

PROFIL KETERAMPILAN TARI MAHASISWA CALON GURU SD/MI IAIN PONTIANAK DALAM PROYEK TARI KREASI

Akhmad Zaini
PGMI FTIK IAIN Pontianak
akhmadzaini@iainptk.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the dance skills of prospective Sd / MI teachers in the creation dance project. This research used descriptive quantitative method with the research subject 120 students of madrasah ibtidaiyah teacher education study program FTIK IAIN Pontianak. The research data was obtained from the analyzing the average students' creativity in dance creation. The data analysis used was the percentage technique and processed descriptively. The results showed that students' creativity in creating creation dance products based on regional dances was very high with an average score of 92 on Malay dance and 90 on Dayak dance. Thus it can be concluded that the Project Based Learning model can train students creativity.

Keywords: Creativity, Creative Dance

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterampilan tari mahasiswa calon guru Sd/MI dalam proyek tari kreasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian 120 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK IAIN Pontianak. Data penelitian didapatkan dari hasil penilaian unjuk kerja dengan menggunakan rubrik penilaian kreatifitas sebagai rujukan. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai kreativitas mahasiswa dalam tari kreasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa menciptakan produk tari kreasi yang berpijak pada tarian daerah sangat tinggi dengan rata-rata nilai 92 pada tari melayu dan 90 pada tari Dayak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa prodi PGMI IAIN dalam membuat tari kreasi masuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Kreativitas, Tari Kreasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang disengaja, terstruktur, dan direncanakan untuk mengubah atau mengembangkan sikap atau perilaku

yang ada agar mencapai harapan yang diinginkan (Zaini, 2021). Dalam konteks pendidikan, seorang pendidik memiliki peran sebagai pengajar yang membimbing peserta didik agar dapat

mengembangkan pengetahuan dan mengubah keadaan mereka dari tidak memiliki pengetahuan menjadi memiliki pengetahuan (Sari, 2017). Pendidikan juga dipercayai sebagai sinyalir dari faktor utama yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi, yaitu dengan meningkatkan efisiensi dan kualitas kerja tenaga kerja yang terdidik, pendidikan dianggap memiliki peran yang vital dalam memastikan kemajuan dan keberlanjutan bangsa.

Kualitas pendidikan dapat dikatakan tercapai ketika pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien, melibatkan seluruh komponen yang terlibat dalam proses pendidikan, seperti tujuan pengajaran, pendidik dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode belajar mengajar, alat dan sumber pelajaran serta evaluasi. Pencapaian efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan bisa dipengaruhi oleh beragam faktor, diantaranya adalah tingkat kesiapan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik melalui proses belajar-mengajar. Dalam Praktiknya, proses transfer ilmu atau proses pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi, dimana pesan atau ide-ide disampaikan dari satu

individu kepada individu lainnya. Dalam proses penyampaian informasi tersebut maka akan dengan efektif jika menggunakan metode yang sesuai.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa tugas seorang pendidik tidak terbatas pada penyampaian pengetahuan semata, melainkan juga melibatkan upaya untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang kompleks secara holistik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa tugas seorang pendidik memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Seorang guru diharapkan memiliki keterampilan yang luas dan profesional dibidangnya. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti metode pengajaran, pemahaman mendalam tentang materi, kemampuan dalam menggunakan berbagai perangkat atau media pengajaran, sikap yang baik, menjadi contoh yang baik, dan hal-hal lainnya. Seorang pendidik perlu memahami peran mereka agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan melalui penyampaian materi. Menurut (Rusman, 2012) dalam memahami perannya pendidik hendaknya memiliki empat kompetensi dasar pendidik yaitu kompetensi pedagogik,

kompetensi personal, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Secara keseluruhan, pendidik yang memiliki keempat kompetensi dasar ini akan menjadi agen perubahan yang positif dalam kehidupan siswa mereka, membantu mereka mencapai potensi penuh mereka dan menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi. Mereka akan menjadi inspirasi dan model peran yang penting dalam pembentukan masa depan generasi mendatang.

Pendidikan merupakan bagian integral dari struktur kurikulum yang dibuat, disusun, dan disahkan oleh pemerintah, yang memiliki dampak besar terhadap standar pendidikan suatu negara. Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjelaskan tentang kompetensi dari pembelajaran Seni Budaya dan Kebudayaan adalah menunjukkan sikap ingin tahu, kepekaan terhadap lingkungan, kemampuan bekerjasama, integritas, kepercayaan diri, dan kemandirian dalam berkreasi dalam bidang seni budaya dan keterampilan kerajinan, memahami beragam karya seni budaya dan kerajinan, memiliki sensitivitas terhadap indra terhadap

karya seni budaya dan keterampilan kerajinan, menghasilkan karya seni budaya dan keterampilan kerajinan secara orisinal, dan juga menghasilkan karya seni budaya dan keterampilan kerajinan yang terinspirasi. Oleh sebab itu, pembelajaran tentang seni budaya dianggap menjadi penting bagi peserta didik karena memiliki potensi yang kuat dalam menumbuhkan nilai karakter pada diri peserta didik.

Pendidikan seni berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik secara seimbang antara pemikiran logis, nilai-nilai etika, kepekaan estetika, dan keahlian artistik dalam mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kesadaran dan kemampuan dalam menghargai keragaman budaya (Masunah, 2012). Maka dari itu, seni tari diajarkan mulai dari pendidikan dasar hingga tinggi, tujuannya adalah untuk menciptakan individu yang cerdas dan berpengetahuan, serta dapat mengedukasi dalam hal moral dan karakter sosial, berperilaku baik, dan memiliki etika yang tinggi, sambil juga melatih perkembangan aspek motorik.

Tujuan utama pendidikan seni tari adalah membimbing peserta didik untuk memahami koneksi antara

tubuh mereka dengan keseluruhan eksistensi sebagai individu manusia. Dengan demikian, pendidikan seni tari berfungsi sebagai pilihan untuk mengembangkan jiwa siswa menuju kedewasaan. Belajar Seni tari melalui kreativitas, peserta didik diberikan pengalaman yang luas untuk mengekspresikan dan mengeksplor dalam mencipta gerakan. Oleh sebab itu, pendidik perlu dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan menyenangkan bagi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Menurut (Hendriana et al., 2017) terdapat empat indikator berpikir kreatif, yakni, 1) Kelancaran, 2) Kelenturan, 3) Keaslian, 4) Elaborasi. Kelancaran adalah berpikir menunjukkan kemampuan untuk menuangkan hasil ide, hasil jawaban, dan solusi masalah atau pertanyaan secara eksklusif. Fleksibilitas atau kelenturan yaitu berpikir merujuk pada kemampuan untuk mengemukakan beragam gagasan, pertanyaan, atau jawaban. Originalitas atau keaslian yaitu dalam berpikir menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ekspresi dan ide yang baru dan unik, Selanjutnya, Elaborasi yaitu kemampuan untuk

merinci dan mengembangkan suatu objek.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa kreativitas adalah hasil dari penemuan ide yang dituangkan dalam bentuk produk baru yang berbeda dari sebelumnya. Ide tersebut dituangkan dalam bentuk keterampilan dan kreativitas tari yang wajib dikuasai. Hal ini dikarenakan mahasiswa calon guru SD/MI bukan hanya menguasai lima mata pelajaran (Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN), namun juga mata pelajaran seni (tari, musik dan rupa). Oleh sebab itu diperkuliahan, mata pelajaran seni membantu mahasiswa mengembangkan kreativitas lewat kesenian, dimana hal tersebut merupakan bekal keilmuan untuk menjadi guru SD/MI. Mata Pembelajaran seni seperti tari dan musik juga sering kali melibatkan kerja sama kelompok, yang mengajarkan mahasiswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik sehingga dapat membentuk karakter yang baik.

Dalam implemestasinya, pendidik diharapkan untuk praktik pembelajaran di dalam kelas. salah satu solusinya adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran secara variatif. Model

Project Based Learning (PjBL) adalah salah satu model yang menitik beratkan pada peserta didik untuk membuat sebuah produk dalam pembelajaran. (Fathurrohman, 2016) *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk menghasilkan sebuah produk. Pada dasarnya model pembelajaran ini lebih berfokus pada keterampilan memecahkan masalah dalam membuat sebuah proyek yang hasilnya berupa produk. Dalam implementasinya, Model ini memberikan kesempatan yang luas bagi mahasiswa untuk mengambil keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan proyek tertentu. Pembelajaran ini menggunakan metode berbasis proyek, dimana mahasiswa bekerja secara nyata, seolah-olah berada di dunia nyata, dan dapat menghasilkan produk yang

realistis. Berdasarkan latarbelakang di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah “bagaimanakah kreativitas Mahasiswa melalui penerapan model *Project Based Learning*? Adapun tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kreativitas Mahasiswa melalui penerapan model *Project Based Learning*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berfokus pada menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal tentang sesuatu, dimana hasilnya dijabarkan dalam laporan penelitian (Arikunto, 2019). Subjek penelitian adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Pontianak pada mata kuliah SBdP Bercirikan Islam dan Budaya Lokal (Seni Tari) yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 98 Mahasiswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja, dengan rubrik penilaian sebagai intrumennya. Indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *imagine* (ekplorasi ide atau penemuan baru), *invest* (mencapai

tujuan jangka pendek), improve jangka panjang) (Degraff & Lawrence, (melakukan perubahan secara 2002). Dengan indikator tersebut keseluruhan), dan incubate maka dibuatlah rubrik penilaian (penggagas ide, pengembangan kreativitas sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kreativitas

Rentang Nilai	Indikator Kreativitas			
	<i>Imagine</i>	<i>Invest</i>	<i>Improve</i>	<i>Incubate</i>
91 – 100	Mahasiswa mampu menemukan ide gerakan baru secara keseluruhan tarian	Mahasiswa bisa mencapai tujuan dari gerakan tari perubahan jangka pendek secara keseluruhan tarian	Mahasiswa mampu membuat perubahan gerakan tari yang sudah ada secara keseluruhan tarian	Mahasiswa bisa mengembangkan ide gerakan tari jangka Panjang pada aspek keseluruhan tarian
81 – 90	Mahasiswa mampu menemukan ide gerakan baru lebih dari 3 ragam gerak	Mahasiswa bisa mencapai tujuan dari gerakan tari perubahan jangka pendek secara $\frac{3}{4}$ tarian	Mahasiswa mampu membuat perubahan gerakan tari yang sudah ada lebih dari 3 ragam gerak	Mahasiswa bisa mengembangkan ide gerakan tari jangka Panjang pada aspek $\frac{3}{4}$ tarian
71 – 80	Mahasiswa mampu menemukan ide gerakan baru lebih dari 2 ragam gerak	Mahasiswa bisa mencapai tujuan dari gerakan tari perubahan jangka pendek secara $\frac{1}{2}$ tarian	Mahasiswa mampu membuat perubahan gerakan tari yang sudah ada lebih dari 2 ragam gerak	Mahasiswa bisa mengembangkan ide gerakan tari jangka Panjang pada aspek $\frac{1}{2}$ tarian
61 – 70	Mahasiswa mampu menemukan ide gerakan namun hanya sebatas tiruan yang sudah ada	Mahasiswa bisa mencapai tujuan dari gerakan tari perubahan jangka pendek secara $\frac{1}{4}$ tarian	Mahasiswa mampu melakukan perubahan gerakan tari yang sudah ada	Mahasiswa bisa mengembangkan ide gerakan tari jangka Panjang pada aspek $\frac{1}{4}$ tarian
0 – 60	Mahasiswa Belum menemukan ide gerakan baru	Mahasiswa belum bisa mencapai tujuan dari gerakan tari perubahan jangka pendek	Mahasiswa belum mampu melakukan perubahan gerakan tari yang sudah ada	Mahasiswa belum bisa mengembangkan ide gerakan tari jangka panjang

Skor peserta didik kemudian dipresentasikan berupa skala nilai rata-rata sebagai penilaian proses desain kreatif dari sebuah proyek. Analisis dilakukan terhadap data yang diperoleh dengan memanfaatkan

rumus rata-rata. Keterangan: Na = Nilai Keterampilan X = Skor yang diperoleh Xm = Skor maximum. Kriteria penilaian kreativitas telah diambil dari (Sari & Angreni, 2018) dan dimodifikasi untuk keperluan

penelitian dan disesuaikan untuk digunakan sebagai berikut.

Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Kreativitas Mahasiswa

Nilai Rata-Rata	Kriteria Kreativitas
81-100	Sangat Tinggi
71-80	Tinggi
61-70	Sedang
51-60	Kurang
1-50	Sangat Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Sajian Data

Proses pembelajaran menekankan pada pembelajaran berbasis proyek untuk membuat garapan tari kreasi yang berpijak pada tarian daerah (Melayu dan Dayak). Hasil karya tari mahasiswa dinilai sebagai hasil kemampuan berpikir kreatif dalam merancang garapan gerak tariannya. Kemampuan mahasiswa dalam mencipta tari kreasi melalui pembelajaran *Project Based Learning* menunjukkan hasil bentuk tarian yang digarap sesuai harapan. Penilaian tari kreasi ini dinilai dengan keterampilan tari yang kreatif yaitu dengan rubrik penilaian kreativitas.

Dalam mengembangkan kreativitas, kita berangkat dari asumsi bahwa setiap individu pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan

kemampuan untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Kreativitas ini dituntut dengan cara menghargai pribadi siswa, memberi motivasi serta kesempatan pada peserta didik dalam aktivitas kreatif, maka setelahnya akan dihasilkan produk-produk kreativitas dari peserta didik yang orisinil. Rata-rata kreativitas Mahasiswa dalam menciptakan tarian kreasi berpijakan pada tarian daerah (Melayu dan Dayak) dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.

Nilai Rata-rata kreativitas Mahasiswa dalam Menciptakan Tari Kreasi

Kelas	Jenis Tarian	Nilai Rata-Rata Kreativitas	Kategori
PGMI 3C	Tari Melayu	92	Sangat Tinggi
	Tari Dayak	90	Sangat Tinggi
PGMI 3D	Tari Melayu	87,50	Sangat Tinggi
	Tari Dayak	84,66	Sangat Tinggi
PGMI 3E	Tari Melayu	91	Sangat Tinggi
	Tari Dayak	80	Tinggi

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas mahasiswa melalui

pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 90 pada kelas PGMI 4C dengan tari Dayaknya. Sedangkan nilai kreativitas terendahnya pada tari Dayak diperoleh PGMI 4E dengan nilai rerata 80 pada kategori tinggi. Pada Tari Melayu nilai tertinggi ada pada kelas PGMI PGMI 4C dengan rerata 92 dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan yang nilai terendah diperoleh PGMI 4D dengan nilai rerata 87,50 kategori sangat tinggi. Indikator penilaian aspek kreativitas ini meliputi *Imagine, invest, improve, incubate*. Dari hasil penilaian aspek tersebut maka didapati tingkat kreativitas mahasiswa dalam proyek penggarapan tariannya. Dengan menjadikan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai model dalam proses pembelajaran, menjadikan proyek yang diciptakan oleh mahasiswa menjadi produk dengan tingkat kreativitas yang bagus.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada matakuliah SBdP Seni Tari menghasilkan 15 tarian kreasi diciptakan oleh 98 Mahasiswa PGMI

yang terbagi menjadi 15 kelompok dimana setiap kelasnya ada 5 kelompok. Setiap kelompok dibebaskan memilih minatnya terhadap jenis tarian yang akan menjadi proyek dalam perkuliahan ini. Pada proses eksplorasi gerak sampai dengan mengompos tarian hingga menjadi tarian jadi, mahasiswa dituntut untuk mencipta gerak tari yang sesuai dengan tema yang dipilihnya namun dengan proses amati, tiru, modifikasi. Pada akhir perkuliahan didapatkan hasil penilaian yang menunjukkan kreativitas Mahasiswa dalam menghasilkan tarian kreasi dengan kreativitas yang sangat tinggi dengan skor tertinggi yaitu memperoleh rerata nilai 92 untuk tari Melayu dan 91 untuk tari Dayak. (Tirtiana, 2013) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membayangkan, menginterpretasikan, dan mengungkapkan ide dan upaya untuk menciptakan kombinasi baru dari elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam pengembangan diri mereka. Dalam menciptakan tarian kreasi, Mahasiswa harus mengeksplorasi gerakan tari yang berpijak pada tarian

tradisi lokal (Kalimantan Barat). Namun dalam mendesainnya memang diperlukan unsur kreativitas di dalamnya agar gerak yang dihasilkan menjadi orisinal atau murni hasil dari olah pikir Mahasiswa yang dituangkan dalam bentuk gerakan. Berpikir kreatif tentu menjadi palu pemecah dalam permasalahan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan harapan. Hal ini sejalan dengan (Saefudin, 2012) kreativitas adalah hasil dari kemampuan berpikir kreatif untuk menemukan cara atau sesuatu yang baru dalam mengatasi masalah atau situasi. Dalam mencipta tari kreasi mahasiswa dituntut untuk berpikir kreatif terhadap tarian yang disusun baik dari aspek gerakannya, pola lantainya dan formasinya. Mahasiswa juga harus berpikir kreatif dalam meramu gerakan tari yang logis dalam temanya, seperti halnya gerak step 4 pada tari Dayak yang cenderung dihentakkan tidak seperti gerak step 4 pada tari Melayu yang lebih diayunkan. (Saefudin, 2012) juga mengatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama. Secara spesifik, berpikir kreatif dapat dianggap sebagai integrasi atau kombinasi antara berpikir logis dan

berpikir divergen untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru tersebut adalah salah satu tanda dari berpikir kreatif, sementara ada indikasi lain yang terkait dengan berpikir logis dan berpikir divergen. Oleh karena itu, berpikir kreatif melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama. Dalam konteks tertentu, kreativitas dapat dianggap sebagai hasil dari penggabungan atau integrasi antara berpikir logis dan berpikir divergen dengan tujuan menghasilkan sesuatu atau produk yang baru (Rahayu et al., 2011). Melalui model pembelajaran PjBL Mahasiswa dapat meningkatkan kreatifitas dalam berkarya. Tarian yang dihasilkan memiliki nilai estetika dan kreativitas yang tinggi. Memberi peluang bagi Mahasiswa dalam menciptakan kemampuan (*skill*) dalam mengolah tarian untuk anak SD/ MI. Hal itu merupakan bekal untuk mereka dalam membentuk menjadi calon peendidik yang terampil. Berdasarkan dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang membutuhkan keterampilan dengan menggunakan prinsip belajar sambil mengerjakan (*learning by*

doing). Hal ini sejalan menurut (Rusman, 2012) menyatakan bahwa PjBL memberikan kesempatan pembelajar untuk meneliti, merencanakan, mendesain dan refleksi terhadap pembuatan proyek teknologi. Oleh sebab itu model PjBL disinyalir dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Dalam pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), berpikir kreatif tidak hanya memerlukan perubahan dalam metode pengajaran dan atmosfer pembelajaran, tetapi juga perlu mengadopsi metode penilaian baru seperti penggunaan portofolio yang didasarkan pada aktivitas peserta didik. Dalam aktivitas belajar ini, Mahasiswa mencoba membedah dan menganalisis akar permasalahan sehingga bisa mengatasi masalah dengan cara membuat ide baru, dan kemudian mendesain dan membuat suatu produk yang kreatif dan inovatif. Selain mengolah kemampuan (*skill*) Mahasiswa juga perlu berinteraksi secara intelektual, emosional, dan sosial dengan rekan-rekannya agar setiap individu dapat mengembangkan nilai-nilai luhur dalam pembentukan identitas diri.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas Mahasiswa dalam menghasilkan tarian kreasi yang berpijak pada tradisi lokal (Kalimantan Barat) sangat tinggi dengan nilai 90 ada pada tari Dayak dan nilai 92 ada pada tari Melayu, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PjBL mampu meningkatkan kreativitas Mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Degraff, J., & Lawrence, K. A. (2002). *Kreativitas di Tempat Kerja Mengembangkan Praktik yang Tepat untuk Mewujudkan Inovasi, Seri Manajemen Sekolah Bisnis Universitas Michigan*. Jossey-Bass a Wiley Company.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Ar-Ruzz Media Group.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills*. Refika Aditama.
- Masunah, J. (2012). *Tari Pendidikan Bahan Ajar Mata kuliah*. UPIpress.
- Rahayu, E., H. Susanto, D., & Yulianti. (2011). Pembelajaran sains dengan pendekatan keterampilan proses untuk meningkatkan hasil

- belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7, 106–110.
- Rusman. (2012). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Al-Bidayah*, 4(1), 37–48.
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22–26.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Tirtiana, C. P. (2013). Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervenin. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 15–23.
- Zaini, A. (2021). Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Respon Siswa terhadap Pembelajaran Seni Tari Nusantara Berbantuan Media Audio Visual di SMA Negeri 2 Ciamis. *JIP*, 1(1), 10–20. <https://doi.org/10.37640/jip.v1i2.787>