

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara multikultural terbesar di dunia yang terlihat dari keberagaman suku, bahasa dan adat istiadat yang tersebar di seluruh wilayahnya. Keberagaman tersebut menghasilkan berbagai jenis karya seni yang melekat sebagai identitas setiap bangsa dan dibedakan dari jenis dan bentuknya sehingga menjadi warisan budaya dan tanggung jawab masyarakat pewarisnya untuk menjaga kelestariannya. Warisan budaya tersebut salah satunya adalah nilai-nilai filsafat hidup yang terkandung dalam berbagai benda seni, seperti pada seni hias atau biasa disebut *anjong* (motif hias fauna dan flora) yang terdapat pada arsitektur bangunan Bugis. *Anjong* melambangkan nilai-nilai filosofis yang menggambarkan kehidupan keluarga dalam rumah tangga yang senantiasa berbahagia dan sejahtera, status sosial masyarakat, dan berisi nilai-nilai religius (Yunus, 2012).

Batik Jawa pada masa Sultan Agung dipersembahkan untuk kegiatan upacara, tradisi atau kepercayaan sebagai perlambangan sejarah sehingga setiap goresan dalam motifnya memiliki makna historis yang melambangkan filsafat hidup, kepercayaan dan tradisi-tradisi (Haryono, 2019). Begitu juga dengan Sumatera (Palembang) yang dikenal dengan songketnya. Pada setiap motif yang terdapat dalam songket mengandung makna filsafat yang mencerminkan masyarakat Sumatera dan juga kepercayaan yang memuat pemahaman kehidupan dengan melihat dari makna unsur satu kesatuan dan merujuk pada tatanan dalam berkehidupan yang berisi pemahaman terhadap konsep kesucian, perlindungan, pengharapan, jati diri, kemakmuran, dan ajaran dalam ruang lingkup kehidupan sosial (Tahrir et al., 2017).

Keberagaman budaya dan nilai-nilai seni yang memuat ragam nilai suatu peradaban sosial masyarakat tersebut terdapat dalam setiap suku yang ada di Indonesia, salah satunya di Bima atau dalam bahasa lokal suku *mbojo*. Sama halnya seperti suku-suku di Sumatera, Jawa, dan Bugis. Bima juga memiliki seni yang mengandung nilai filsafat yang memuat nilai-nilai kehidupan maupun religi yang

terkandung dalam motif kain tenun Bima. Pada masa awal berdiri sebagai salah satu kerajaan yang berada di Pulau Sumbawa, nilai filsafat hidup yang termuat dalam motif tenun Bima banyak memuat nilai-nilai kepercayaan pada benda-benda dan roh yang mendiami tempat-tempat keramat. Setelah Sultan pertama Bima (Abdul Kahir) mendeklarasikan kerajaan Bima menjadi kesultanan, secara perlahan nilai-nilai budaya lama diatur dalam Hukum Adat Tanah Bima (HATB) yang berlandaskan pada hukum Islam sehingga dalam penerapan motif-motif yang ada dalam kain tenun Bima hanya memuat gambar-gambar geometris, dan flora. Sedangkan, gambar-gambar makhluk hidup distilir bahkan dilarang karena dikhawatirkan rakyat Bima akan kembali pada kepercayaan terhadap roh-roh dan benda-benda (kepercayaan *fetisisme*) (H. M. Ismail & Malingi, 2010; Van Braam Moris, 2014).

Kini nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam kain tenun Bima telah mengalami degradasi nilai budaya dalam kehidupan masyarakatnya. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin berkurangnya jumlah penenun yang ada di lingkungan Kabupaten dan Kota Bima. Selain itu, berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada April 2021 terhadap penenun di salah satu wilayah berbasis masyarakat pengerajin kain tenun di Kecamatan Lambu, peneliti menemukan bahwa para penenun tidak lagi mengenal jenis-jenis motif tradisional Bima dan nilai-nilai filosofisnya.

Para pengerajin lebih cenderung mengekspresikan penerapan motif tenun berdasarkan perasaan mereka sendiri ataupun berdasarkan pesanan konsumen. Hal tersebut memunculkan keberagaman motif-motif tenun Bima sehingga motif-motif yang menjadi nilai budaya masyarakatnya tidak lagi banyak dikenal. Tentu ada sisi baik dari kasus tersebut sebagai bentuk ekspresi yang ditunjukkan oleh penenun sehingga melahirkan kekayaan bentuk motif kain yang dihasilkan. Namun, disisi lain menimbulkan permasalahan besar terhadap ketahanan budaya Bima dalam memaknai dan menghargai nilai luhur yang terkandung dalam motif tradisional tenun Bima. Sebagaimana Suwandi & Sunarya (2021) menemukan hal serupa terkait luntarnya pengetahuan penenun Bima terhadap motif-motif asli Bima, dimana dalam observasi yang dilakukan di lingkup Kota Bima menemukan bahwa para penenun yang ada di Rabadompu tidak lagi paham akan nilai-nilai filosofis

yang terkandung dalam motif kain tenun tradisional Bima. Oleh karena itu, sebagai bentuk ketahanan budaya lokal, peran pendidikan seni diharapkan mampu melestarikan dan merevitalisasi seni dan budaya lokal yang semakin tergerus.

Selain permasalahan pada pelestarian budaya yang terjadi di Bima, kreativitas juga perlu menjadi perhatian dalam pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian dari Florida Dkk, (2015) dalam *Global Creativity Index (GCI) 2015*, Indonesia menempati posisi 86 dari 93 negara atau berada pada urutan 7 dari bawah yang diklasifikasi kedalam kelas kreativitas. Sedangkan pada indeks kreativitas global, Indonesia hanya menempati peringkat 115 dari 139 negara yang terlibat dalam penelitian tersebut. Indikator yang dinilai dalam indeks kreativitas dunia ada 3 yaitu, teknologi, talent, dan toleransi. Berdasarkan indeks tersebut, negara-negara seperti Australia sebagai peringkat satu, disusul Amerika Serikat, Kanada, dst. merupakan negara dengan perekonomian yang stabil, dan kualitas SDM yang baik sedangkan negara-negara yang berada di peringkat bawah merupakan negara miskin seperti Uganda, Burundi, Liberia, Haiti, dan Ethiopia. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan kreatif dan inovatif suatu bangsa akan berdampak pada semakin melemahnya tingkat ekonomi (Florida dkk., 2015, p. 29).

Kedudukan Indonesia jauh dibawah negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura (9), Malaysia (63), dan Vietnam (80). Secara kesejahteraan, kreativitas berkorelasi dengan daya saing dan kemakmuran suatu negara. Oleh karena demikian, tidak mengherankan posisi Indonesia dalam daya saing global hanya mampu menempati peringkat ke-34 dari 144 negara berdasarkan *Global Competitiveness Report 2014- 2015* yang dipublikasikan oleh *World Economy Forum* (Schwab, 2014). Selain diamati dari tingkat kreativitas tersebut, adapun kita dapat melihat permasalahan bangsa Indonesia pada *Global Innovative Index (GII)*. Pada kasus kemampuan inovatif, Indonesia berada di ranking 85 pada 2020 dan turun 2 tingkat menjadi 87 pada indeks inovasi dunia tahun 2021 (World Intellectual Property Organization (WIPO), 2021, p. 94).

Mengacu pada kedua indeks kreativitas dan inovasi dunia (*GCI* dan *GII*) diatas menerangkan bahwa tingkat kreativitas masyarakat berdampak pada kemakmuran sebuah negara sehingga perlu menjadi perhatian khusus dan upaya-upaya dalam meningkatkan kreativitas masyarakat terutama melalui pendidikan

untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemajuan suatu negara. Selain itu, perlu dilakukannya penelitian kreativitas pada siswa sebab mereka akan menjadi representasi kemajuan suatu bangsa di masa mendatang. Pendidikan, pada tingkat tertentu, berkontribusi pada kebaikan bersama, meningkatkan kemakmuran nasional dan mendukung keluarga, lingkungan, dan komunitas sehingga menjadi stabil (Pellegrino dan Hilton; 2012). Namun, pernyataan ini mengasumsikan ada linearitas antara masa kini dan masa depan. Peneliti percaya bahwa untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang sedang berlangsung sekarang, pendekatan pendidikan yang menggabungkan kreativitas dan pembelajaran berbasis seni sangat penting untuk mengembangkan warga negara yang tangguh dan adaptif yang dapat membangun keluarga dan komunitas yang stabil di masa depan (Nathan, 2018, p. 194).

Pentingnya mengukur kreativitas siswa sekolah menengah ialah karena pada saat melakukan tugas yang berfokus pada keterampilan inti kreativitas, ada beberapa perbedaan, misalnya; orisinalitas lebih besar usia anak 4-5 tahun dari pada mereka yang berusia 10 tahun (Delveccio et al., 2016) dan kreativitas dapat menurun secara signifikan selama usia tua, (Palmiero et al., 2014). Meskipun dalam hal itu, pengalaman memberikan lebih banyak elemen untuk menghasilkan alternatif yang lebih rumit dan inovatif, namun terkadang ini juga bisa disebabkan oleh penggunaan strategi yang berbeda (Privodnovaa & Volf, 2016). Dalam hal imajinasi, anak usia 6 hingga 10 tahun mempunyai imajinasi yang lebih baik dari usai-usia dewasa (Delvecchio et al., 2016). Namun, masa remaja (sekolah menengah pertama) lebih menonjol pada bagaimana mereka dapat memiliki karakteristik yang baik dalam memproses dan mentransformasi ilmu sehingga memunculkan inovasi dan kreativitas (Gundogana et al., 2013).

Hal tersebut diperkirakan karena peningkatan domain *visuospasial* yaitu kemampuan anak-anak usia remaja untuk mengidentifikasi keterkaitan secara visual/ rupa dan spasial diantara objek-objek tertentu (Kleibeuker et al., 2013). Hal lain yang unik dari usia remaja adalah dilihat secara neuropsikologis terkait dengan daerah pusat otak untuk kreativitas (SMG , AG dan MTG), yang terus-menerus dipulihkan pada usia ini. Dengan demikian, masa remaja atau masa sekolah menengah pertama adalah tahap kunci dalam proses pembelajaran yang mendorong

pemikiran divergen/ kreativitas (Kleibeuker et al., 2016). Hal tersebut perlu dilakukan dalam pendidikan seni karena misalnya dalam melukis dan menggambar dapat berfungsi sebagai media ekspresi bagi siswa yang berusia remaja yang sedang mengalami masa kritis dalam kegiatan seni sehingga mereka tetap dapat melanjutkan kegiatan seninya yang dapat mengembangkan diri mereka baik dalam aspek kognisi, afeksi, dan psikomotor (setiawan, 2017).

Penelitian dalam upaya pengembangan kreativitas biasa dilakukan dengan dua cara yaitu; 1) memberikan pelatihan yang berhubungan dengan kreativitas kemudian mengukur secara langsung perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut seperti dilakukan oleh Kilgour (2006) dan Gendrof (1996), 2) mengukur tingkat kreativitasnya sebagai dampak pengiring (*nurturant effect*) dari suatu proses pembelajaran setelah diberikan atau dipadukan dengan suatu perlakuan dalam pelajaran tertentu cara ini telah dilakukan oleh banyak peneliti antara lain Teo & Tan (2005) dan Burks (2005).

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi kegiatan kreativitas siswa sehingga selain meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran juga akan terdapat kegiatan apresiasi siswa dalam proses kreatif yang dilakukan melalui model pembelajaran *case study and team-based project*. Pada kegiatan pembelajaran, permasalahan yang sering terjadi mengenai kreativitas adalah guru masih menggunakan pola mengajar lama dimana model ceramah masih mendominasi dan kegiatan pembelajaran yang belum berpusat sepenuhnya pada siswa (*student centered*). Penyampaian materi yang kurang kreatif dan inovatif yang dilakukan guru akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut (Lepiyanto, 2011) penggunaan model yang variatif perlu dimiliki oleh seorang guru sehingga mampu mendorong siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Kemampuan dalam memilih model yang tepat merupakan bagian dari usaha seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi siswa sehingga secara efektif tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan seni memiliki peran penting dalam pembentukan sikap kepribadian siswa yang harmonis dalam logika, estetika dan etika dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasan spiritual, moral, kreativitas dengan cara mempelajari prinsip, proses dan teknis

berkarya sesuai dengan nilai budaya dan keindahan serta sesuai dengan konteks sosial budaya masyarakat sebagai sarana untuk menumbuhkan sikap saling memahami, menghargai dan menghormati (Arnita, 2017). Peran pendidikan keluarga dan juga pendidikan seni sangat besar dalam melestarikan seni-seni tradisi masyarakat setempat (Nurchayanti et al., 2020) namun tujuan dan peran pendidikan seni tersebut belum sepenuhnya dapat menumbuhkan sikap apresiasi siswa maupun guru terhadap seni tradisi yang terjadi di Bima, degradasi nilai-nilai seni tradisi begitu tampak sehingga sikap apresiatif terhadap seni tradisi perlu menjadi sorotan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan sebaran angket yang dilakukan pada bulan November hingga Desember 2021 untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa dan guru di Kota Bima dan Kabupaten Bima terhadap nama dan nilai filosofis motif tenun Bima, ditemukan bahwa mayoritas sampel tidak mengetahui motif-motif tradisional Bima. Total 72 sampel yang berpartisipasi menunjukkan bahwa pengetahuan guru terhadap jenis motif-motif tenun Bima hanya mencapai 43,33% sedangkan pengetahuan siswa mencapai 29,45%. Pada pengujian pengetahuan terhadap makna filosofis yang terkandung dalam motif tenun tradisional Bima, pengetahuan guru semakin menurun di mana rata-rata hanya mencapai 32,5% sedangkan pengetahuan siswa 20,10%.

Pendidikan seni yang semestinya mengakomodasi siswa dalam mendapatkan pengetahuan atau mengenali nilai-nilai seni tradisi namun hal tersebut sulit terwujud akibat kurangnya kompetensi guru dalam menyampaikan materi ajar. Selain itu, banyak hasil karya siswa sering kali dianggap hanya sebagai pemenuhan tugas semata dalam dunia pendidikan, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa terhadap seni. Siswa lebih didominasi oleh perasaan yang abai akan kualitas sebuah karya seni. Sikap ini perlu menjadi perhatian dalam dunia pendidikan seni, sebab apabila pemikiran semacam ini terus mengalir akan berdampak pada melemahnya sikap apresiasi siswa terhadap karya seni dan menurunnya sikap empati dalam merespon keadaan pada lingkungan sekitar.

Fenomena-fenomena yang terjadi diatas merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan bersama, namun dalam kegiatan pembelajaran salah satu yang menjadi faktor utama keberhasilan guru adalah pengelolaan kelas dengan pemilihan

model, strategi, model atau taktik belajar yang tepat. Kemampuan pengelolaan kelas dan pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan karena dalam model pembelajaran guru akan membuat suatu pola atau rencana yang dapat digunakan dalam menyusun pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan sebagai parameter pembelajaran dalam kelas (Bruce Joyce, Marsha Weil, 2011).

Model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang dapat mendesain atau menggambarkan prosedur kegiatan pembelajaran yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Winataputra, 2001). Model dan model pembelajaran yang digunakan guru seni di Bima masih mengacu pada kegiatan kontekstual berdasarkan buku teks dan ceramah. Oleh karena itu, pelestarian seni akan beririsan dengan proses kreativitas yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran siswa, dimana dalam proses penciptaan karya siswa akan mengolah informasi yang didapat melalui model pembelajaran *case study and team based project* kedalam sebuah penemuan baru dengan menghasilkan karya seni yang baru. Penelitian kreativitas sangat penting dalam melatih siswa berpikir kritis dan menghasilkan produk seni kreatif melalui *case study* dimana siswa akan mengidentifikasi masalah dan *team-based project* sebagai bentuk kegiatan yang melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menawarkan ide-ide baru sebagai bentuk problem solving dalam permasalahan yang ditemukan dari kegiatan *case study*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pada penelitian ini akan mengadopsi model pembelajaran *case study* atau biasa juga disebut *problem based learning* (pbl) dan atau *Case Based Reasoning* (CBR) and *team-based project* atau juga dikenal sebagai penelitian *Project-based Learning* (PjBL) sebab kedua model pembelajaran tersebut telah banyak diadopsi dalam penelitian seni dengan berbagai tujuan penelitian. Misalnya, (Kaldi et al., 2011) penerapan model *project based learning* yakni Pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar: efek pada pembelajaran dan sikap siswa. Hasil dari penelitian ini mendukung pandangan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat melalui pembelajaran berbasis

proyek dalam memperoleh pengetahuan konten dan keterampilan kerja kelompok dan bahwa mereka menjadi kurang menguntungkan untuk pengajaran tradisional versus pembelajaran pengalaman. Motivasi (kemanjuran diri dan nilai tugas dalam hal studi lingkungan) dan mengembangkan sikap positif terhadap rekan-rekan dari latar belakang etnis yang berbeda berubah dalam tingkat moderat setelah proyek .

Selain itu, pembelajaran *project based learning* (Pjbl) lebih menarik dan bermakna untuk pembelajar usia dewasa, seperti siswa, sebab memiliki potensi besar untuk membuat pengalaman belajar baik bagi mereka yang sedang belajar di pendidikan formal maupun pelatihan transisional untuk memasuki lapangan kerja (Gaer, 1998). Herdiwati (2021) dalam penelitiannya internalisasi seni-budaya bangsa masyarakat multikultural melalui implementasi *project-based learning* menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* dapat meningkatkan sikap apresiasi siswa terhadap seni tradisi melalui internalisasi suku, budaya, dan seni masyarakat multikultural, di mana terjadi proses transfer pengetahuan, pembiasaan dan perasaan memiliki seni dan budaya masyarakat multikultural yang melekat pada diri siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ardianti dkk. (2017) yaitu implementasi *Project Based Learning* (PjBL) berpendekatan *science edutainment* terhadap kreativitas peserta didik menemukan bahwa melalui penerapan model PjBL kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan model PjBL berpendekatan *science edutainment* dan kelompok kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah macam model pembelajaran dan variabel terikatnya adalah kreativitas peserta didik. Rata-rata skor kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen adalah 7,52 dan 6,78 untuk kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penggunaan PjBL berpendekatan *science edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik. Oleh karena itu dalam penelitian ini mengadopsi model PjBL atau team based project dalam pendidikan seni sebagai usaha untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengidentifikasi motif-motif tradisional Bima sekaligus dapat mengarahkan



siswa pada inovasi penciptaan motif-motif baru tanpa menghilangkan unsur-unsur orisinal dari motif asli Bima.

Penelitian terkait penggunaan model *case study* dilakukan oleh Iskandar (2020) terkait pengembangan model *case study -project based learning* pada mata kuliah pemrograman visual pendidikan vokasi diploma III desain grafis merujuk pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penemuan dalam penelitian tersebut adalah model *case study -project based learning* akan memberikan hasil yang lebih kuat apabila dilengkapi dengan buku model, buku bahan ajar, buku pedoman pendidik, dan peserta didik. Model dan sistem pendukung memenuhi kriteria validitas, disusun berbasis model penelitian dan pengembangan (*research-based model*) dan layak digunakan menurut para pakar. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Oktalina (2017) dimana dia meneliti penerapan dua model yang mirip dengan model pembelajaran *case study* yang diberi judul Studi Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran *Case-Based Reasoning* dan *Problem Based Learning* Terhadap *Creative Problem Solving Skill* Siswa Berdasarkan Perbedaan Wilayah Sekolah. Hasil dari komparasi kedua model tersebut sama-sama memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dengan kreatif tergantung pada faktor yang mempengaruhi seperti kemandirian belajar, lingkungan sosial dan kondisi sosio-ekonomi orang tua.

Penelitian lain yang menerapkan kedua model tersebut telah dilakukan Majid (2020) dengan judul Penerapan *Contact Theory* dalam Model *student center learning (Scl) Case study and Project-Based Learning* untuk Kursus Hubungan Etnik di Universiti Putra Malaysia. Penggunaan 2 model tersebut menghasilkan desain pembelajaran yang berpusat pada siswa dan efektifitas secara kuantitas menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu model pembelajaran *case study* atau *project-based learning*. Namun dalam gabungan penelitian tersebut hanya melakukan pengujian kelayakan model *case study, team based project*, dan gabungan keduanya. Dengan demikian, penelitian ini akan menerapkan kedua model tersebut yang akan berpusat pada siswa sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ragam hias sehingga hasil yang diperoleh dari

penerapan kedua model tersebut akan berdampak pula terhadap peningkatan sikap apresiatif siswa terhadap seni tradisi lebih khusus motif-motif tenun Bima. Penerapan model pembelajaran tersebut telah banyak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran namun hanya diterapkan secara terpisah yakni model *case study* saja atau sebaliknya. Oleh sebab itu, kebaruan dalam penelitian ini ada pada gabungan kedua model tersebut dalam satu desain penelitian sehingga memungkinkan akan lebih memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan kreativitas siswa. Implementasi model tersebut sebagai usaha untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap motif-motif tradisional Bima sekaligus dapat berinovasi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan bentuk baru tanpa meninggalkan karakter dari motif asli sehingga kelestarian budaya lokal dapat terinventarisasi dengan baik.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian yang disusun sebagai berikut:

1. Lunturnya pengetahuan para penenun terhadap nama-nama motif dan makna filosofis yang terkandung dalam motif tenun Bima disebabkan oleh kurang informasi yang tersedia. Para pengerajin lebih cenderung mengekspresikan penerapan motif tenun berdasarkan perasaan mereka sendiri ataupun berdasarkan pesanan konsumen. Hal tersebut memunculkan keberagaman motif-motif tenun Bima sehingga motif-motif yang menjadi nilai budaya masyarakatnya tidak lagi banyak dikenal.
2. Pendidikan semestinya menjadi filter dalam membangun pengetahuan siswa untuk melestarikan seni tradisi yakni motif-motif tradisional Bima, namun tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pendidikan seni seyogyanya menjadi tameng dalam pendidikan formal untuk menjaga kelestarian budaya lokal dan juga sebagai proses pendewasaan generasi penerus dalam memfilterisasi budaya asing.
3. Kurangnya pengetahuan guru terhadap motif-motif tenun tradisional Bima berdampak pada pengetahuan siswa yang rendah, hal itu disebabkan oleh rendahnya kompetensi guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan seni tradisi seperti motif-motif tenun Bima.

4. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu optimalkan oleh guru untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa sebelum implementasi model pembelajaran *case study and team-based project* dalam kegiatan pembelajaran ragam hias (motif tenun tradisional Bima)?
2. Bagaimana rancangan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *case study and team-based project* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran ragam hias (motif tenun Bima)?
3. Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran ragam hias (motif tenun tradisional Bima) setelah diterapkan model pembelajaran *case study and team-based project*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Rumusan masalah di atas mengarahkan pada tujuan dilaksanakannya penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran ragam hias (motif tenun tradisional Bima) sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *case study and team-based project*.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan desain pembelajaran dengan mengimplementasikan model *case study and team based project* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran ragam hias (motif tenun tradisional Bima) .
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran ragam hias (motif tenun tradisional Bima) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *case study and team-based project*.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua sisi, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya:

##### 1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah literatur ilmu pengetahuan dan untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang seni pada penerapan model pembelajaran berbasis *case study and team based project* pada materi ragam hias untuk mengembangkan kreativitas siswa pada karya seni dalam motif tenun tradisional Bima.
- b. Sebagai bahan kajian dan pengembangan penelitian lebih lanjut dalam meningkatkan kreativitas siswa terhadap karya seni melalui penerapan model pembelajaran *case study and team-based project* pada materi ragam hias.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini terhadap peneliti untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *case study and team-based project* sebagai rujukan dalam meningkatkan sikap apresiasi seni tradisi (motif tenun Bima).

###### b. Bagi Lembaga Pendidikan

Untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau alternatif dan informasi kepada pihak pemangku kebijakan mulai dari pemerintah, sampai kepada guru seni tentang penerapan model pembelajaran *case study and team-based project* sebagai desain/ model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap suatu karya seni.

###### c. Bagi masyarakat

1. Memberikan informasi penerapan model pembelajaran *case study and team-based project* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap motif-motif tradisional Bima.
2. Untuk memberikan informasi kepada guru seni terkait pengembangan kreativitas siswa dalam mendesain karya seni.
3. Untuk menambah literatur dalam melestarikan motif-motif tenun Bima.