkan keseluruhan pemaparan latar belakang di atas,dan berdasarkan kepada kebutuhan kompetensi siswa SMK dalam dunia kerja serta diharapkan siswa dapat berwirausaha. Ditambah dengan kondisi guru yang cenderung hanya menggunakan model pembelajaran tradisional, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan motivasi kewirausahaan. Salah satu pembelajaran yang memberikan motivasi dengan menggunakan model *project based learning*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model *Project Based Learning* dalam Mewujudkan Pergelaran untuk Memotivasi Kewirausahaan Seni Siswa SMK”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Reni Anggraeni, 2018

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PERGELARAN UNTUK MEMOTIVASI KEWIRAUSAHAAN SENI SISWA SMK

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

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti kemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana motivasi kewirausahaan seni siswa SMK sebelum menggunakan *Project Based Learning*?
- 1.2.2 Bagaimana implementasi *Project Based Learning* dalam mewujudkan Pergelaran Seni?
- 1.2.3 Bagaimana motivasi kewirausahaan seni siswa SMK sesudah terlaksananya Pergelaran Seni?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk menganalisis bagaimana motivasi kewirausahaan seni siswa SMK sebelum menggunakan implementasi *Project Based Learning*.
- 1.3.2 Untuk menganalisis proses implementasi *Project Based Learning* dalam mewujudkan Pergelaran Seni.
- 1.3.1 Untuk menganalisis motivasi kewirausahaan seni siswa SMK sesudah terlaksananya Pergelaran Seni?.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoretis

- 1) Hasil penelitian ini menguatkan konsep/teori implementasi *Project Based Learning* dalam pembelajaran tari.
- 2) Hasil penelitian ini menguatkan konsep/teori motivasi kewirausahaan dalam pembelajaran tari pada siswa SMK.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi peneliti dapat menjadi rujukan untuk penelitian yang lebih lanjut, baik pada masa sekarang maupun di masa yang akan datang.
- 2) Bagi pendidik dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan seni budaya di sekolah menggunakan penerapan *Project Based Learning*.

Reni Anggraeni, 2018

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PERGELARAN UNTUK MEMOTIVASI KEWIRAUSAHAAN SENI SISWA SMK

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

- 3) Bagi siswa dapat meningkatkan motivasi kewirausahaan seni siswa dalam pembelajaran seni tari.
- 4) Bagi Instansi Pendidik dapat memberikan referensi atau sumbangan pemikiran terhadap bahan ajar dalam pembelajaran tari yang dapat diberikan pada siswa dengan tujuan untuk memotivasi kewirausahaan melalui Pergelaran Seni.
- 5) Bagi Masyarakat dapat memberikan pengetahuan umum dalam memotivasi kewirausahaan di kalangan masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan didalam penyusunan tesis ini, akan diuraikan seperti dibawah ini:

1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian yakni mengenai kurangnya motivasi kewirausahaan siswa SMK. Dalam bab ini menjelaskan bagaimana permasalahan tersebut akan diteliti, rumusan penelitian dibuat berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan yakni mengenai motivasi kewirausahaan seni sebelum implementasi menggunakan *Project Based Learning*, proses implementasi *Project Based Learning* dalam mewujudkan pertunjukan seni dan yang terakhir motivasi kewirausahaan seni sesudah terlaksananya pertunjukan seni. Tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian secara teoritis dan praktis.

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk mendapatkan kerangka pemikiran yang nantinya digunakan untuk merumuskan hipotesis penelitian. Teori yang digunakan meliputi teori dari para ahli mengenai *Project Based Learning*, motivasi, motivasi kewirausahaan, dan pertunjukan seni.

1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan yakni *pre-experimental design*, desain penelitian dengan menggunakan *one group*

Reni Anggraeni, 2018

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING DALAM MEWUJUDKAN PERGELARAN UNTUK MEMOTIVASI KEWIRAUSAHAAN SENI SISWA SMK

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

pretest-postest, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data dijelaskan di bab ini.

1.5.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil penelitian dari tiga rumusan yang diajukan pada bab I. Hasil penelitian dengan membandingkan hasil *pretest* dan *postest* dengan menggunakan pengolahan dan analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis dan tujuan penelitian dan pembahasan yang menjelaskan data cocok dengan hipotesis awal atau bagaimana menjawab pertanyaan penelitian, membuat kesimpulan dan membahas atau mendiskusikan data dengan menghubungkannya dengan teori dan implikasi hasil penelitian mengenai motivasi kewirausahaan seni siswa SMK.

1.5.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil kesimpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian tentang motivasi kewirausahaan seni siswa SMK.