

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi milenial sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0 atau Revolusi Industri Generasi ke empat. Dimana revolusi ini menitikberatkan pola digitalisasi dan otomasi disemua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan, saat ini bukan hanya tentang pengetahuan yang diajarkan melainkan harus mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi utuh yang dikenal sebagai kompetensi abad ke-21. Kompetensi abad 21 merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berkiprah dalam kehidupan abad ke-21, sehingga di abad-21 ini ditantang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia pemikir yang ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi serta sadar akan pengetahuan.¹ Namun dalam hal ini masih banyak pihak yang belum menyadari akan pentingnya penerapan pembelajaran abad-21.

Pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman era milenial dengan tujuan, nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21. Sejalan dengan pendapat tersebut Greenstein menyatakan bahwa siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir

¹ Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, (2016), hal. 263.

kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif.² Untuk itu, keterampilan abad ke-21 harus ditekankan dalam proses belajar mengajar yang melibatkan semua mata pelajaran. Tujuannya untuk menghasilkan siswa yang terampil dalam memprediksi, merumuskan, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Akan tetapi, pembelajaran yang berpusat pada guru masih diterapkan dalam pengajaran. Pembelajaran seperti ini merupakan pola belajar tradisional. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas hendaknya melibatkan siswa secara keseluruhan karena keterlibatan siswa secara aktif mendorong terbentuknya pemikiran kritis, analitis, dan inovatif. Hal ini dikarenakan, pembelajaran yang berpusat pada guru menciptakan lingkungan belajar yang pasif tanpa adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak dapat menggunakan keterampilan berpikirnya sebagaimana mestinya.³ Oleh karena itu, pembelajaran pasif ini harus ditransformasikan menjadi pembelajaran aktif yang dapat merangsang siswa untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah ada dengan ilmu baru agar dapat diterapkan di masa yang akan datang.

Sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang

² Lina Sugiyarti, Alrahmat Arif, Mursalin, "Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, (2018).

³ Wan Izzah Binti Wan Shamshudin, Zamri Mahamod, "Tahap Pemikiran Inventif Secara Holistik Melalui Mata Pelajaran Bahasa Melayu Di Sekolah Berasrama Penuh," *Journal Procedia Social and Behavioral Sciences*, (2011), hal. 392.

berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar.⁴ Untuk itu dalam bertahan dan berkembang di abad 21 peserta didik diharapkan memiliki keterampilan *Inventive Thinkng* (pemikiran inventif).

Inventive Thinkng (pemikiran inventif) merupakan satu aktivitas yang membantu mengaplikasikan kemahiran berpikir secara kreatif dan kritis. Pemikiran jenis ini juga menjadikan seseorang dapat menyelesaikan masalah melalui aktivitas inovasi atau rekacipta. NCREL dan Metiri Group pada tahun 2003 serta Committe Workforce Needs in Information Technology tahun 2001 memberikan beberapa aspek yang terdapat dalam kemahiran pemikiran inventif yaitu 1) *Fleksibiliti* (fleksibilitas), 2) *Self-regulation* (pengaturan diri), 3) *Curiosity* (keingintahuan), 4) *Creativity* (kreativitas), 5) *Risk Taking* (kemauan untuk mengambil risiko), 6) *Higher-order thinking* (pemikiran tingkat tinggi).⁵ Berikut penjelasan dari ke enam elemn tersebut:

Elemen pertama *Fleksibiliti* (fleksibilitas) yang mengacu pada kemampuan untuk mengubah pemikiran, sikap, atau perilaku seseorang agar lebih cocok untuk saat ini atau di masa depan berdasarkan lingkungannya.

Fleksibilitas dalam pembelajaran seni budaya terdapat dibagian kompetensi inti yang ke-dua dimana siswa harus memiliki Sikap Sosial dengan menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan

⁴ Lina Sugiyarti, Alrahmat Arif, Mursalin, *Op. Cit.*

⁵ Wan Izzah Binti Wan Shamshudin, Zamri Mahamod, *Op. Cit.*, hal. 394.

menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.⁶ Siswa diarahkan untuk fleksibel dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan kondisi apa pun serta membantu siswa untuk menjadi individu yang sangat ulet dan bekerja secara efektif dalam iklim ambiguitas dan mengubah prioritas, memungkinkan tantangan dan peluang baru untuk melampaui zona nyaman mereka.

Elemen kedua dalam keterampilan berpikir inventif adalah *Self-regulation* (pengaturan diri) yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menetapkan tujuan yang terkait dengan pembelajaran, merencanakan pencapaian tujuan tersebut, secara mandiri mengatur waktu dan upaya, dan secara independen menilai kualitas pembelajaran dan produk apa pun yang dihasilkan dari pengalaman belajar.

Pengaturan diri dalam pembelajaran seni budaya terdapat di bagian kompetensi inti yang ke empat dimana siswa dituntut untuk Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Siswa juga harus menunjukkan komitmen untuk belajar sebagai proses seumur hidup. Mereka menunjukkan inisiatif untuk perbaikan dan untuk melampaui keterampilan

⁶ Among Guru, *Silabus Seni Budaya SMA MA Kurikulum 2013 Tahun Pelajaran 2020/2021* (8 Mei, 2013).

dasar untuk mendapatkan keahlian juga merefleksikan secara kritis pengalaman masa lalu sebagai referensi untuk kemajuan di masa depan.⁷

Elemen ketiga adalah *Curiosity* (keingintahuan) yaitu mengacu pada keingin tahuan siswa untuk belajar lebih banyak tentang sesuatu dan merupakan komponen penting pembelajaran seumur hidup.

Keingintahuan dalam pembelajaran seni budaya terdapat dalam kompetensi inti dibagian yang ketiga dimana siswa dituntut untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora. Rasa ingin tahu ini biasanya erat kaitannya dengan belajar seumur hidup.⁸

Keempat adalah *Creativity* (kreativitas) yaitu merupakan tindakan mewujudkan sesuatu yang benar-benar baru dan asli, baik secara pribadi (asli hanya untuk individu) atau secara budaya. Ini menyiratkan bahwa siswa dapat melakukannya menghasilkan sesuatu yang baru atau orisinal yang signifikan secara pribadi atau budaya.

Pendidikan seni budaya dan ketrampilan merupakan salah satu mata pelajaran untuk mengembangkan kreativitas, daya pikir dan daya cipta. Melalui hal ini siswa dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai imajinasi dan fantasinya.⁹ Pendidikan ini diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

⁹ Slamet Suryanto, *Strategi Pendidikan Anak* (Yogyakarta: Hikayat, 2008), hal. 112.

kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.¹⁰

Elemen kelima yaitu *Risk Taing* (kemauan untuk mengambil risiko) yang didefinisikan sebagai kesediaan untuk melampaui zona aman untuk membuat kesalahan, untuk secara kreatif mengatasi tantangan atau masalah dengan tujuan akhir meningkatkan pencapaian dan pertumbuhan pribadi.

Kemauan untuk mengambil risiko dalam pembelajaran seni budaya terdapat dibagian kompetensi inti yang kedua dimana siswa dituntut untuk menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam. Serta mampu mengambil resiko atas keputusan yang telah diambil.¹¹

Terakhir yaitu Kemampuan berpikir tingkat tinggi berfokus pada keterampilan berpikir, belajar dengan melampaui batas proses menghafal fakta atau mengatakan sesuatu kembali kepada seseorang sama seperti yang diceritakan sebelumnya. Keterampilan berpikir tingkat tinggi menekankan pada keterampilan aplikasi dan siswa harus dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Kemampuan berpikir tingkat tinggi juga mensyaratkan bahwa seseorang harus melakukan sesuatu berdasarkan fakta. Fokus dari

¹⁰ <http://;SENIBUDAYA.htm>, diakses 23 April 2013.

¹¹ Among Guru, *Op. Cit.*

pertanyaan secara tertulis untuk mengukur kemampuan bernalar, membenarkan, menganalisis, memproses dan mengevaluasi informasi.¹²

Pemikiran tingkat tinggi dalam pembelajaran seni budaya terdapat dalam kompetensi dasar, dimana siswa harus membuat suatu produk entah itu berupa seni rupa, musik, tari dan teater serta dapat menganalisis atas suatu hal. Dalam menciptakan, menganalisis maupun mengkritik membutuhkan tingkat berfikir yang sangat tinggi bagi peserta didik.¹³

Berdasarkan penjelasan tersebut keterampilan *Inventive Thinkng* (pemikiran inventif) adalah salah satu komponen penting dari keterampilan abad ke-21. Akibatnya, pendidikan abad ke-21 harus membekali siswa dengan keterampilan ini dengan bergerak dari pengukuran utama pengetahuan diskrit untuk mengukur kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memeriksa masalah, dan mengumpulkan informasi, komunikasi kolaborasi, kreativitas dan inovasi diperlukan untuk kesuksesan di masa depan mereka.

Penelitian ini dilakukan di daerah Kabupaten Kuningan dengan alasan bahwa berdasarkan dokumen Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Kuningan 2009-2029, Kabupaten Kuningan memiliki banyak potensi yang berpeluang untuk dikembangkan, seperti pengembangan sarana dan prasarana transportasi wilayah, peningkatan aksesibilitas, menjadi penyokong pertumbuhan ekonomi, penyangga kehidupan masyarakat, khususnya dalam hal penyediaan air bersih, hal ini karena Kabupaten Kuningan berada

¹² Gustia Angraini, Siti Sriyati, "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkattinggi Siswa Sman Kelas X Di Kota Solok Pada Konten Biologi," *Journal of Education Informatic Technology and Science*, hal. 124.

¹³ Among Guru, *Op. Cit.*

dikawasan Ciayumajakuning (Cirebon-Indramayu-Majalengka-Kuningan), Cibening (Cirebon-Brebes- kuningan, dan Kabupaten Kuningan berada pada lintasan jalan regional yang menghubungkan PKN Cirebon dengan wilayah Priangan Timur. Selain itu, Kabupaten Kuningan juga memiliki tingkat kesuburan tanah yang tinggi, sehingga mayoritas masyarakat Kuningan berprofesi sebagai petani. Meskipun sebagian berprofesi sebagai petani, masyarakat Kabupaten Kuningan memiliki kesadaran yang tinggi akan pendidikan, hal ini dapat dilihat dari angka rata-rata lama sekolah di kabupaten kuningan terbilang tinggi dan mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas XI. Siswa tingkat SMA kelas XI secara intelektual mereka mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak, dapat membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah. Siswa tingkat SMA kls XI juga mulai memikirkan masa depan, menyadari proses berpikir efisien dan belajar berinstropeksi. Menurut Piaget (dalam Baharuddin dan Esa Wahyuni, 2008) bahwa pada tingkat SMA anak telah sampai pada tahap *formal operational*. Pada tahap ini anak telah mampu berpikir hipotesis dedutif, mengembangkan kemungkinan-kemungkinan, mengembangkan proposisi, menarik generalisasi, berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik (Pusat Kuriulum, 2007). Untuk itu siswa pada tingkat SMA kelas XI perlu memiliki keterampilan abad 21 untuk keberlangsungan hidup mereka di masa depan.

Mata pelajaran seni budaya memberikan sumbangan kepada peserta didik agar berani dan bangga akan budaya bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan life skill kepada peserta didik. Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu produk/karya yang dibuat langsung oleh peserta didik dapat membuat peserta didik semakin merasakan manfaat memperoleh pengalaman estetis dalam berkarya.

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Dalam mata pelajaran seni budaya, peserta didik melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan peserta didik, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Mata Pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menumbuh kembangkan kepekaan rasa estetis dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya di SMA/MA, ditujukan untuk menumbuhkan

kemampuan menghargai karya seni dan budaya nasional. Pada tingkat SMA/MA terdapat tiga kompetensi lulusan, yakni (1) mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya, (2) mengapresiasi karya seni dan budaya, dan (3) menghasilkan karya kreatif baik individual maupun kelompok.¹⁴

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, terlihat jelas bahwa masalah penerapan berfikir inventif di kalangan siswa masih memerlukan perhatian khusus, namun sampai saat ini belum ada penelitian yang membahas mengenai tataran berpikir inventif secara holistik melalui mata pelajaran seni budaya. Maka berawal dari persoalan tersebut, perlu adanya suatu kajian yang terkait dengannya. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemikiran inventif siswa kelas XI dalam pembelajaran seni budaya di Kabupaten Kuningan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan dalam latar belakang, maka hal yang dapat diidentifikasi sebagai permasalahan yang berkaitan dengan *Inventive Thinking* (pemikiran inventif) pada pembelajaran Seni Budaya tingkat SMA Negeri wilayah DKI Jakarta

1. Apakah ada keterkaitan antara *inventive thinking* dengan pembelajaran seni budaya?
2. Mengapa *inventive thinking* perlu diterapkan dalam pembelajaran seni budaya?

¹⁴ Sutyaso, (2017). *Pengelolaan Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Di Sma Negeri 1 Pulokulon Grobogan*. Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta, hlm 3.

3. Bagaimana penerapan *inventive thinking* dalam pembelajaran seni budaya?
4. Mengapa *inventive thinking* belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran seni budaya?
5. Mengapa di abad 21 ini siswa perlu memiliki pemikiran inventif?
6. Bagaimana tingkat *inventive thinking* siswa SMAN kelas XI pada pembelajaran seni budaya?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien, maka perlu adanya batasan dalam meneliti permasalahan yang muncul seperti yang telah disebutkan dalam identifikasi masalah. Oleh sebab itu, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dengan hanya mencari tahu tingkat Inventive Thinking (pemikiran inventif) yang terdiri dari *Fleksibilitas* (fleksibilitas), *Self-regulation* (pengaturan diri), *Curiosity* (keingintahuan), *Creativity* (kreativitas), *Risk Taking* (kemauan untuk mengambil risiko), *Higher-order thinking* (pemikiran tingkat tinggi) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan belum diketahui dengan angket yang dibagikan kepada para siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Fleksibiliti* (fleksibilitas) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Self-regulation* (pengaturan diri) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
3. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Curiosity* (keingintahuan) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
4. Bagaimana tingkat kemampuan *Creativity* (kreativitas) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
5. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Risk Taking* (kemauan untuk mengambil risiko) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
6. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Higher-order thinking* (pemikiran tingkat tinggi) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?
7. Bagaimana tingkat presentasi kemampuan *Inventive Thinking* siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Fleksibiliti* (fleksibilitas) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
2. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Self-regulation* (pengaturan diri) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
3. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Curiosity* (keingintahuan) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
4. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Creativity* (kreativitas) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
5. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Risk Taking* (kemauan untuk mengambil risiko) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
6. Mendeskripsikan presentase kemampuan *Higher-order thinking* (pemikiran tingkat tinggi) siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan.
7. Mendeskripsikan presentasi kemampuan *Inventive Thinking* siswa kelas XI pada pembelajaran Seni Budaya di Kabupaten Kuningan?

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan *Inventive Thinking* (pemikiran Inventif) kepada peserta didik di tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pendukung referensi bagi perpustakaan dan pihak yang akan melaksanakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

b. Bagi Mahasiswa Pendidikan Tari

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber wawasan tentang cara penyampaian *Inventive Thinking* (pemikiran Inventif) di lapangan yang sesungguhnya, dalam hal ini yaitu sekolah tingkat SMA.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi salah satu sumber pengalaman dan pengetahuan tentang cara menyampaikan bagaimana *Inventive Thinking* (pemikiran Inventif) kepada anak didik, sehingga peneliti dapat membekali diri dengan pengetahuan yang sudah diperoleh tentang Pemikiran Inventif untuk menjadi pengajar kelak.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan dan contoh nyata bagaimana *Inventive Thinking*

(pemikiran Inventif) di wilayah yang sama untuk mengembangkan proses pendidikan yang sudah ada.

