

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kegiatan pembelajaran yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.81a Tahun 2013 Lampiran IV tentang Pedoman Umum Pembelajaran, pada prinsipnya merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Secara proses kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses penyampaian materi ajar kepada siswa agar mencapai kompetensi tertentu dengan pendekatan yang efektif. Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama, pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi pada hakekatnya pembelajaran adalah terjadinya perubahan mendasar pada siswa baik, dalam pemahaman materi ajar maupun dalam sikap dan perilaku yang menuju ke arah yang sesuai dengan yang diharapkan.

Lebih lanjut ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Siregar (2011:12) yakni merupakan upaya sadar dan sengaja untuk membuat siswa belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan proses yang terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Jadi secara mendalam pembelajaran merupakan serangkaian pengalaman belajar yang dialami siswa dalam menggali dan memahami keilmuan dan pengetahuan sebagai bentuk bekal dasar dalam menjalani kehidupannya di masyarakat. Proses pembelajaran tersebut harus menggunakan prinsip-prinsip seperti yang dikemukakan pada Permen 81a Tahun 2013 sebagai berikut.

- (1) berpusat pada peserta didik,
- (2) mengembangkan kreativitas peserta didik,
- (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang,
- (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan
- (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Jadi proses pembelajaran tersebut harus dikemas dalam desain dan model pembelajaran yang mendorong tingkat kreativitas tinggi dan menumbuhkan kesadaran untuk memperoleh manfaat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Disinilah titik utama bagi para pendidik untuk memiliki *Sense of Curiosity* dalam mengkaji, mengevaluasi, dan menciptakan kemasan yang terbaik untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan membanggakan.

Kemasan tersebut merupakan model pembelajaran yang merupakan bentuk

Ine Suandani, 2014

**PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS XSMA NEGERI 1 KOTA SUKABUMI**

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

penyajian pengalaman belajar bagi siswa dalam proses pemerolehan pengetahuan dan keilmuan serta keterampilan.

Pemerintah sebagai penanggung jawab utama pendidikan, bersama dengan badan legislatif memberikan perhatian khusus terhadap pendekatan belajar, hal ini tersirat dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Hal tersebut diperkuat juga oleh Permendiknas No.34/2006 yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Para praktisi pendidikan terus berusaha untuk menemukan dan mengkaji model pembelajaran yang dapat menjawab amanat undang-undang tersebut. Model pembelajaran yang sekarang sedang gandrung dikaji adalah model pembelajaran dengan pendekatan *active learning*, yang telah banyak melahirkan metode dan teknik yang diyakini dapat memupuk kreativitas siswa secara baik.

Teori- teori belajar yang telah menjadi dasar proses pembelajaran akan selalu merujuk pada pencapaian perubahan prilaku siswa, hal ini dapat dilihat pada teori belajar behavioristik, Heri Rahyubi (2012:6) mengartikan belajar adalah terbentuknya suatu prilaku yang diinginkan yang mendapatkan penguatan positif dengan penilaian didasarkan atas perilaku yang tampak. Hal tersebut

Ine Suandani, 2014

**PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS XSMA NEGERI 1 KOTA SUKABUMI**

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

menyiratkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya proses interaksi antara stimulus dan respons. Tetapi hal tersebut berbeda dengan teori kognitif seperti yang dipaparkan oleh Siregar (2011:30) bahwa belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Pada dasarnya teori-teori tersebut memiliki kesepahaman dalam memandang siswa sebagai sosok subjek proses pembelajaran dalam mencapai keterampilan, pengetahuan dan sikap yang diinginkan. Proses pembelajaran ini sangat tergantung pada model pembelajaran yang mendasari interaksi antara guru, siswa, materi serta media dan bahan ajar. Model pembelajaran ini menjadi sebuah panduan dan petunjuk dasar untuk mencapai hasil pembelajaran yang ditentukan. Pada hakikatnya model pembelajaran diharapkan dapat melahirkan aktivitas positif dan memunculkan sikap-sikap yang mewarnai karakter siswa dalam kehidupannya.

Salah satu model pembelajaran yang menyajikan tantangan terhadap siswa untuk melakukan sebuah tugas mandiri tidak terstruktur dalam menciptakan kreativitas siswa adalah *Project Based Learning* (PBL). Dalam Buku *Project Based Learning* terbitan NYC Department of Education (2000) dijelaskan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yakni mengarahkan siswa untuk meneliti ide dan permasalahan yang penting dalam kerangka proses inkuiri sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa secara kreatif dengan menghubungkannya dengan permasalahan dalam dunia nyata.

Ine Suandani, 2014

**PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS XSMA NEGERI 1 KOTA SUKABUMI**

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

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam belajar ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan melalui proses pembelajaran terstruktur dalam waktu tertentu yang terfokus pada suatu tugas dengan dukungan teknologi informasi.

Stephani Bell (2010:39) pada penelitiannya mengatakan bahwa,

*PBL is a key strategy for creating independent thinkers and learners. Children solve real world problems by designing their own inquiries, planning their learning, organizing their research, and implementing a multitude of learning strategies.*

Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi untuk melahirkan siswa yang kreatif dalam memecahkan permasalahan yang nyata dalam kehidupan mereka dengan merancang, merencanakan, mengorganisir dan menerapkan proses pembelajaran.

Kreativitas siswa menjadi titik sentral dalam pengembangan dan implementasi *project based learning* ini. Kreativitas juga sangat erat hubungannya dalam konteks berkesenian. Dewasa ini, kesenian dapat dilihat sebagai intisari ekspresi dari [kreativitas](#) manusia. Kesenian juga dapat diartikan dengan suatu hasil kreativitas yang diciptakan manusia dan mengandung unsur keindahan. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran kesenian sangat dituntut aktivitas kreatif yang diharapkan menghasilkan karya seni yang mendapat apresiasi tinggi.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran kesenian sangat dituntut aktivitas kreatif dan kemandirian yang diharapkan menghasilkan karya seni yang mendapat apresiasi tinggi. Proses pembelajaran kesenian selama ini belum dapat secara optimal menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya dalam berkreasi

Ine Suandani, 2014

**PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA KELAS XSMA NEGERI 1 KOTA SUKABUMI**

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

menciptakan sebuah karya seni yang tumbuh dari proses pembelajaran dengan keterlibatan lebih mendalam pada objek-objek seni. Dengan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengimplementasikan *project based learning* pada mata pelajaran kesenian khususnya seni tari dengan judul penelitian ***Project Based Learning Dalam Pembelajaran Seni Tari untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas X SMAN 1 Kota Sukabumi.***

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perencanaan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari?
2. Bagaimana implementasi *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari?
3. Bagaimana hasil penggunaan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari?

## **C. Variabel dan Definisi Istilah**

1. *Project based learning (PBL)* merupakan metode pembelajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam belajar ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan melalui proses pembelajaran terstruktur dalam waktu tertentu yang terfokus pada suatu tugas dengan dukungan teknologi informasi.

2. Kreativitas belajar siswa adalah kemampuan siswa untuk berinisiatif dalam belajar dan memiliki pengetahuan tentang strategi belajar efektif serta mengetahui kapan menggunakan pengetahuan itu.
3. Pembelajaran seni tari adalah proses pengembangan bakat dan kemampuan di bidang seni tari yang dilaksanakan melalui belajar aktif secara kelompok dengan tugas-tugas terstruktur melalui penilaian proses selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan desain penggunaan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari di kelas X SMA Negeri 1 Kota Sukabumi.
2. Mendeskripsikan proses penggunaan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari di kelas X SMA Negeri 1 Kota Sukabumi.
3. Menganalisis hasil implementasi *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni tari di kelas X SMA Negeri 1 Kota Sukabumi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan para praktisi pendidikan khususnya guru mata pelajaran kesenian dalam

pengembangan pembelajaran seni untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki fokus penelitian sama untuk memperkaya khasanah keilmuan dan keterampilan akademis.
3. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pendorong dan pemicu bagi peneliti sendiri dalam tetap berkreaitivitas mencari dan mengkaji model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

