

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kreativitas merupakan usaha untuk terus memperbarui hal yang sudah ada atau belum ada dengan memunculkan suatu keunikan yang jarang ditemui. Kreativitas bukanlah suatu bakat yang hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu. Setiap manusia memiliki kemampuan berfikir kreatif, yang membedakan adalah bagaimana usaha dalam mengembangkan potensi tersebut. Kegiatan berfikir kreatif sebenarnya erat dengan kehidupan manusia dari aspek yang paling kecil sekalipun. Joyce, Weil & Calhoun (2016, hlm. 254) menjelaskan bahwa, proses kreatif dapat dideskripsikan dan ditingkatkan melalui pelatihan. Semakin sering seseorang mengolah pemikirannya dengan cara atau sudut pandang yang berbeda, maka ia tengah melatih kemampuan berfikir kreatifnya. Pemikiran kreatif merupakan hal yang dianggap penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Tiap negara di dunia mulai bersaing untuk melakukan inovasi dari berbagai aspek dengan mengandalkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

Perkembangan teknologi menjadi salah satu bukti nyata pemikiran kreatif yang memberi dampak luas pada kehidupan manusia. Sani (2014, hlm. 7) menyebutkan bahwa, “Kreativitas kerja merupakan perbedaan utama dalam pekerjaan yang dilakukan di negara maju dan negara berkembang”. Kreativitas masyarakat dapat menentukan kualitas berkembangnya suatu negara. Metode beragam dipilih untuk menciptakan masyarakat yang kreatif. Pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu media penunjang untuk mengembangkan daya kreativitas masyarakat, khususnya generasi muda.

Sistem pendidikan di dunia menekankan aspek kreativitas sebagai salah satu nilai pembelajaran yang diterapkan pada peserta didiknya. Kegiatan pembelajaran yang konservatif mulai ditinggalkan, sistem pendidikan dengan orientasi menciptakan para *creator* dicetuskan di berbagai belahan dunia.

Adopsi sistem pendidikan menjadi suatu hal yang lumrah, ditinjau dari kedudukan suatu negara dianggap sebagai negara maju atau berkembang. Hal yang perlu diperhatikan saat mengadopsi sistem pendidikan negara lain ialah interpretasi konsep agar sesuai dengan kondisi alamiah masyarakatnya. Sebelumnya, Indonesia terlalu sibuk mengagumi keberhasilan sistem pendidikan negara-negara luar dan tak segan untuk mengadopsinya secara langsung. *Trial and error* sistem pendidikan di Indonesia mengharuskan masyarakat untuk siap dengan perubahan dan inovasi yang dikembangkan.

Orientasi pendidikan mulai berubah dari masa ke masa. Standarisasi penilaian dan materi pembelajaran yang dibebankan menjadikan tujuan kegiatan pembelajaran hanya didasarkan pada nilai dan angka. Soelaeman (1994, hlm.164) menerangkan bahwa, pendidikan diartikan sebagai suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan dengan maksud agar anak atau orang yang dihadapi akan meningkat pengetahuannya, kemampuannya, akhlaknya bahkan juga seluruh kepribadiannya. Berdasar pendapat di atas, maka dapat dikatakan kegiatan pendidikan yang memiliki makna luas mulai mengerucut pada satu aspek saja yaitu pengetahuannya. Kegiatan ini jauh dari kata usaha dalam menciptakan generasi kreatif, hingga mulai dirombak lagi sistem pendidikan yang lama dengan munculnya kurikulum 2013 terbaru.

Menciptakan masyarakat yang kreatif harus dimulai dengan mengubah orientasi pendidikan yang terpaku pada aspek "*transfer knowledge*". Rachmawati (2012, hlm. 5) mengkritisi sistem pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan akademik, menjejali siswa dengan berbagai data dan informasi yang belum diperlukannya, sehingga menyebabkan tumpulnya kemampuan kreativitas siswa.

Berdasarkan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan kegiatan belajar harus diarahkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sesuai tujuan pendidikan nasional. Kreatif menjadi salah satu aspek yang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa terbiasa untuk berlaku dan berperilaku kreatif. Setiap aspek kegiatan

pembelajaran di lembaga - lembaga pendidikan harus merujuk pada kurikulum 2013 yang sesuai dengan aturan dalam UU yang telah ditetapkan pemerintah terkait sistem pendidikan nasional.

Konsep yang diusung oleh kurikulum 2013 (kurtilas) diantaranya ialah perubahan sistem pembelajaran *teacher center* menjadi *student center*. Siswa diminta untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak lagi memberikan konsep dan pengetahuan secara langsung, namun lebih kepada membimbing dan memfasilitasi siswa agar dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keilmuannya. Pembelajaran yang lebih bermakna dimaksudkan tercipta dari pola asuh kegiatan belajar – mengajar dengan konsep kurtilas.

Aspek lainnya yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang mengarah ke proses kreatif ialah dengan pembelajaran seni. Salu dan Triyanto (2017, hlm. 30) menerangkan bahwa, “salah satu fungsi pendidikan seni sebagai mata pelajaran ialah menumbuhkan sikap apresiasi, kreasi dan ekspresi dari siswa yang mempelajarinya“. Melalui seni, siswa dapat mengembangkan ekspresi dan berproses kreatif untuk mencipta dan berkarya. Pembelajaran seni mengajarkan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia. Artinya sikap toleransi menjadi salah satu bentuk sikap yang muncul pada kegiatan pembelajaran seni.

Banyaknya ragam kesenian di Indonesia menjadikan setiap kesenian unik dan memiliki karakternya masing-masing. Soedarsono (1998, hlm. 54) menyebutkan bahwa, “Bidang seni pertunjukan setiap kelompok etnis di Indonesia ingin menampilkan jati diri mereka“. Setiap daerah mulai menyadari potensi yang dimilikinya dan berusaha mematenkannya kembali melalui kesenian. Seni yang tercipta dari suatu pemikiran kreatif menjadi penguat identitas dari masyarakat. Artinya, walau suatu kesenian itu memiliki inti yang sama, namun dengan olahan khas komunitasnya akan menghasilkan produk seni yang berbeda. Kegiatan pembelajaran seni di sekolah dimulai dengan mengenal dan mengetahui kesenian lokal daerahnya sendiri. Sebagai contoh tari Topeng yang dimiliki Indramayu.

Tari Topeng memiliki persebaran berbeda di berbagai daerah, namun tak jarang ditemukan beberapa kemiripan antar satu daerah dan daerah lainnya. Tari Topeng Cirebon dan Indramayu memunculkan keunikan dan gayanya tersendiri. Persamaan

Retno Ayu Munigar Sari, 2020

**PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU**

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

keduanya dapat dilihat dari konsep karakter yang diusung serta fungsi tari dalam masyarakat. Konsep karakter Topeng keduanya memiliki kemiripan yang secara umum terdapat lima karakter Topeng dan disimbolkan sebagai tatanan kehidupan manusia. Fungsi atau kedudukan tari Topeng dalam kehidupan masyarakat Cirebon dan Indramayu juga terikat erat dengan hal spiritual serta kegiatan adat masyarakat. Tari Topeng di Indramayu dipercaya memiliki keterkaitan simbolik dengan kegiatan upacara adat yang berkembang terutama bagi masyarakatnya (Hidayat, 2014, hlm. 59). Berdasarkan letak geografis Indramayu yang merupakan tetangga wilayah Cirebon menjadikan terjadinya proses akulturasi budaya antar keduanya mudah terjadi dan sulit dilacak pengaruh yang memulainya.

Penyebab perbedaan gaya tari yang dimiliki Indramayu dan Cirebon juga dipengaruhi oleh latar belakang kehidupan masyarakatnya. Cirebon memiliki basis kerajaan sebagai pusat perkembangan keseniannya pada sekitar abad ke 15 dan 16 Masehi. Indramayu, basis keseniannya terletak pada tatanan masyarakat. Narawati (2003) menyebutkan bahwa,

Pengaruh tari Topeng serta budaya “priyayi’ Jawa ke Cirebon terjadi pada masa Mataram Islam. Hubungan intens antara Cirebon dan dinasti Mataram terjadi pada masa pemerintahan Sunan Amangkurat I (1646-1677) diwarnai perkawinan antar keduanya. Pengaruh budaya Mataram terhadap Cirebon menjadi suatu yang tak terelakan, dapat diamati dari pertunjukan *Topeng dalang*, *wayang wong*, dan *Topeng babakan*. Istilah ‘*tekes*’ di Cirebon mengerucut menjadi penutup kepala para penari saja jika dibandingkan dengan pertunjukan *raket* di Majapahit yang merupakan tokoh puteri.

Berdasarkan paparan di atas, Cirebon memiliki dasar sejarah atas perkembangan tari Topeng di daerahnya. Berbeda dengan kesenian Indramayu yang basisnya berada pada masyarakat sehingga mengalami kesulitan dalam mengukuhkan kesenian sebagai identitasnya. Hal ini dikarenakan pola pewarisan tari yang berasal dari rakyat lebih bersifat sederhana sesuai kebutuhan konsumsi masyarakat untuk menandai identitasnya.

Assmann dan Czaplicka (1995, hlm.125) menyebutkan bahwa sosiolog Maurice Halbwachs dan sejarawan seni Aby Warburg secara independen mengembangkan dua teori "Memory collective" atau "sosial". Teori *memory collective*, mengacu pada permasalahan manusia untuk mempertahankan sifat mereka secara konsisten

sebagai pola bagian dari masyarakat dan budaya. Akhirnya dibanding berdebat untuk mengukuhkan suatu kesenian menjadi milik wilayah tertentu, saat ini justru yang dikenal adalah keragaman gaya yang dimiliki tiap wilayah. Indramayu dan Cirebon walau sama-sama memiliki tari Topeng namun karakter masyarakat yang menjadi produsennya lebih mempengaruhi. Proses kreatif produk masyarakat menghadirkan tari Topeng gaya Indramayu dan tari Topeng gaya Cirebon.

Perkembangan proses kreatif ini tidak hanya menghadirkan gaya - gaya tarian sesuai karakteristik pencetusnya, namun melahirkan tari-tarian yang baru seperti tari Tre'bang Randu Kentir. Tari ini mulanya berasal dari kesenian Tre'bang, salah satu kesenian rakyat yang berkembang di Indramayu. Kesenian Tre'bang dipercaya sama tuanya dengan kesenian Topeng masyarakat Indramayu. Ragam gerak yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir sendiri tetap bersumber pada ragam gerak tari Topeng. Perbedaannya terletak pada interpretasi makna gerak yang didominasi oleh pandangan penciptanya terhadap lingkungan sekitar.

Fenomena menghidupkan kembali identitas daerah dengan memunculkan kesenian khasnya menjadi salah satu usaha pemerintah daerah untuk meningkatkan sektor ekonomi pariwisata. Seni tari menjadi salah satu sektor pendukung pariwisata yang menjadi magnet untuk menarik wisatawan. Solo yang memunculkan kegiatan festival tari, diapresiasi tidak hanya oleh warga negara Indonesia tapi masyarakat asing menjadi salah satu bentuk kesuksesan kebermanfaatan seni untuk sekitar. Tari Tre'bang Randu Kentir mulai dijadikan sebagai salah satu bentuk kesenian tradisional khas Indramayu. Tujuannya agar Indramayu memiliki ragam kesenian yang memunculkan identitas dan keunikannya sendiri hingga dapat menarik minat masyarakat luar untuk datang berkunjung.

Setelah sebelumnya dijelaskan mengenai tari Topeng Indramayu yang sering dikatakan sebagai kesenian milik Cirebon dengan gaya yang berbeda. Tak heran jika tari Tre'bang Randu Kentir ini dijadikan sebagai salah satu tarian khas lainnya yang hanya ada di Indramayu. Dikarenakan perkembangan dan kemunculannya hanya mencakup wilayah Indramayu, sebagai usaha untuk melepaskan diri dari bayang-bayang Cirebon, tari ini mulai dikukuhkan dan disebarluaskan sebagai ciri khas milik masyarakat Indramayu.

Usaha pewarisan dan penyebarannya tidak terpaku pada kegiatan masyarakat. Kegiatan upacara adat yang melibatkan tari-tarian sakral kini mulai ditinggalkan melihat dari sisi ekonomis dan praktis masyarakat. Artinya untuk tetap terjaga dan lestari, perlu dipikirkan media yang baru sebagai bentuk pewarisan ke generasi muda. Beberapa lembaga pendidikan di Indramayu mulai menerapkan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai salah satu tarian yang wajib dipelajari khususnya bagi kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah.

Tari Tre'bang Randu Kentir mulai bertransformasi secara kreatif dan inovatif untuk tetap menarik minat generasi muda sebagai bentuk pewarisan kelestarian seni dalam tatanan masyarakat. Beberapa aspek mulai dievaluasi, struktur penyajian dan bentuknya mulai diubah agar sesuai dengan kebutuhan konsumen. Pergeseran nilai dan fungsi menjadi hal biasa yang terjadi pada sebuah kesenian tradisional.

Peran tari dalam kegiatan pendidikan sebenarnya telah ada semenjak zaman kerajaan masih berdiri di Indonesia. Soedarsono dalam Narawati (2003, hlm. 5) menjelaskan bahwa,

*...they (the Javanese priyayi) believed that from learning Javanese dance we could also learn Javanese etiquette, ethics, morals, and the stories of our legendary ancestors. In this way, Javanese dance became a part of Javanese education for children, especially among the aristocrat.*

...mereka (masyarakat priyayi Jawa) meyakini bahwa dari mempelajari tarian Jawa kita juga bisa belajar etiket, etika, moral, dan kisah-kisah nenek moyang kita yang legendaris. Dengan cara ini, tarian Jawa menjadi bagian dari pendidikan masyarakat Jawa untuk anak-anak, terutama di kalangan bangsawan.

Pendapat di atas menerangkan bahwa sistem pendidikan 'priyayi' Jawa mewariskan nilai etika, kesopanan, moral dan cerita legenda tentang leluhur melalui tarian. Nilai kreativitas pada tari tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuannya saja namun juga melatih siswa untuk memiliki bentuk-bentuk sikap yang mencerminkan perilaku kreatif.

Kegiatan pembelajaran tari saat ini harus bermuara pada empat ketrampilan yang diusung oleh pemerintah dan kiranya dikuasai peserta didik yaitu kreativitas, berfikir kritis & inovasi, komunikasi dan kolaborasi. Keempat ketrampilan ini lebih dikenal dengan nama ketrampilan abad 21 atau 4C (*Creativity, Critical Thinking,*

*communicating and collaboration*). Menurut Zubaidah (2016, hlm. 2) pada abad 21 pengetahuan itu sendiri tumbuh dan meluas secara eksponensial. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar, sifat pekerjaan yang dapat dilakukan, dan makna hubungan sosial. Pengambilan keputusan bersama, berbagi informasi, berkolaborasi, berinovasi, dan kecepatan bekerja menjadi aspek yang sangat penting pada saat ini.

Karakter siswa yang hidup di era abad 21 atau dikenal dengan generasi milenial memiliki sisi positif dan negatif. Satu sisi, kegiatan untuk berekspresi dan berkreasi lebih mudah dengan kecanggihan teknologi. Sisi lainnya menyebabkan karakter pemuda yang konsumtif, akibatnya mereka yang terlena dengan kemudahan teknologi justru jarang melatih kreativitasnya.

Fenomena ini tidak jauh berbeda dengan kondisi siswa yang berada di daerah Indramayu. Kegiatan pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) hanya memfokuskan pada bidang rupa dan musik. Bidang tari hanya terpaku di kegiatan ekstrakurikuler yang tujuannya lebih mengarah pada kegiatan lomba. Tak jarang beberapa sekolah menjadikan kegiatan berlatih atau pembelajaran tari sebagai *situational event*. Ajang kegiatan tertentu yang mengharuskan hadirnya sebuah tarian seperti saat lomba FLS2N dan pekan seni sekolah (PENSI).

Kegiatan pembelajaran tari lebih mengadopsi sistem *behavior* (meniru) dimana siswa hanya menerima materi gerak dari pelatih. Beberapa sekolah yang tidak memiliki pelatih menjadikan siswa yang berminat pada tari untuk belajar secara mandiri tarian yang ada di situs internet, seperti youtube. Modal kreatif yang dimiliki setiap siswa khususnya pada aspek kinestetik dibiarkan begitu saja. Nilai ekspresi, pengalaman estetis, pengolahan rasa dan pikiran kreatif mulai menghilang dari esensi pembelajaran tari.

Menjiplak tanpa adanya interpretasi pribadi dapat menyebabkan kelumpuhan karakter kreativitas di kalangan generasi muda. Khususnya bagi peserta didik yang berada pada jenjang remaja cenderung bersikap untuk memberikan kepuasan diri. Artinya mereka lebih bersikap konsumtif dan kurang motivasi dalam mencoba hal baru, apalagi berkarya. Mujahidah dan Listiyandini (2018, hlm.60) menyebutkan

Retno Ayu Munigar Sari, 2020

**PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU**

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

bahwa, “Remaja merupakan masa kritis karena dihadapkan pada berbagai tugas perkembangan yang merupakan transisi menuju dewasa”. Fase remaja merupakan fase dimana mereka mulai mencari jati diri dan menginginkan eksistensi dalam lingkungan sosial.

Permasalahan yang telah dibahas pada paparan di atas sangat menarik untuk dilakukan kegiatan penelitian ke lapangan. Meneliti kegiatan kreativitas pada sebuah tarian dan mencoba menerapkan temuan kajian pada kegiatan pembelajaran tari guna meningkatkan kreativitas siswa kalangan remaja, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Mengelola kesenian lokal yakni tari Tre’bang Randu Kentir untuk ditelaah proses kreatifnya menjadi salah satu media yang akan diterapkan pada penelitian ini.

Searah dengan pemaparan di atas, langkah yang diambil dalam penelitian ini ialah menggunakan model pembelajaran saintifik. Model pembelajaran *saintifik* merupakan sebuah konsep belajar yang membuat guru atau pelatih untuk mendorong siswanya agar melakukan penalaran guna menjawab pertanyaan yang diajukan. Sani (2014, hlm. 53) menjelaskan bahwa ciri pembelajaran saintifik yaitu membentuk ketrampilan inovatif, diantaranya adalah mengamati, bertanya, melakukan percobaan, asosiasi dan *networking*. Model pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman dalam berkreaitivitas kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan tari *Tre’bang Randu Kentir* yang telah dikaji sebagai stimulus gerak siswa dalam berfikir kreatif dan mengkombinasikannya dengan model saintifik sebagai pembelajaran ekstrakurikuler di salah satu sekolah di Indramayu yaitu SMP N 2 Sindang. Peneliti berangkat berdasarkan permasalahan yang ada, maka disini peneliti mengangkat judul, **“PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE’BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah

1. Bagaimana bentuk tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu?
2. Bagaimana rancangan kegiatan penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa?
3. Bagaimana proses pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa melalui penerapan model saintifik?
4. Bagaimana hasil penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berangkat dari paparan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan bentuk tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu.
2. Mendeskripsikan rancangan penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa.
3. Mendeskripsikan proses penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa.
4. Menganalisis hasil penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis yang terangkum sebagai berikut,

- **Secara Teoretis :**

Penelitian ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan mengenai penerapan model saintifik dalam pembelajaran tari yang digunakan di lembaga pendidikan formal dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa.

- **Secara Praktis :**

- Bagi Peneliti : Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu.
- Bagi Siswa : Penelitian ini diharap dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kegiatan berfikir kreatif khususnya pada aspek penciptaan gerak, sesuai dengan kurikulum 2013 yang menekankan berfikir kritis dan kreatif.
- Bagi Guru : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk dapat mengenali lebih jauh konsep pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kegiatan kreativitas gerak untuk siswa.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan oleh UPI. Sistematika penulisan ini diantaranya adalah :

Bab I, Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan tesis.

Bab II, Landasan Teori berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta teori-teori yang membantu untuk pemecahan masalah penelitian dan memperkuat penelitian diantaranya menggunakan teori Etnokoreologi, teori terkait pembelajaran tari, kreativitas dan model pembelajaran saintifik.

Bab III, Metode Penelitian merupakan bagian bab yang mengurai pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini, yang didalamnya meliputi desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan hipotesis.

Bab IV, Pembahasan, bab ini merupakan temuan bentuk tari Tre'bang Randu Kentir, kajian tari Tre'bang Randu Kentir yang di bedah melalui Etnokoreologi berdasarkan kajian teks dan kontekstual.

Bab V, pada bab ini terdapat pembahasan mengenai rancangan, proses dan hasil dari penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa SMPN 2 Sindang Indramayu.

Bab VI, Penutup berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan rekomendasi peneliti untuk pijakan yang memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian ini.