

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.¹ Selain itu definisi Kreativitas adalah aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya.² Dalam hal ini adalah berpikir meluas (devergen) untuk mencari solusi dan alternatif pada persoalan yang muncul tanpa diperkirakan sebelumnya. Walaupun kreativitas banyak dipersepsikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, namun fakta yang berkembang menunjukkan bahwa sesungguhnya kreativitas dapat dipelajari dan diajarkan.

Munandar dalam buku Ahmad Susanto menjelaskan bahwa :

Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan

¹Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 14.

²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 171.

pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru, (wiraswasta).³

Lebih lanjut Supriadi dalam buku Yeni Rachmawati mengatakan bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁴

Kreativitas siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi juga oleh guru yang memimpin jalannya proses pembelajaran dengan cara dan metode pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Karena ketika guru mengawali dan menciptakan suatu ide-ide baru dalam pembelajaran secara otomatis dapat membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti setiap proses pembelajaran apalagi ditambah dengan media pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan atau keterampilan individu untuk menciptakan sesuatu yg baru seperti gagasan baru, ide-ide baru, bahkan produk baru, melalui proses dan perkembangan.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek terpenting dalam kreativitas yaitu memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan

³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 11-12.

⁴Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 13.

keaktivitas hanya dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Supriadi dalam buku Yeni Rachmawati mengatakan bahwa:

Ciri-ciri Kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.⁵

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam buku Ahmad Susanto melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa:

- a) Mempunyai daya imajinasi kuat.
- b) Mempunyai inisiatif.
- c) Mempunyai minat luas.
- d) Mempunyai kebebasan.
- e) Bersifat ingin tahu.
- f) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
- g) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h) Penuh semangat.
- i) Berani mengambil resiko.
- j) Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas tidak hanya dilihat dari sisi kognitif saja melainkan dari sisi nonkognitifnya juga. Karena kedua nya sama pentingnya untuk menentukan seseorang memiliki ciri kreativitas atau tidak.

⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 15.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 118-119.

c. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas

Kreativitas bisa berupa bakat dan minat yang dikembangkan oleh lingkungan maupun sesuatu yang langsung didapat dari lingkungan. Kreativitas dapat berkembang dan dapat juga tidak berkembang. Mengembangkan sebuah kreativitas, seseorang dapat mengalami hambatan, kendala, maupun rintangan yang dapat merusak daya kreativitas seseorang. Adapun faktor yang menghambat kreativitas diantaranya yaitu sikap negatif, takut gagal, stress yang berlebih, membuat asumsi, terlalu mengandalkan logika, dan merasa tidak kreatif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya, salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang (*touch*).⁷ Dengan merasakan kasih sayang anak memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat berhubungan dengan kebebasan pribadi, artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi utama untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang. Beberapa faktor pendukung dan penghambat kreativitas adalah sebagai berikut⁸:

1) *Rangsangan Mental*

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak distimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulasi yang muncul. Pada aspek kepribadian anak distimulasi untuk

⁷Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 27.

⁸Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 28-33.

mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, dan lain sebagainya. Pada aspek suasana psikologis (*psychological atmosphere*) distimulasi agar anak memiliki rasa aman, kasih sayang, dan penerimaan.

2) *Kondisi Lingkungan*

Kondisi lingkungan sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Lingkungan yang sempit dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

3) *Peran Guru*

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan peserta didik. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Kepada guru peserta didik melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya peserta didik yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing peserta didiknya.

Beberapa hal yang dapat mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik adalah:

- a) Percaya Diri.
- b) Berani Mencoba Hal Baru.
- c) Memberikan Contoh.
- d) Menyadari Keragaman Karakteristik Peserta Didik.
- e) Membrikan Kesempatan pada Peserta Didik untuk Berekreasi dan Bereksplorasi.
- f) Positive Thinking.

4) *Peran Orang Tua*

Beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas anak, sebagai berikut:

- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
- b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal.
- c) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- d) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
- e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan apa yang dihasilkan.
- f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- g) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- h) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
- i) Menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Adapun sikap orang tua yang tidak menunjang kreativitas anak, adalah:

- a) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan.
- b) Anak tidak boleh ribut.
- c) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak.
- d) Orang tua memberi saran spesifik tentang penyelesaian tugas.
- e) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.
- f) Orang tua tidak sabar terhadap anak.
- g) Orang tua dan anak adu kekuasaan.
- h) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.

Demikian keempat faktor yang dapat mendukung dan menghambat kreativitas. Keempat faktor tersebut di antaranya adalah rangsangan mental, kondisi lingkungan, peran guru dan peran orang tua.

d. Aspek Penilaian Kreativitas

Ada beberapa aspek penilaian kreativitas, melalui aspek-aspek ini kreativitas siswa dapat diamati dalam kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek penilaian dalam kreativitas seni tari adalah sebagai berikut:

- a. Keluwesan (gerak tangan, gerak kaki).
- b. Kelancaran dalam hafalan urutan gerak.
- c. Kesesuaian gerak dengan ketukan.⁹

Teknik dan instrumen penilaian yang berhubungan dengan kreativitas yaitu penilaian kinerja. Penilaian kinerja adalah penilaian yang menuntut respon berupa kemampuan siswa untuk menciptakan kemudian mempraktikkan materi tari dalam pembelajaran. Penilaian kreativitas seni tari yang diukur pada penilaian kinerja adalah keluwesan, kelancaran, dan kesesuaian.

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa.¹⁰ Mata pelajaran Seni Budaya diberikan di SD/MI untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, guna memberikann pengalaman peserta didik dalam hal mempelajari, menciptakan, dan memberikan penilaian

⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2008), 248.

¹⁰Andi Pratowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 88.

terhadap karya seni dan keterampilan yang sangat berkaitan dengan pengembangan kreativitas peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan agar peserta didik memahami konsep, menampilkan sikap apresiasi, menampilkan kreativitas, dan dapat berperan serta dalam perkembangan budaya tingkat lokal, regional, maupun global. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik memiliki sikap demokratis, beradab, dan toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pembelajaran SBdP juga sangat diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat karena akan sangat berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam pembelajaran SBdP ketersediaan sarana juga sangat diperlukan pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran SBdP di SD/MI agar peserta didik mampu dan dapat memahami materi SBdP, dapat menampilkan sikap apresiasi dan kreativitas, dapat memiliki sikap demokratis, beradab, dan toleran, serta dapat berperan dalam berkembangnya budaya seiring dengan berkembangnya zaman, dan tidak lupa pula dalam pembelajaran SBdP sangat diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang sangat tepat karena akan sangat berdampak terhadap efektivitas pembelajaran.

a. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan atau yang sekarang disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya.¹¹

¹¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 261.

Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam buku Ahmad Susanto adalah:

Pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia (*akhlakul karimah*). Pendidikan seni budaya dan prakarya sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.¹²

Pendidikan seni budaya di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis, dan estetis.¹³ Kemudian adapun urgensi pembelajaran SBdP yakni sebagai salah satu mata pembelajaran yang mampu membantu dalam mengembangkan jasmani dan rohani peserta didik guna pembentukan kepribadian dan mempersiapkan untuk menjadi manusia yang memiliki nilai estetis dan mampu memahami perkembangan seni budaya nasional. Pendidikan SBdP juga memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam upaya berkarya dan berapresiasi.

Pendidikan SBdP memiliki peranan sangat penting dalam pembentukan pribadi peserta didik. Dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan pendidikan seni yg berbasis budaya yang dimana di dalamnya terdapat beberapa aspek, diantaranya adalah

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 261.

¹³Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, 89.

¹⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 261.

seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya. Pendidikan kesenian juga merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan kesenian di sekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, etis, estetis, dan berakhlak mulia.

b. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang sangat berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal itu dikarenakan ilmu yang dipelajari di dalamnya berupa ilmu yang berkaitan dengan seni dan prakarya yang dimana keduanya mengandung unsur keindahan.¹⁵ Mata pelajaran ini diberikan di sekolah untuk memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, untuk memberikan pengalaman peserta didik dalam hal mempelajari, menciptakan, dan memberikan penilaian terhadap karya seni dan prakarya yang berkaitan sekali dengan pengembangan kreativitas peserta didik.

Muatan mata pelajaran SBdP sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBdP, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBdP pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.¹⁶

Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat pendidikan dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari, dan

¹⁵Ending Widoretno, *Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Seni Tari Melalui "Tebar Pesona" dan PjBL pada Siswa SMP*, Seminar Pendidikan Nasional, ISSN : 2503-4855, Tahun 2016, 285.

¹⁶Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, *Badan Standar Pendidikan Nasional*, No. 19 Tahun 2005.

prakarya) melalui pendekatan terpadu.¹⁷ Oleh karena itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang sangat luas tentang seni budaya agar peserta didik merasa tertarik dan senang untuk mempelajari pelajaran tersebut. Dengan demikian pembekalan *life skill* kepada peserta didik sangat penting guna pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Pembelajaran SBdP juga memberikan bantuan kepada peserta didik, agar peserta didik berani, percaya diri, dan bangga akan budaya asli bangsa sendiri dan mendukung dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dalam pembelajaran SBdP, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.¹⁸

Secara spesifik mata pelajaran SBdP meliputi aspek-aspek, sebagai berikut¹⁹:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.

¹⁷Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati dan Dian Permatasari Kusuma Dayu, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2019), 81.

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 263.

¹⁹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 264.

- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skill*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran seni budaya dan prakarya tidak terlepas dari mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang berbeda dari mata pelajaran yang lainnya. Dimana mata pelajaran seni budaya dan prakarya didalamnya mempelajari ilmu tentang seni dan prakarya, yang keduanya mengandung unsur keindahan. Adapun aspek-aspek yang terdapat pada mata pelajaran SBdP yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar bisa berkreasi, berkeaktifitas, dan menghargai kerajinan dan keterampilan seseorang.²⁰ Mata pelajaran SBdP bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional maupun global.²¹

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 264.

²¹ Ibadullah Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, 81.

Mata pelajaran SBdP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut²²:

- a) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan prakarya.
- b) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan prakarya.
- c) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan prakarya.
- d) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan prakarya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran SBdP dimaksudkan untuk mengembangkan sikap, kesadaran seni, dan kemampuan peserta didik dalam berkreasi, berapresiasi, dan berkreaitivitas. Pembelajaran SBdP tidak dimaksudkan semata-mata menjadikan peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman, tetapi untuk menumbuh kembangkan perilaku kreatif, mampu berkreasi, berapresiasi, dan berkreaitivitas.

Ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Ibtidaiyah (MI) mencakup²³: gambar ekspresif, mozaik, karya relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerak anggota tubuh, meniru gerak, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, lagu wajib, lagu permainan, lagu daerah, alat musik ritmis dan melodis, gerak tari bertema, penyajian tari daerah, kerajinan dari bahan alam dan buatan (anyaman, teknik meronce, fungsi pakai, teknik ikat celup, dan asesoris), tanaman sayuran, karya rekayasa sederhana bergerak dengan angin dan tali, cerita rakyat, bahasa daerah, gambar ilustrasi, topeng, patung, lagu anak-anak, lagu daerah, lagu wajib, musik ansambel,

²²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 265.

²³Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, 90.

penyajian tari bertema, kerajinan dari bahan, tali temali, batik, dan teknik jahit, apotek hidup dan merawat hewan peliharaan, olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan nonpangan sampah organik atau anorganik, cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, bahasa daerah, pameran dan pertunjukan karya seni.

Ruang lingkup pembelajaran SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan atau prakarya.²⁴ Pembelajaran SBdP tidak terlepas dari aspek-aspek seperti seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan atau prakarya.

Dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup pembelajaran SBdP mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, keterampilan atau prakarya, dan karya seni lainnya.

3. Seni Tari

Seni tari dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar bersifat edukatif dan memiliki dampak positif yang sangat kuat. Dampak tersebut tidak hanya pelestarian seni tari namun untuk kepentingan pendidikan itu sendiri dalam memperoleh pengalaman menari yang lebih luas. Seni tari di Sekolah Dasar tidak menuntut peserta didik untuk menjadi penari profesional namun untuk mendapatkan pengalaman tersendiri dalam menari.

Seni adalah berasal dari kata latin *ars* yang artinya keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah.²⁵ Di Indonesia, seni tidak hanya satu jenis saja melainkan masih sangat banyak sekali seni-seni yang lainnya.

²⁴Eka Nirmala, "Hubungan Penerapan Kurikulum 2013 dengan Kreativitas yang di Hasilkan Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP", *Skripsi*, Program Strata 1, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), 40.

²⁵Arina Restian, *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), 216.

Berbicara tentang seni, di Indonesia banyak sekali ragam seni diantaranya seni lukis, seni musik, keterampilan, seni tari, dan lain sebagainya.

Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolisasinya sebagai ungkapan si pencipta.²⁶ Tari didefinisikan sebagai gerakan badan (tangan dan sebagainya) yang berirama dan biasanya diiringi bunyi-bunyian (musik, gamelan, dan sebagainya).²⁷ Sedangkan menurut Bagong Kusudiharjo dalam buku Arina Restian, menari berasal dari kata tari yang berarti melakukan gerak tari. Tari adalah keindahan gerak anggota-anggota badan manusia yang bergerak, berirama, berjiwa yang harmonis.²⁸

Seni tari adalah hasil karya cipta manusia yang diungkapkan lewat media gerak yang memiliki keindahan.²⁹ Seni tari merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang dikagumi oleh negara lain. Oleh karena itu, keberadaan seni tari di Indonesia harus dilestarikan dan dijaga dengan baik.³⁰ Dalam seni tari memiliki beberapa aspek yang meliputi sebagai berikut³¹:

1) Bentuk

Bentuk jari tangan, pergelangan tangan, keseluruhan tangan, badan, leher, bahu, pinggul, kaki, lutut, dan pergelangan kaki. Bentuk ini dapat

²⁶Rahmida Setiawati, *Seni Tari untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 19.

²⁷Arina Restian, *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*, 216.

²⁸Arina Restian, *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*, 216.

²⁹Resi Septiana Dewi, *Keanekaragaman Seni Tari Nusantara*, (Bali: PT Balai Pustaka (Persero), 2012), 1.

³⁰Resi Septiana Dewi, *Keanekaragaman Seni Tari Nusantara*, 1.

³¹Vivi Agustina, "Peningkatan Kreativitas Siswa Materi Seni Tari Kipas Pakarena Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Model *Project Based Learning* pada Siswa Kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya", *Skripsi*, Program Strata I, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020), 20.

berdiri sendiri atau juga dapat dipadukan sehingga merupakan suatu kesatuan dalam seni tari.

2) Gerak

Anggota badan yang telah terbentuk, kemudian melakukan aktivitas untuk menggerakkan badan.

3) Irama

Irama adalah rangkaian gerak yang teratur dimana irama tersebut selalu mengikuti jalan melodi yang menjadi unsur dasar seni tari. Maka bentuk gerak itu harus berirama. Dapat dilakukan dengan ketukan cepat maupun ketukan lambat.³²

4) Jiwa

Bentuk, gerak, dan irama dalam diri manusia dilahirkan dari dalam jiwa. Maka untuk melaksanakan aktivitas tari harus melalui jiwa dan menjiwai.

5) Harmonis

Bentuk, gerak, irama, dan jiwa yang dilahirkan oleh kekuatan jiwa manusia harus harmonis, karena dari harmonisasi inilah yang melahirkan keindahan dari seni tari. Maka dari itu harmonis di dalam tari terdapat juga unsur di dalamnya yang menciptakan keindahan tersebut, yaitu meliputi tiga unsur sebagai berikut:

a) Wiraga

Wiraga adalah dasar keterampilan gerak tubuh dan fisik pada penari. Bagian fisik itulah yang dapat menyalurkan ekspresi dalam bentuk gerakan tari.

b) Wirama

Wirama adalah suatu pola untuk mencapai gerakan yang dinamis seperti aksentuasi dan tempo pada tari.

³² Rujia Wati dan Wahyu Iskandar, "Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas IV MI/SD", dalam *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, Vol.7, No. 3 (November 2020), 3.

c) Wirasa

Wirasa merupakan penghayatan dan penjiwaan dalam menari yang mengekspresikan melalui gerakan dan mimik wajah sehingga melahirkan keindahan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seni tari merupakan hasil karya cipta manusia yang diungkapkan lewat media gerak yang memiliki keindahan. Di dalam seni tari memiliki beberapa aspek diantaranya adalah bentuk, gerak, irama, jiwa, harmonis, wiraga, wirama, dan wirasa.

4. Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)*

Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning/PjBL*) adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran.³³ Model ini dikonsepsi sebagai wadah pembelajaran peserta didik untuk memahami permasalahan yang kompleks, dan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan investigasi dan melakukan kajian untuk menemukan pemecahan masalah. Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan menganalisis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (sikap, keterampilan, dan pengetahuan).³⁴ *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, di mana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.³⁵

Made Wina dalam buku Trianto Ibnu Badar Al-Tabany mendefinisikan bahwa:

³³Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 140.

³⁴Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, 140.

³⁵Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2017), 42.

Project-Based Learning/pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek adalah suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya yaitu agar peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.³⁶

Thomas dalam buku Trianto Ibnu Badar Al-Tabany menjelaskan

bahwa:

Berdasarkan dengan model-model pembelajaran tradisional yang umumnya bercirikan praktik kelas yang berdurasi pendek, terisolasi/lepas-lepas, dan aktivitas pembelajaran berpusat pada dosen, maka model *project-based learning* lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistik-interdisipliner, berpusat pada pembelajar, dan terintegrasi dengan praktik dan isu dunia nyata. Dalam *project-based learning* maka peserta didik belajar dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisasi proyek dalam pembelajaran.³⁷

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang berfokus pada pemecahan masalah, kreativitas berpikir, dan interaksi peserta didik dengan teman sebayanya untuk menciptakan pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) memerlukan keterampilan menyusun kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan metode ini, yaitu: (1) membuat tugas menjadi bermakna, jelas dan menantang, (2) menganeekaragamkan tugas, (3) menaruh perhatian pada tingkat kesulitan, (4) memonitor kemajuan peserta

³⁶Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 42.

³⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 43.

didik.³⁸ Agar kegiatan pembelajaran berbasis proyek menarik bagi peserta didik, dan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik, maka perlu diperhatikannya beberapa sifat proyek dan cara pemilihan bentuk proyek yang tepat. Proyek hendaknya menantang para peserta didik untuk melakukan dan menyelesaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Project-based learning* / pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah, kreativitas peserta didik, pengetahuan peserta didik, serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan investigasi.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran *project-based learning* / pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut³⁹:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan tantangan.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah.
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara terus-menerus dan berkesinambungan selama pembelajaran dan proyek berlangsung.

³⁸Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 45.

³⁹Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, 140.

- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dijalankan.
- 7) Situasi pembelajaran sangat fleksibel serta toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Pembelajaran berbasis proyek memerankan peserta didik dalam berbagai kegiatan, antara lain menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir, melakukan penelitian sederhana, mempelajari ide dan konsep baru, mengatur waktu secara efektif, melakukan kegiatan belajar sendiri dan kelompok, menerapkan hasil belajar melalui tindakan serta melakukan interaksi sosial melalui wawancara, survei, dan observasi.

Menurut Buck Institute for Education dalam buku Trianto Ibnu Badar Al-Tabany menyebutkan bahwa:

Project-based learning memiliki karakteristik, yaitu: (a) peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja, (b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, (c) peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, (d) peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, (e) melakukan evaluasi secara kontinu, (f) peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, (g) hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan (h) kelas memiliki atmosfer yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.⁴⁰

Dapat disimpulkan bahwa, karakteristik model pembelajaran *project-based learning* / pembelajaran berbasis proyek meliputi: peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, peserta didik dihadapkan pada permasalahan dan tantangan, peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu, dan lain sebagainya.

⁴⁰Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 43.

c. Prosedur Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)*

Prosedur pembelajaran *project-based learning*/pembelajaran berbasis proyek diantaranya sebagai berikut⁴¹:

- 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar
 - a) Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
 - b) Guru mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
 - c) Guru berusaha agar topik yang diangkat relevan dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.

2) Menyusun Perencanaan Proyek

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik sehingga mereka diharapkan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Kegiatan penyusunan jadwal meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a) Membuat jadwal penyelesaian proyek.
- b) Membuat batas waktu penyelesaian proyek.
- c) Merencanakan cara baru.
- d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan

⁴¹Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, 142.

- e) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Monitoring

Monitoring dalam *PjBL* meliputi kegiatan sebagai berikut.

- a) Guru memonitor aktivitas peserta didik dan kemajuan proyek.
- b) Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses, dan guru menjadi mentor bagi aktivitas didik.
- c) Untuk mempermudah proses monitoring, perlu dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam kegiatan penting peserta didik.

5) Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Menguji hasil dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

- a) Mengukur ketercapaian standar.
- b) Berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik.
- c) Memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik.
- d) Membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Penilaian pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* harus dilakukan secara menyeluruh terhadap sikap, pengetahuan dan

keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek. Penilaian dapat menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan, yang mencakup penilaian proyek atau penilaian produk.

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata peserta didik tertentu secara jelas.

7) Refleksi dan Temuan Baru

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.⁴²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prosedur pembelajaran *project-based learning*/pembelajaran berbasis proyek meliputi penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil (*Assess the*

⁴² Dwi Sulisworo, *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*, (Semarang: ALPRIN, 2019), 9.

Outcome), mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*), dan refleksi dan temuan baru.

d. Keuntungan Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)*

Keuntungan dan keunggulan menggunakan *project-based learning* menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah⁴³:

- 1) Dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.
- 2) Membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan terpadu, yang diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.
- 3) Sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern.

Selain itu, *Project Based Learning (PjBL)* memiliki berbagai keuntungan, antara lain⁴⁴:

- 1) Mendorong dan membiasakan peserta didik untuk menemukan sendiri (*inquiry*), melakukan penelitian/pengkajian, menerapkan keterampilan dalam merencanakan (*planning skills*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan penyelesaian masalah (*problem-solving skills*), dalam menuntaskan suatu kegiatan/proyek.
- 2) Mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu ke dalam berbagai konteks (*a variety of contexts*) dalam menuntaskan kegiatan/proyek yang dikerjakan.
- 3) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar menerapkan *interpersonal skills* dan berkolaborasi dalam suatu

⁴³Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, 45.

⁴⁴Mulyasa, dkk, *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*, 145.

tim sebagaimana orang bekerja sama dalam sebuah tim dalam lingkungan kerja atau kehidupan nyata.

- 4) Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka PjBL memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Pembelajaran berbasis proyek juga meningkatkan antusiasme belajar, ketika peserta didik bersemangat dan antusias terhadap apa yang dipelajari. Peserta didik juga terlibat dalam berbagai langkah pembelajaran, sehingga mendorong mereka untuk memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keuntungan pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* / pembelajaran berbasis proyek diantaranya adalah dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas, membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan terpadu, memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar menerapkan *interpersonal skills*, dan meningkatkan antusiasme belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Penelitian oleh Sri Widiati (2016) berjudul, “Peningkatan Kreativitas Tari Kreasi Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek”.

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kreativitas tari kreasi. Pembelajaran Berbasis Proyek dapat meningkatkan kreativitas tari kreasi pada siswa. Pada siklus I masih terdapat kendala-kendala dalam proses pembelajaran yaitu siswa laki-laki masih bingung

menentukan ide gagasan dan property tari, siswa kurang percaya diri dalam melakukan gerak tari, kurangnya kekompakan dalam kelompok. Pada siklus II hasilnya cukup baik, yaitu ide kreatif siswa dan aktivitas siswa meningkat lebih baik, siswa tampak lebih percaya diri dalam memperagakan gerak-gerak tari kreasi, komunikasi antar siswa terjalin dengan baik, hal ini tampak jelas dalam kekompakan dalam tariannya.⁴⁵

Persamaan dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas tari kreasi menggunakan pembelajaran berbasis proyek, yang membedakannya adalah penelitian ini subjek yang diteliti yaitu siswa kelas VIII.2 semester 2 tahun ajaran 2014/2015 SMP Negeri 1 Wiradesa Pekalongan.

2. Penelitian oleh Endang Widoretno (2016) berjudul, “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Seni Tari melalui “Tebar Pesona” dan PjBL pada Siswa SMP”.

Berdasarkan hasil dalam penulisan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan “Tebar Pesona” dan model pembelajaran *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek, dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar tari kelas VIII A semester 2 di SMP Negeri 2 Ungaran Tahun Pelajaran 2015/2016.

Pra siklus, berdasarkan perolehan nilai psikomotor praktek kreativitas tari semester 2 tahun pelajaran 205/2016 dari jumlah 36 siswa, 22 siswa mendapat nilai di atas 76 (63,8%), 13 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (36,1%), dikarenakan siswa dalam materi mengembangkan gerak tari masih sangat minim, sehingga pada saat diberikan tugas untuk menampilkan gerakan hasilnya tidak optimal.

⁴⁵Sri Widiati, “Peningkatan Kreativitas Dengan Pembelajaran Berbasis Proyek”, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, Vol.6, Nomor 1, 2016.

Pada siklus I, mengalami kenaikan rerata pencapaian 80,5% bukanlah standar yang diharapkan, tetapi dengan adanya perubahan pengetahuan mereka mulai berkembang meskipun tidak progresif. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran dengan pendekatan “Tebar Pesona” dan model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek mulai memberikan pemahaman apresiasi dan kreasi tari Nusantara lebih luas dari sebelumnya.

Pada siklus II, kenaikan yang diharapkan melebihi KKM (76) yaitu sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan “Tebar Pesona” dan model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek telah memberi pengaruh terhadap hasil belajar mengekspresikan tari Nusantara.⁴⁶

Persamaan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas seni tari menggunakan pembelajaran PJBL, yang membedakannya adalah dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni tari menggunakan pendekatan “Tebar Pesona” dan yang diteliti adalah siswa SMP.

3. Penelitian oleh Vivi Agustina (2020) berjudul, “Peningkatan Kreativitas Siswa Materi Seni Tari Kipas Pakarena Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Model *Project Based Learning* pada Siswa Kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas Seni Tari Kipas Pakarena melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Budaya dan Prakarya kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya, yang menjadi penyebab rendahnya kreativitas seni tari kipas pakarena yaitu karena waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas,

⁴⁶Ending Widoretno, “Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Seni Tari melalui “Tebar Pesona” dan PjBL pada Siswa SMP”, *Seminar Nasional Pendidikan*, ISSN : 2503-4855, 2016.

kurangnya fasilitas yang memadai dan kurangnya sumber daya manusia yang mahir pada bidang tersebut. Sehingga siswa yang aktif kurang antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai pra siklus dari 29 siswa hanya 6 siswa yang mampu melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu >80.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model *Project Based Learning* pada Seni Tari Kipas Pakarena telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan nilai aktivitas guru dan siswa. Pada siklus I nilai observasi aktivitas guru hanya 75, dan siklus II mencapai nilai 88. Sedangkan nilai observasi aktivitas siswa pada siklus I hanya 73, dan siklus II mencapai nilai 90. 2) Peningkatan Kreativitas Siswa Seni Tari Kipas Pakarena melalui model *Project Based Learning* telah mengalami peningkatan dengan menggunakan penilaian kinerja. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan presentase keberhasilan kreativitas siswa. Pada pra siklus nilai rata-rata hanya 59, siklus I rata-rata kelas 70, dan siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 88. Selain itu presentase ketuntasan kreativitas pada pra siklus 20,70%, sedangkan pada siklus I mendapatkan 63,1%, dan pada penelitian siklus II mampu mencapai 86,2%.⁴⁷

Persamaan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas siswa materi seni tari mata pelajaran seni budaya dan prakarya melalui model pembelajaran PJBL, yang membedakannya adalah dalam penelitian ini yang difokuskan yaitu seni tari kipas pakarena dan yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN 1 Kota Surabaya.

⁴⁷Vivi Agustina, "Peningkatan Kreativitas Siswa Materi Seni Tari Kipas Pakarena Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Model *Project Based Learning* pada Siswa Kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya", *Skripsi*, Program Strata I, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

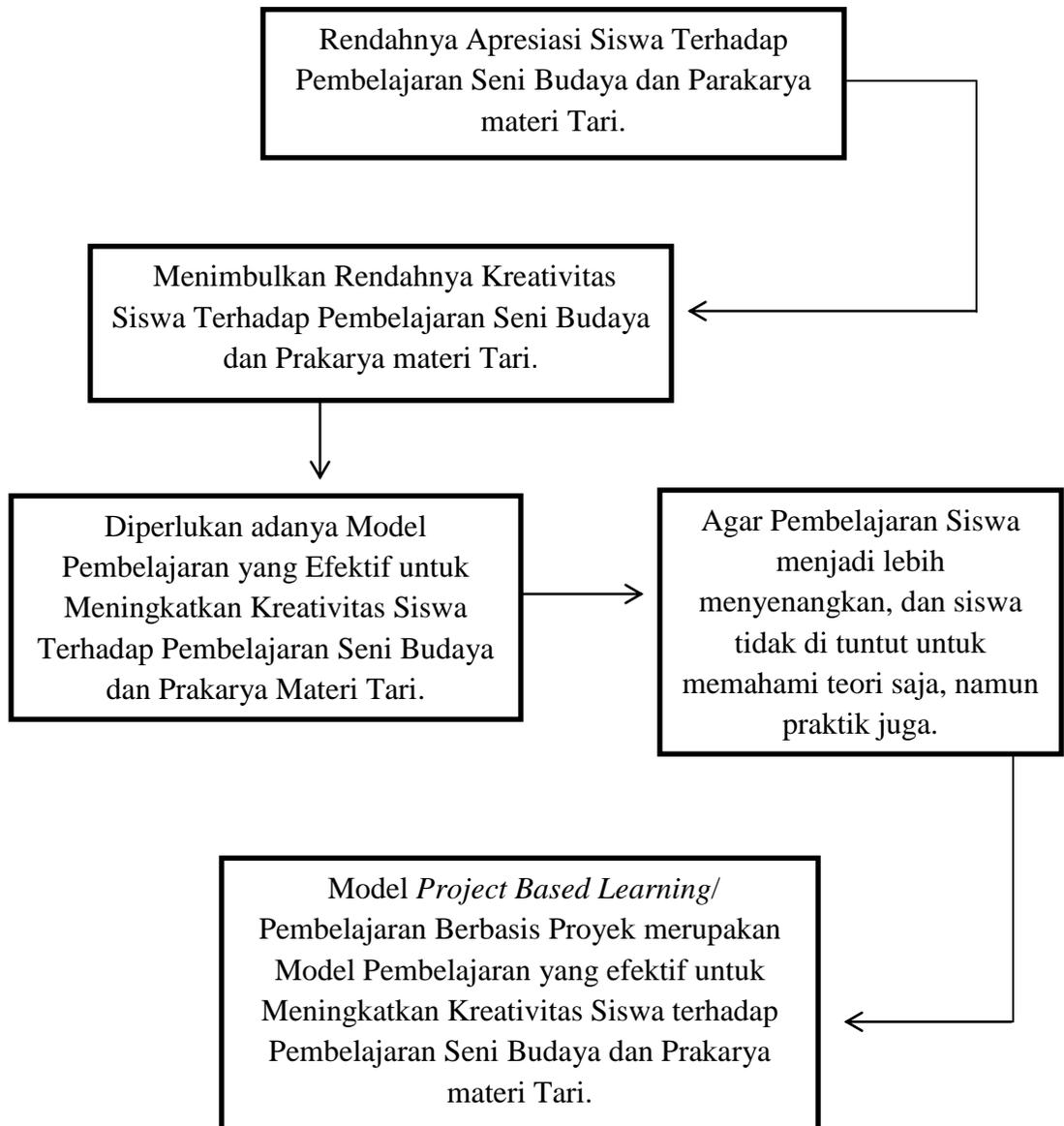
Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa informasi, sebagai berikut:

1. Diketahui bahwa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam seni tari perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat.
2. Model pembelajaran *Project Based Learning* / pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni tari.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran Seni Budaya dan Parakarya (SBdP) khususnya materi tari perlu adanya pemilihan dan penggunaan metode dan model pembelajaran yang tepat. Rendahnya apresiasi siswa terhadap pembelajaran SBdP materi tari menimbulkan rendahnya kreativitas siswa juga. Untuk menanggapi hal tersebut, penggunaan model *Project Based Learning* (*PjBL*) merupakan salah satu model yang efektif dan cocok untuk pembelajaran SBdP khususnya materi tari. Karena *PjBL* didalam kegiatannya cenderung melakukan banyak praktik. Model *PjBL* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan menganalisis informasi untuk memperoleh berbagai hasil belajar (sikap, keterampilan, dan pengetahuan). Oleh karena itu, penggunaan model *PjBL* sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi Tari di kelas V SDN Tegal Anyer.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disusun tahap-tahap kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* / pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi Tari di Kelas V SDN Tegal Anyer”.