

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING MELALUI PEMBELAJARAN DRAMA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA

Noviea Varahdilah Sandi

PGSD - FKIP Universitas Peradaban

Email : noviea011@gmail.com

Abstract : *The aim of the research to know project based learning model application to the art and drama learning through the show in developing scholars' creativity for about one semester. The art and drama learning model is a lesson of primary Theacher Education Major, in the other hand drama art persuade the scholar to develop their thinking creativity, establish and create the new thing. This research apply the quantitative by using descriptive method, which will review and describe the art and dramas' learning through the show in developing the students' creativity of art and drama course at Peradaban University academic year 2016/2017. The result of this research shows that the student have great potential in applying this project based learning model, they more active, independent, creating new thing and saw their creativity in learning drama, handle the stage management, practicing, acting, and mastering their emotion. The succeed of applying project based learning is seen from the process and the result of the show.*

Keyword : *Project Based Learning, Creativity, Drama Art*

Abstrak : Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *project based learning* pembelajaran seni drama melalui pertunjukan dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa selama satu semester. Pembelajaran seni drama merupakan mata kuliah Seni tari dan Drama di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, tujuan mata kuliah ini untuk meningkatkan mahasiswa lebih kreatif serta produktif melalui penerapan *project based learning*, melihat dari sisi lain seni drama mengajak mahasiswa untuk lebih mengembangkan kreativitas berpikir, membentuk dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Desain dalam tulisan ini menggunakan penelitian kualitatif, serta metode yang diambil dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif, dimana akan mengkaji serta mendeskripsika pembelajaran seni drama melalui proses pertunjukan dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa dibidang ilmu mata kuliah seni tari dan drama. Subjek dalam penelitian ini berfokus kepada mahasiswa semester VI yang mengambil mata kuliah seni tari dan drama di Universitas Peradabana, tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian ini menunjukan mahasiswa mempunyai potensi besar dalam penerapan model *project based learning*, mahasiswa lebih aktif, mandiri, menciptakan hal baru serta produktif terlihat dari kreativitas mahasiswa dalam berproses drama, mengurus management panggung, berlatih, beracting, dan menguasai emosi. Kesuksesan dalam menerapkan *project based learning* terlihat dari proses serta hasil pertunjukanya.

Kata Kunci : *project based learning, kreativitas, seni drama.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan serangkaian dari kegiatan yang didalamnya telah terbentuk perencanaan, dalam kaitanya dengan perencanaan perkuliahan pendidik (dosen) telah menyiapkan materi yang akan dipelajari di dalam kelas, baik berbentuk teori maupun praktik, baik melakukan kegiatan belajar dalam ruang atau pun outdoor, semua tergantung pada kebutuhan masing-masing. Dalam perkuliahan seni drama dosen cenderung memilih tempat di dalam ruang atau di outdoor, alasanya sangat jelas untuk mengganti suasana belajar agar tidak monoton. Pembelajaran masuk dalam kegiatan yang didalamnya terdapat peserta didik dan pendidik, dalam kegiatan tersebut mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitas baik berupa keterampilan, bakat atau pun yang berkaitan dengan imajinatif. Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan alam, ruang serta memanfaatkan beberapa benda yang ada di lingkungan sekitar merupakan konsep pembelajaran yang kreatif. Tidak semua konsep pembelajaran

berjalan dengan lancar, pendidik (dosen) harus lebih aktif dalam menentukan metode pembelajaran di kelas, baik berupa praktik maupun teori, oleh karena hal itulah pembelajaran berfokus kepada peserta didik yang menekankan prestasi belajar mahasiswa agar terwujudnya mahasiswa yang inovatif, kreatif, dan mandiri (tidak tergantung kepada dosen).

Melihat dari kemandirian mahasiswa yang tidak hanya selalu didampingi oleh pendidik, pendidik pun menerapkan model belajar dengan model *project based learning* dimana peserta didik dituntut untuk lebih banyak berdiskusi dengan temanya, serta lebih banyak meluangkan waktu untuk melakukan pencarian atau menemukan hal yang baru. Dengan penerapan *project based learning* mengajak mahasiswa lebih mandiri mencari informasi serta mengembangkan kreativitas, melihat dari berbagai karakter yang berbeda-beda pendidik mengajarkan peserta didik untuk melakukan penciptaan dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Melalui model pembelajaran *project*

based learning diharapkan mahasiswa lebih berprestasi.

Pendidikan seni tari dan drama merupakan mata kuliah di semester VI, dengan prodi pendidikan guru sekolah dasar dengan bobot 2 SKS. Mata kuliah ini menitikberatkan kepada materi praktik, perbandingan antara teori dan praktik adalah, teori 10 % sedangkan praktik 90%, untuk mengikuti perkuliahan seni tari dan drama, peserta didik diwajibkan untuk mengikuti perkuliahan selama 14 kali pertemuan. Ujian UTS serta UAS berbentuk praktik yang berupa menampilkan hasil kreativitasnya dengan teman satu kelompok dibidang seni tari dan seni drama. Belum jelas kapan dan dimana pembelajaran seni drama pertama kali diperkenalkan di masyarakat, baik dalam lingkungan formal maupun non formal. Drama mempunyai pengertian pertunjukan yang didalamnya terdapat unsur dialog, dan pendukungnya berupa naskah dan musik. Pembelajaran mata kuliah seni tari dan drama yang ditempuh oleh mahasiswa meliputi berawal dari pembuatan naskah drama, selanjutnya menghafal

naskah, berlatih dan pementasan. Tujuan utama pembelajaran seni drama diperkenalkan kepada peserta didik adalah untuk mengajak mahasiswa lebih kreatif dan produktif dalam mewujudkan suatu penciptaan yang baru, terutama dalam bidang penciptaan seni pertunjukan drama. Pertunjukan dalam kegiatan ini adalah untuk menyalurkan kreativitas mahasiswa dibidang penciptaan, pendidik tidak meminta peserta didik untuk menjadi seorang seniman, akan tetapi mengajak mahasiswa untuk lebih aktif dan produktif dibidang kesenian. Melalui pertunjukan seni membuat mahasiswa berperan aktif dalam lingkungan perguruan tinggi guna mengembangkan kontribusi melalui kreativitas, dan sebagai komunitas agar mahasiswa lebih aktif dalam berbagai bidang terutama bidang penciptaan seni pertunjukan.

Manusia yang kreatif merupakan manusia yang berpikir, sebab dengan berpikir akan menciptakan suatu hal atau ide yang baru. Lalu apa itu kreativitas, kreativitas dalam tulisan ini adalah memperdalam pengetahuan

mahasiswa dalam menciptakan gagasan yang baru dalam bentuk pertunjukan, baik berupa tindakan, ucapan ataupun gerak. Menurut Ensiklopedi Inggris Modern (dalam Yusuf Abu al-Hajjaj 2010:16) bahwa mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, seperti solusi, atau metode baru. Berbagai refensi menunjukkan bahwa kreativitas adalah konsep yang terdiri atas konsep-konsep ilmu psikologi kognitif. Dalam mata kuliah ini pendidik memberikan kesempatan mahasiswa untuk mandiri, membuat naskah drama, serta mempersiapkan tim produksi, di sini akan Nampak terlihat suatu perubahan yang baru bagi peserta didik yaitu menciptakan sesuatu yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil penerapan *project based learning* pada mata kuliah seni tari dan drama FKIP PGSD Universitas Peradaban Bumiayu semester VI tahun akademik

2016/2017. Objek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Peradaban yang menempuh mata kuliah seni tari dan drama, teknik pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Persiapan penerapan model pembelajaran *project based learning* melalui mata kuliah seni drama

Pembelajaran seni drama yang diterapkan di Fakultas Kejuruan Ilmu Pendidikan dengan prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar merupakan mata kuliah seni tari dan drama. Dalam fokus di penulisan ini adalah mengkaji seni drama, yang mempunyai tujuan untuk memperkenalkan seni drama kepada mahasiswa untuk mengembangkannya di perguruan tinggi atau pun di lingkungan luar perguruan tinggi. Selain itu mata kuliah ini mengajak mahasiswa untuk menciptakan pertunjukan seni drama, mulai dari membuat naskah pertunjukan serta proses berlatih. Hal yang tidak mudah mengenalkan materi seni

drama kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Peradaban. Sebab mahasiswa masih sangat awam untuk mempelajari kesenian tersebut. Sedangkan menurut Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010: 242) mengemukakan tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu:

1. Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah
2. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata
3. Menjadi para siswa yang otonom atau mandiri.

Tahap awal mempelajari mata kuliah ini adalah dengan mempersiapkan diri untuk lebih mandiri dan tidak tergantung kepada pendidik.

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Rais (2010:8-9), diantaranya sebagai berikut :

1. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan yang menantang (*start with the big question*)

2. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*)
3. Menyusun Jadwal aktivitas (*create a schedule*)
4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)
6. Evaluasi (*evaluate the experience*)

Penerapan model pembelajaran *project based learning* tahapan pertama menentukan atau merencanakan proyek pendidik mempersiapkan diawal pertemuan atau dikontrak perkuliahan, terkait persoalan proyek yang akan diselenggarakan, diikuti dengan tugas proyek yang tentunya dilengkapi dengan berbagai aturan dari pendidik, proyek di sini merupakan penugasan Ujian Akhir Semester (UAS) yaitu dengan membuat garapan pertunjukan seni drama berkelompok (perkelas). Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan usulan terkait konsep garap pertunjukan. Rancangan awal dalam

diskusi tahap pertama adalah pemilihan tema drama, misal yang berkaitan dengan seni budaya atau sejarah, atau tema yang mengandung tema sosial politik. Semua pemilihan tema diserahkan kepada peserta didik untuk memilih, setelah tema terpilih langkah selanjutnya pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpresentasi terkait tema yang dipilih untuk pertunjukan drama. Tema dalam kelas hampir semua sama, akan tetapi untuk alur cerita berbeda (peserta didik dituntut untuk mandiri serta berpikir). Dari 37 mahasiswa dalam kelas yang telah mempresentasikan hasil pikirannya, pendidik memilih salah satu tema yang menarik dengan alur cerita yang berbeda. Sehingga terpilihlah satu tema yang menarik untuk dipertunjukkan. Pemilihan tema penentuan pembuatan naskah, sehingga peserta didik siap menjadi pengarang naskah. Bahan untuk mengarang menurut RMA. Harymawan (1986:16) diantaranya :

1. Menentukan karakter
2. Menentukan situasi
3. Menentukan subjek

Tahapan yang kedua merencanakan langkah-langkah penyelesaian proyek dari awal sampai akhir. Di sini pendidik memberikan langkah-langkah teknik persiapan pertunjukan dari awal terbentuknya tema drama sampai dengan pertunjukan berakhir. Teknik utama adalah penentuan tema drama, kedua pemilihan tim produksi diantaranya adalah tim artistik berupa tim lighting, tim setting panggung, tim makeup, tim kostum dan tim property. Selain tim artistik ada juga penanggung jawab pertunjukan yaitu pimpinan produksi, humas, bendahara, sekretaris, tim dokumentasi, tim publikasi, asisten sutradara (astrada), sutradara dan actor serta aktris. Dalam berproses sampai pertunjukan dimulai, melibatkan banyak orang untuk bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing.

Setelah tahapan pertama dan tahapan kedua selesai, langkah selanjutnya adalah menyusun jadwal aktivitas penyusunan proyek, dalam hal ini peserta didik menyusun tahapan proyek dengan mempertimbangkan kompleksitas

langkah serta teknik penyelesaian garapan, mulai menyusun jadwal pementasan pertunjukan, menyusun jadwal latihan mandiri (perkelompok) tanpa didampingi oleh pendidik, menyusun jadwal untuk melaksanakan bimbingan dengan pendidik, menentukan jadwal gladi kotor dan gladi resik. Dengan penyusunan jadwal diharapkan mahasiswa lebih kreatif untuk mencari jalan cerita yang menarik, agar penonton tidak bingung atau jenuh ketika menyaksikan pertunjukan.

Tahapan selanjutnya adalah tahapan pendidik mengawasi berjalanya proses berlatih. Berlatih menurut Adang Ismet (2007:68) berbagai variasi latihan bisa digunakan dalam kerangka mengembangkan kemampuan daya konsentrasi. Latihan dalam pengertian berproses untuk persiapan pertunjukan yang akan dipertunjukan ini merupakan latihan yang penuh dengan berpikir atau pun bermain konsentrasi dan imajinasi, setiap peserta didik diwajibkan untuk menyumbang pikiran berupa ide serta gagasan baru untuk

mengembangkan alur cerita yang menarik. Pendidik mengajarkan kepada peserta didik bagaimana bekerja sama dalam kelompok agar terlaksanakannya berlatih yang efektif. Dalam berlatih kali ini peserta didik harus tepat waktu tidak mengulur waktu berkepanjangan untuk duduk, santai, mengobrol atau hal-hal yang kurang penting untuk dibahas. Dalam proses kali ini pembimbing harus lebih tegas dalam membimbing peserta didik yang banyak bercanda, tidak serius dan banyak mengeluh atau manja. Tidak diharuskan untuk diskusi sendiri akan tetapi peserta pendidik diwajibkan untuk berdiskusi dengan satu kelompok yang di dalamnya terdapat pendidik, pendidik pun tidak segan untuk memberikan arahan kepada peserta didik yang mengajukan banyak pertanyaan, selama proses berlangsung yang diharapkan adalah peserta didik harus lebih banyak mengeluarkan ide yang baru, kreativitas pun sangat dibutuhkan agar ketika pelaksanaan proses berlatih tidak monoton.

Kegiatan berproses ketika diawasi atau dibimbing oleh pendidik, diantaranya :

1. Pengawasan ketika membaca dan menghafal naskah
2. Pengawasan berlatih vocal dan ekspresi wajah, untuk para pemain
3. Melihat hasil konsep setting panggung dan lighting
4. Membimbing konsep efek music, untuk menggambarkan suasana
5. Pengawasan konsep kostum dan makeup
6. Memantau kerja humas, pimpro, sutradara, astrada, tim dokumen dan publikasi.

Tahap selanjutnya adalah penilaian terhadap produk yang dihasilkan, dalam tahapan ini pendidik menilai proses kegiatan pemahaman peserta didik dalam materi drama, mulai dari pertemuan pertama perencanaan materi sampai dengan pertemuan akhir, pendidik mengamati hasil pencapaian mahasiswa dari proses berlatih, sampai dengan tahap menjelang pertunjukan. Pendidik tidak ikut ambil peran untuk memberikan saran serta

masukkan, pendidik hanya memberikan sedikit gambaran dan selanjutnya diserahkan kepada peserta didik, apakah mereka tanggap atau tidak dengan apa yang telah disampaikan oleh pendidik, dengan metode seperti ini akan terlihat peserta didik yang telah menumbuhkan kreativitasnya. Setelah menjelang pertunjukan terlihat titik cerah yang baik, hasil akhir menunjukkan peserta didik yang berbakat dan menunjukkan kreativitasnya setelah diterapkannya model *project based learning*.

Tahapan keenam adalah hasil evaluasi, evaluasi dalam proses pembelajaran seni drama untuk tugas pertunjukan adalah minjau proses pelaksanaan proyek dan nilai hasil pertunjukan, yang dihasilkan untuk mengetahui tercapainya tujuan proyek. Ketika melakukan bimbingan dengan pendidik, peserta didik wajib untuk mengadakan kegiatan diskusi agar pendidik mengetahui hal apa yang kiranya peserta didik alami, kemungkinan besar pengembangan ketika berproses atau bahkan sebaliknya. Dalam hal ini peserta didik wajib

untuk memecahkan perihal yang berkaitan dengan kesulitan peserta didik, salah satunya membantu untuk teknik acting, atau kesalahan ketika berdialog. Disini peserta didik dan pendidik harus melakukan evaluasi agar proyek yang diharapkan berjalan dengan baik. Hal yang dilakukan diskusi akhir diantaranya sebagai berikut :

1. Sutradara mendiskusikan atau mempresentasikan hasil garapan selama berproses mulai dari kekurangan serta perkembangan
2. Keluhan dari seorang pemain, merasa tidak nyaman ketika beradegan teman-teman yang sering datang terlambat ketika akan berlatih
3. Kurangnya disiplin waktu yang menjadi kendala besar
4. Tim artistic mengalami kendala ketika mengumpulkan berbagai benda property sebagai pelengkap panggung dan berjalannya cerita
5. Teknik menyanyi sudah sangat baik (penonton merasa terhibur)
6. Alur cerita yang baik, akan tetapi masih kurang penekanan pemain, masih terlihat sedikit malu-malu

7. Diskusi terakhir adalah kurangnya penutup layar sehingga setting kurang menarik untuk dilihat.

Tahapan ini sekaligus mempublikasikan atau menampilkan pertunjukan kepada publik, semua tim yang terlibat dalam pertunjukan drama, sudah siap untuk melakukan tanggung jawabnya dibagian masing-masing, sebelum pertunjukan dimulai disediakan waktu 30 menit untuk menyiapkan diri, berdoa dan mulai konsentrasi, pertunjukan drama yang disuguhkan berdurasi 1 jam lebih 15 menit. Menurut Jaeni (2012 : 18) dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Estetik Melalui seni pertunjukan*, Masyarakat pendukung kegiatan budaya didudukkan pada posisi sebagai masyarakat yang *memiliki Sense of local wisdom* (rasa memiliki kearifan lokal) terhadap keseniannya. Dalam pertunjukan drama yang dipentaskan oleh mahasiswa semester VI kelas B jurusan PGSD Universitas Peradaban bertemakan politik yang menggunakan identitas kearifan lokal Jawa.



Gambar 1. Pelaksanaan pementasan drama *Petruk Kembar* karya PGSD 2. (Sumber dokumen Pribadi)

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa dibidang seni drama

Pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan *project based learning* dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa yang menempuh mata kuliah seni tari dan drama. Berfokus pada proses drama untuk menghasilkan proyek yang berupa pertunjukan seni drama. Dalam penugasan kali ini peserta didik harus lebih aktif dan mencari pengetahuan baru, dalam satu garapan drama, mempunyai berbagai ilmu yang dilengkapi dan tidak melenceng dari beberapa aturan dalam berproses yang merujuk pada berbagai teori drama serta unsur yang ada dalam drama. Menurut

Hasanuddin WS (2009:2-4) dalam bukunya yang berjudul *Drama karya dalam dua dimensi*. Drama adalah cerita atau tiruan perilaku manusia yang dipentaskan. Drama adalah karya yang memiliki dua dimensi karakteristik, yaitu dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Dalam penerapan dalam rujukan Hasanuddin drama merupakan menirukan, berpura-pura, meyakinkan dan tipuan. Manusia yang bermain drama ia mencoba untuk menjadi orang lain, mencoba meyakini penonton. Sastra yang dimaksud adalah alur cerita karena mengandung plot, amanat, pesan yang disampaikan, karakterlistik para pemain serta menceritakan peristiwa.

Definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P, menurut Utami Munandar (2002: 26-28), diantaranya sebagai berikut :

1. Definisi Pribadi, menurut Hulbeck (1945, dikutip U. Munandar, 1980) “*Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in a unique and characteristic way*”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian

dalam interaksi dengan lingkungannya. Fokus pada aspek pribadi jelas dalam definisi ini.

Pengarang sekaligus aktor dalam naskah *Pertruk Kembar* karya Hanni Fauzyi, mahasiswa yang saat ini menginjak semester akhir, merupakan mahasiswa yang dikatakan kreatif, produktif, serta gemar mempelajari kesenian daerah Jawa, dalam tulisannya yang menarik mengangkat nilai sosial politik menggunakan bumbu komedi, tembang Jawa, tarian Jawa dan adegan-adegan yang lucu, di sini pengarang berharap agar pertunjukan tidak monoton, sehingga dari awal sampai berakhirnya pertunjukan disuguhkan dengan adegan-adegan yang menarik. Dialog dalam pertunjukan ini menggunakan bahasa Banyumas (Jawa Ngapak). Terbukti pengarang sekaligus actor utama dalam pertunjukan ini sukses mempelajari perkuliahan dalam materi pertunjukan drama.

2. Definisi proses, definisi tentang proses kreatif dari Torrance (dalam Sternberg 1998) pada

dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu

“The process of (1) sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something aked, (2) making guesses and formulating bypotbeses about these deficiencies (3) evaluating and testing these guesses and bypotbeses (4) possibly revising and retesting them and finally (5) communicating the results” (1988:47).

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (1926, dalam Vernon, 1982), yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Terkait tahapan berproses yang dilaksanakan setiap jadwal bimbingan dengan pendidik, salah satu ungkapan yang disampaikan oleh Asep Mahful Hadi adalah sulit mengatur cahaya dalam pergantian suasana atau adegan,

sebab Asep belum pernah mempelajari teknik lighting panggung, untuk memecahkan masalahnya, Asep meminta bantuan untuk diarahkan mengatur cahaya dan lampu oleh mahasiswa yang ahli dibidangnya. selanjutnya keluhan yang disampaikan oleh sang Sutradara (Aisyah) dan penulis sekaligus actor dalam naskah ini (Hanni), mereka mengalami kendala terkait jadwal latihan, peserta didik sulit mengatur jadwal latihan di sore dan malam hari, mengingat jarak dari kampus ke rumah sangat jauh, peserta didik yang sulit untuk diatur ketika berproses tanpa pendidik, peralatan latihan yang tidak mendukung (property), untuk kesulitan atau kendala semacam itu pendidik mencoba untuk tetap membimbing dengan baik agar peserta didik tidak mengalami kendala lagi, misal dengan menyarankan agar peserta didik perempuan menumpang bermalam di rumah teman perempuannya yang jarak rumahnya dekat dengan kampus, pendidik lebih ekstra

mendampingi peserta didik agar tercapainya suasana yang harmonis, dengan berdiskusi pendidik akan memberikan masukan terkait tambahan property yang belum lengkap. Dengan adanya definisi proses terciptalah penemuan masalah sampai penemuan hasil. Dengan adanya diskusi peserta didik semakin menunjukkan hasil yang baik, mereka lebih berfokus untuk serius dalam berproses.

3. Definisi Produk, definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan unsur orisinalitas, kebaruan, dan kebermaknaan, seperti definisi dari Barron (1969, dalam Vernon, 1982) yang menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”.

Rogers (1982) mengemukakan kriteria untuk produk kreatif adalah

- a. Produk itu harus nyata (observable)
- b. Produk itu harus baru

- c. Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Petruk kembar merupakan karya yang bertemakan *Negeri Ngamarta* (Indonesia), *Petruk palsu dadi ratu* (petruk palsu jadi ratu) (orang kecil palsu jadi presiden), alasan menurut pengakuan pengarang adalah, untuk memahami apa yang akan terjadi pada waktu mendatang merupakan puncak eskalasi dari apa yang telah berlangsung di Indonesia, serta mengajak mahasiswa agar lebih mengapresiasi lakon *Petruk Kembar*. Berikut adalah salah satu foto yang menggambarkan suasana pertunjukan yang dilakoni oleh petruk kembar.



Gambar 2. Adengan pertama ketika petruk palsu mulai mengaku bahwa dirinya petruk yang asli.
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Alasan pengarang memilih menggunakan dialog bahasa Banyumasan merupakan suatu ciri bahwa pengarang ingin tampil berbeda dengan beberapa pertunjukan drama yang dominan lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia, selain itu pengarang ingin tampil apa adanya dengan menggunakan bahasa keseharian, hal ini masuk dalam pelestarian budaya lokal. Definisi produk sangat menarik, peserta didik melakukan tugasnya dengan penuh tanggung jawab.

4. Definisi Pendorong (*Press*), pendekatan terhadap kreativitas menekankan factor pendorong (*press*) atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri) maupun dorongan eksternal dari lingkungan social dan psikologis. Definisi Simpson (dalam Vernon, 1982) merujuk pada aspek sebagai “*the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought*”. Mengenai dorongan atau lingkungan, ada lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi,

dan menekankan kreativitas dan inovasi.

Peserta didik yang menempuh mata kuliah Seni tari dan Drama, telah menekankan factor pendorong internal dan eksternal. Faktor tersebut didorong oleh masing-masing pemikiran para peserta didik, faktor utama mengikuti perkuliahan ini salah satunya telah terlibat kontrak untuk mengikuti perkuliahan selama satu semester, selama satu semester peserta diwajibkan untuk mandiri, aktif dan dituntut sebagai peserta didik yang lebih berkreaitivitas dan penuh dengan pengalam serta wawasan luas dibidang seni yang telah ditempuh selama satu semester, selain itu pun mahasiswa ingin mendapatkan nilai yang baik sehingga dua factor ini sangat mendukung.

Penerapan model *project based learning*

Penerapan *project based learning* yang diterapkan pada mata kuliah seni tari dan drama, dengan terlaksananya perkuliahan ini

menunjukkan peserta didik yang mengikuti arahan serta bimbingan dari pendidik, yang diterapkan melalui proses dan hasil pertunjukan drama. Menemukan ide, menciptakan ide, Menyatukan ide dengan teman kelompok, berdiskusi, proses berlatih dengan pendidik dan tanpa pendidik, menerapkan aturan-aturan yang berlaku, menyatukan segala kekurangan dan kelebihan.

Model *project based learning* Pada Hasil Pertunjukan Drama

Project based learning merupakan metode pembelajaran yang menerapkan tujuan agar tercapainya suatu proyek yang akan dilaksanakan berbentuk produk. Terlaksanakannya pembelajaran yang menggunakan model *project based learning* ini berawal ketika seorang pendidik memberikan kontrak perkuliahan, pembahasan mengenai program pembelajaran, serta rencana kegiatan hasil kegiatan, dan penugasan membuat suatu produk yang belum pernah disajikan atau diciptakan. Dalam hal ini pendidik mengharapkan mahasiswa yang lebih berpikir aktif produktif

dan mandiri, agar tercapainya mahasiswa yang berkekrativitas dibidang penciptaan seni.

Menyaksikan produk yang berjudul *Semar Kembar* yang ditampilkan oleh mahasiswa Universitas Peradaban semester VI, fokus penelitian hanya kepada mahasiswa kelas PG2 menghasilkan produk berupa pertunjukan seni drama. Banyak hal yang menarik dalam proses berlatih, sampai akhir jadwal latihan (gladi kotor dan bersih), peserta didik masih semangat dalam berlatih. Melihat yang ditampilakan peserta didik membuat pendidik kagum, karena pertunjukan jauh lebih menarik dibandingkan dengan proses berlatih. Ketika pertunjukan seluruh peserta didik terlihat professional, jauh lebih tenang dan penyajikan lebih menarik. Proses yang terbilang tidak terlalu panjang, melibatakan serta menyatukan berbagai pola pemikiran yang berbeda, bukanlah suatu yang mudah. Seluruh adegan baik, property, kostum, makeup dan lighting yang sangat mendukung. Kekurangan dalam pertunjukan ini

ada pada setting panggung, tim artistic panggung merasa kesulitan mencari teknik agar cahaya dari luar tidak masuk ke dalam panggung pertunjukan, kesan yang ditampilkan dalam setting panggung kurang menarik, karena terlihat cahaya yang tembus dari luar. Selain itu pun kurangnya efek suara, efek musik suasana yang sedikit kurang mendukung, adanya keterlambatan efek musik ketika pergantian suasana yang baru. Keterlambatan pada lighting hanya ada pada adegan dua, ketika pergantian tempat, pergantian pemain dan suasana.

Berikut beberapa suasana kondisi pementasan *Petruk Kembar*, dalam penerapan *project based learning*, diantaranya sebagai berikut :



Gambar 3. Adegan ketika petruk menari Jawa - Banyumasan. (Sumber dokumentasi pribadi)



Gambar 4. *Pertarungan yang memecahkan suasana humor menjadi suasana tegang.*
(Sumber dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Ditemukan pada analisis penerapan model *project based learning* melalui mata kuliah seni drama dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa. Dilihat dari perencanaan proyek sampai akhir produk yang telah dirancang semaksimal mungkin, mengalami peningkatan yang baik. Seluruh mahasiswa kelas B (PG2) mengikuti ujian mata kuliah seni tari dan drama, seluruh peserta didik terlibat dalam satu garapan. Kreativitas peserta didik yang mengikuti perkuliahan seni drama kurang lebihnya 90% mengalami peningkatan yang baik, peserta didik jauh lebih mandiri dan terlihat 85% berprestasi dalam proses berlatih sampai pertunjukan. Selama proses

berlatih terlihat jelas peserta didik mengalami beberapa kendala, kesulitan dengan berbagai keluhan, serta menemukan penyelesaian yang lebih baik. Tema yang diambil dalam pertunjukan berlangsung adalah netral, sehingga peserta didik menggunakan kostum hitam, kecuali actor dan aktris.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Yusuf. 2010. *Kreatif atau Mati*. Surakarta : Al.Jadid
- Jaeni. 2012. *Komunikasi Estetik, Menggagas Kajian Seni dari Peristiwa Komunikasi Pertunjukan*. Bogor : ITB Press
- Junianti. Lestari, Alis Trieana, dan Fuja Siti Fujiawati (2017). *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Komposisi Tari*. Jurnal JPKS : Untirta
- Harymawan, RMA. 1986. *Dramaturgi*. Yogyakarta
- Hasanuddin, W.S. 2009. *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. (Ed ke 2) Bandung : Angkasa
- Ismet, Adang. 2005. *Seni Peran*. Bandung : Kelir
- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Munandar, Utami. 2004.
Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muh, Rais. 2010. *Project based learning :Inovasi yang berorientasi soft skills.* Makalah disajikan sebagai Makalah Pendamping dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya tahun 2010. Surabaya : Unesa
- Rusman. 2010. *Model Model Pembelajaran.* Bandung: Rajawali Pers