

**PENCIPTAAN KARYA SENI TARI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) BERORIENTASI
SCIENCE TECHNOLOGY, ENGEENERING, ART, AND MATH (STEAM)
SEBAGAI UPAYA MENJAGA EKSISTENSI KEARIFAN LOKAL
MASYARAKAT**

oleh²

Ni Luh Sustiwati¹, Ni Wayan Mudiasih²

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar

*Email: sustiawatiniluh@gmail.com**, *wyn.mudiasih@gmail.com*

Abstrak

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya maupun kearifan lokal yang telah dimiliki oleh masyarakat. Dibutuhkan upaya untuk menjaga eksistensi kearifan lokal masyarakat, sehingga mampu menjaga jati diri dan mempererat persatuan dan kesatuan. Penciptaan karya seni tari merupakan salah satu langkah yang dapat digunakan sebagai bentuk eksplorasi maupun refleksi kearifan lokal melalui karya garapan seni yang artistik. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses penciptaan karya seni tari melalui model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* (PjBL) dan berorientasi *Science, Technology, Engeenering, Art, and Math* (STEM). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yakni untuk menjaga eksistensi kearifan lokal sebagai kearifan yang dimiliki masyarakat dalam menjaga kehidupan sosial dapat dilakukan melalui kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* (PjBL) berorientasi pada *Science Technology, Engeenering, Art, and Math* (STEAM) untuk melibatkan peserta didik pada kegiatan penciptaan karya seni tari yang melibatkan teknologi untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari informasi serta merangkai sebuah produk seni melalui kegiatan ilmiah.

Kata Kunci: Penciptaan Seni Tari; PjBl; STEAM; Kearifan Lokal

1. Pendahuluan

Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa. Tiap suku bangsa memiliki keunikan kearifan lokal masyarakat. Kearifan lokal merupakan hasil pemikiran masyarakat dalam beradaptasi dengan lingkungan maupun membentuk tatanan sosial masyarakat agar tercipta suasana keharmonisan. Indonesia sebagai negara berkebang, menghadapi persaingan global yang semakin ketat. Persaingan global diwarnai oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat dari sebagian besar negara. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengiringi revolusi industri 4.0. Dengan adanya revolusi industri, kegatan masyarakat tidak dapat lepas dari peranan teknologi. Teknologi diibaratkan sebagai dua sisi mata uang, teknologi dapat memberikan sejumlah manfaat, namun teknologi juga dapat berdampak negatif bagi masyarakat. Kemudahan yang diperoleh melalui teknologi dapat megikis jati diri bangsa. Jati diri memiliki peranan yang sangat kuat sebagai penyaring berbagai budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya lokal masyarakat. Apabila budaya

lokal kalah bersaing dengan budaya asing dan melupakan kearifan lokal yang telah terbukti dapat membentuk karakteristik sosial masyarakat yang khas, maka suatu bangsa mudah terombang-ambing tanpa tujuan serta tidak akan memiliki daya saing yang mempuni (Nurhayati & Nurhidayah, 2019; Setyawan & Dopo, 2020).

Terkait permasalahan tersebut dibutuhkan berbagai upaya untuk mempertahankan jati diri bangsa yang memiliki kekayaan kearifan lokal masyarakat. Usaha mempertahankan jati diri bangsa bukan berarti menutup diri dari perkembangan global dan teknologi, namun teknologi dapat dijadikan sarana untuk menggali, memperkuat, serta kolaborasikan kearifan lokal masyarakat dengan teknologi diharapkan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi.

Bentuk pemanfaatan teknologi dalam menggali kearifan lokal yang ada di masyarakat dapat dilakukan melalui pembelajaran penciptaan karya seni di sekolah. Penciptaan seni melalui model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning (PjBL) yang berorientasi pada pendekatan *Science, Technology, Engineering, and Math* (STEM) dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik dalam menciptakan karya seni yang diawali dengan eksplorasi kearifan lokal atau budaya dengan berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, riset, maupun logika matematis. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis model pembelajaran PjBL berorientasi STEAM dalam memberikan pengalaman belajar penciptaan seni tari.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif untuk mendeskripsikan dan menganalisis model pembelajaran PjBL berorientasi STEAM dalam memberikan pengalaman belajar penciptaan seni. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur atau dokumentasi dengan mengkaji berbagai artikel, jurnal, maupun buku untuk memperoleh sejumlah informasi terkait dengan model pembelajaran PjBL berorientasi STEAM dalam memberikan pengalaman belajar penciptaan seni tari. Analisis data menggunakan teknik analisis induktif dari Miles dan Huberman yakni menganalisis data yang ada melalui: (1) reduksi data. Data dirangkum, dipilih pokok yang penting, diberi susunan yang lebih sistematis, sehingga lebih mudah dikendalikan sesuai dengan tujuan penelitian; (2) penyajian data dalam bentuk data observasi berupa catatan-catatan tentang kearifan lokal, model pembelajaran PjBL, STEAM, maupun konsep penciptaan seni tari; (3) penarikan kesimpulan/ verifikasi. Verifikasi berarti memeriksa kebenaran data penelitian, baik melalui naskah yang dapat dilihat maupun percakapan langsung dalam wawancara yang dapat didengar tentang kearifan lokal, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dari semua data yang diperoleh.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Kearifan Lokal

Kearifan lokal atau *local wisdom*, dimana kearifan berarti usaha manusia melalui akal budi untuk bertindak atau bersikap dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Sedangkan lokal berarti terbatas pada ruang lingkup tertentu atau kelokalan dari suatu daerah (Diem & Abdullah, 2020). Setiap keanekaragaman kebudayaan suku bangsa di Indonesia memiliki keunggulan lokal atau memiliki kearifan lokal (*local wisdom*) yang berbeda-beda. Kearifan lokal ini tercermin dalam kebiasaan hidup masyarakat setempat yang telah berlangsung lama. Contohnya dapat ditemui dalam bentuk nyanyian, pepatah, petuah, ajaran, dan semboyan yang melekat dalam acara pernikahan, kematian, melahirkan dan sebagainya. (Chairul, 2019). Kearifan lokal atau “local genius” merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Wales dalam Ayatrohaedi yaitu “the sum of the cultural characteristics which the vast majority of a people have in common as a result of their experiences in early life” (Daniah, 2016).

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa dalam menghadapi suatu permasalahan yang dihadapi masyarakat, melalui interaksi sosial dapat menghasilkan sejumlah gagasan. Pola interaksi yang sudah terdesain tersebut disebut setting. Setting adalah sebuah ruang interaksi tempat seseorang dapat menyusun hubungan-hubungan *face to face* dalam lingkungannya. Sebuah setting kehidupan yang sudah terbentuk secara langsung akan memproduksi nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut yang akan menjadi landasan hubungan mereka atau menjadi acuan tingkah-laku mereka. Secara substansial, kearifan lokal itu adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat. Nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat. Oleh karena itu, sangat beralasan jika dikatakan bahwa kearifan lokal merupakan entitas yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia dalam komunitasnya. Hal itu berarti kearifan lokal yang di dalamnya berisi unsur kecerdasan kreativitas dan pengetahuan lokal dari para elit dan masyarakatnya adalah yang menentukan dalam pembangunan peradaban masyarakatnya. Melihat pentingnya kearifan lokal bagi masyarakat, maka generasi muda harus mampu menjaga eksistensi, menggunakan kearifan lokal, serta mampu meneruskan kepada generasi berikutnya.

B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning (PjBl))

Project Based-Learning atau *PjBL* merupakan model pembelajaran yang menstimulasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan proyek atau pengalaman belajar untuk menghasilkan suatu produk baik konsep, benda, hasil kerajinan, maupun artefak yang bermanfaat sebagai solusi dari permasalahan atau bermanfaat untuk memudahkan segala aktivitas manusia. Dalam kegiatan PjBL peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, maupun sintesis dari berbagai informasi yang diperoleh sebagai bentuk proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang ditandai dengan kegiatan belajar peserta didik yang pasif. Sebaliknya pembelajaran PjBL menstimulasi peserta didik untuk melakukan investigasi (penyelidikan) melalui

pertanyaan terbuka atau *open-ended*, menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan produk. Hal tersebut berpijak pada teori belajar yang dikemukakan oleh Dewey yang memandang pentingnya pemberian masalah untuk menstimulus kegiatan pembelajaran peserta didik. Dengan masalah atau pertanyaan yang mendasar dapat mendorong peserta didik menjadi aktif. Dengan kata lain pendekatan siswa aktif atau *active learning approach* menjadi filosofi dari pembelajaran berbasis proyek. Sama halnya dengan beberapa model pembelajaran yang menekankan siswa pada aktivitas pembelajaran, PjBL adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*)

Fokus pembelajaran berbasis proyek bertujuan agar peserta didik dalam pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui proses penyelidikan yang terstruktur dan menghasilkan produk dan berbeda dengan pembelajaran tradisional yang umumnya sekadar mendapat teori-teori yang dihafal saja. Dengan pembelajaran berbasis proyek, peserta didik memperoleh sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang bermakna selama proses penyelesaian proyek kerja.

PjBL didukung oleh perspektif *constructivism*, yakni sebuah perspektif pembelajaran yang menganggap peserta didik dapat mengkonstruksi pemikiran mereka sendiri. Perspektif konstruktivis terdiri dari dua pandangan yang menjadi garis besar yakni konstruktifis kognitif Peaget dan Vigotsky. Perspektif konstruktivis kognitif Jean Peaget memandang bahwa peserta didik mengkonstruksi pemikirannya sendiri melalui sejumlah pengalaman belajar mereka. Dengan demikian PjBL memberikan peserta didik pengalaman belajar, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pemikiran mereka melalui sejumlah pengalaman menyelesaikan proyek pembelajaran. Kemudian perspektif Konstruktivis Lev Vigotsky memandang bahwa peserta didik dapat mengembangkan pemikiran mereka secara lebih optimal dengan bantuan teman sejawat maupun asisten belajar. Interaksi dalam pembelajaran memegang peran yang sangat penting, maka dari itu kegiatan optimalisasi pembelajaran melalui PjBL dilakukan melalui kegiatan belajar kolaboratif atau kerja didalam kelompok belajar. Bruner dengan Discovery Learning menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan terlibat dalam sejumlah kegiatan investigasi atau *inquiry* yang mendalam. Dengan merumuskan segala hubungan sebab (yang mempengaruhi) maupun akibat (yang dipengaruhi) dari suatu fenomena menjadi sebuah konsep yang sistematis dan teori tersebut membangun sebuah gagasan yang inovatif dalam menghasilkan suatu produk baru yang bermanfaat bagi masyarakat (Jalinus dkk., 2017).

Beberapa prinsip pembelajaran berbasis proyek yakni (1) prinsip sentralistis menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran terfokus pada kegiatan proyek sebagai kegiatan yang utama. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang mungkin dikembangkan dari PjBL dewasa ini hanya sebagai pelengkap untuk membantu peserta didik dalam kegiatan proyek; (2) prinsip yang kedua yakni *driving question* atau pertanyaan pendorong/penuntun, pemberian pertanyaan kepada peserta didik

berfungsi sebagai stimulus. Sebaiknya gunakan permasalahan yang *open-ended* (terbuka), *ill-structured* (atau permasalahan yang kurang terstruktur), permasalahan permasalahan tersebut mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan identifikasi permasalahan terlebih dahulu untuk memahami secara jelas. Setelah melakukan identifikasi permasalahan peserta didik merasa memiliki permasalahan tersebut dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran selanjutnya; (3) selanjutnya prinsip *constructive investigation* atau investigasi konstruktif, merupakan kegiatan investigasi yang dilakukan sebagai konstruksi pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan. Peserta didik membutuhkan sejumlah informasi yang dapat membangun hipotesis atau dugaan sementara bahwa produk yang akan mereka ciptakan dapat menyelesaikan permasalahan. Selain itu informasi yang diperoleh melalui fakta-fakta ilmiah dari berbagai sumber juga sangat dibutuhkan sebagai konstruksi gagasan produk mereka, serta menguji kesesuaian solusi terhadap dugaan awal mereka; (4) prinsip selanjutnya adalah *autonomy* atau otonomi dalam belajar, peserta didik memiliki kebebasan dalam mengembangkan produk mereka, berdasarkan tujuan pengembangan produk yang telah mereka susun sebelumnya. Guru sebagai fasilitator yang berperan memfasilitasi kebutuhan siswa dalam belajar apabila dibutuhkan, guru juga berperan sebagai pembimbing dan motivator yang membimbing setiap langkah investigasi serta memotivasi mereka agar proses pembelajaran berjalan secara berlanjut; (5) prinsip yang terakhir adalah *realism* atau realistik, dalam mengembangkan keterampilan kreatif tidak dapat terlepas dari imajinasi. Imajinasi atau citra visual yang muncul dalam pemikiran peserta didik sedapat mungkin harus direalisasikan ke dalam kehidupan nyata. Maka dari itu peserta didik harus memiliki tujuan yang realistik, melalui beberapa tahapan atau langkah-langkah yang sistematis. Proses pembelajaran harus mengacu pada konteks dunia nyata peserta didik, dan menghasilkan kebermanfaatan yang nyata (Dole dkk., 2017; Hartati & Nugraheni, 2019).

Pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik pembelajaran sebagai berikut (1) peserta didik membuat keputusan tentang kerangka kerja; (2) adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik; (3) peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan; (4) peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan; (5) proses evaluasi dijalankan secara kontinu; (6) peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan; (7) produk akhir peserta didik dalam mengerjakan proyek dievaluasi secara kualitatif; (8) situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Langkah-langkah pembelajaran dalam Project Based Learning (PjBL) sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (Nurohman 2007) terdiri dari (1) *Start With the Essential Question* Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta

didik; (2) *design a Plan for the Project*. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat 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) *create a Schedule*. Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain: (a) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek, (b) Membuat deadline penyelesaian proyek, (c) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (e) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara; (4) *monitor the Students and the Progress of the Project*. Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting; (5) *assess the Outcome*. Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya; (6) *evaluate the Experience*. Pada akhir proses pembelajaran, pengajar 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. Pengajar 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

C. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning (PjBl)*) Berorientasi STEAM dan Pengalaman Belajar Penciptaan Karya Seni Tari

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kearifan lokal memiliki peran yang sangat penting dalam membina keberlangsungan suatu masyarakat. Dibutuhkan suatu upaya agar generasi muda mampu mengeksplorasi kearifan lokal yang ada, menggunkan kearifan lokal dalam menyelesaikan masalah, sekaligus meneruskan atau mengenalkan kearifan lokal kepada masyarakat. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pelibatan peserta didik dalam proses penciptaan karya seni. Proses penciptaan karya seni dapat dilakukan melalui model pembelajaran berbasis proyek.

Melalui model pembelajaran berbasis proyek peserta didik distimulasi dengan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat. Untuk mampu memecahkan permasalahan tersebut, maka peserta didik harus mengeksplorasi

kearifan lokal yang telah ada di dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian diharapkan pertanyaan harus kontekstual sesuai dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka mampu mengeksplorasi dengan baik. Kemudian melalui kegiatan proyek peserta didik dilibatkan dalam mengekspresikan atau merefleksikan bentuk kearifan lokal dalam sebuah karya seni yang penuh dengan makna. Dalam langkah ini peserta didik diharapkan mampu menyusun sebuah konsep garapan tari yang memiliki nilai estetika sehingga memunculkan daya tarik bagi masyarakat. Dengan daya tarik yang diberikan diharapkan masyarakat mampu menangkap nilai yang disampaikan dari karya hasil ciptaan peserta didik.

Terkait dengan perkembangan teknologi saat ini, maka kegiatan penciptaan karya seni melalui model PjBL dapat dilakukan dengan berorientasi pada pendekatan STEAM (*Science, Thechnology, Engeenering, Art, and Math*) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang sesuai digunakan di jaman sekarang dengan pesatnya perkembangan teknologi. STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata (Ritonga & Zulkarnain, 2021). STEAM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, teknik, seni dan matematika saling terkait. Dalam STEAM, sains dan teknologi dapat diartikan melalui seni dan teknik, termasuk juga komponen matematika. Sains dan Teknologi, yang ditafsirkan melalui Teknik dan Seni, semua berdasarkan unsur-unsur matematika.”

STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. STEAM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, teknik, seni dan matematika saling terkait (Schietroma, 2019). Dalam STEAM, sains dan teknologi dapat diartikan melalui seni dan teknik, termasuk juga komponen matematik. Komponen dalam STEAM pemecahan masalah melalui inovasi dan desain, keterkaitan antara asesmen, rencana belajar dan standar pembelajaran, kombinasi lebih dari satu subjek dalam STEAM dan kegunaannya dalam seni, lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan *process based learning*, dan fokus pada hal-hal yang terjadi di kehidupan.

Dalam model pendidikan STEAM, seni tidak hanya dianggap sebagai subjek tersendiri, tetapi sebagai titik akses ke semua mata pelajaran lainnya, dan juga sebagai inovasi. Berikut ini beberapa keuntungan dari menggabungkan seni dalam sains dan teknik seperti dalam model STEAM: (a) Membantu menghilangkan penghambat ide- ide (karena tidak ada kata salah dalam seni); (b) Fokus pada proses yang membantu mengarah pada inovasi; (c) Mengajarkan kekuatan dari observasi, orang-orang dan lingkungan dalam pembelajaran; (d) Membantu mengasah kecerdasan visual-spasial dan konsep matematika seperti geometri. Fondasi STEAM sebenarnya terletak pada pembelajaran inkuiri, pemikiran kritis, dan berbasis proses. Berbasis proses di sini berarti proses saat mengajukan pertanyaan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan mampu menemukan

solusi dari suatu masalah. Inti dari pembelajaran STEAM adalah menjadikan pembelajar lebih kreatif dalam menemukan solusi masalah

4. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menjaga eksistensi kearifan lokal sebagai kearifan yang dimiliki masyarakat dalam menjaga kehidupan social, dapat dilakukan melalui kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning* (PjBL) berorientasi pada *Science Technology, Engeenering, Art, and Math* (STEAM) untuk melibatkan peserta didik pada kegiatan penciptaan karya seni tari terpadu dengan teknologi, untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari informasi serta merangkai sebuah produk seni melalui kegiatan ilmiah.

B. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengkaji secara teoritis pemanfaatan model pembelajaran pada era revolusi industri 4.0. Disarankan untuk mengembangkan model pembelajaran ini serta mengaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan kegiatan pembelajaran PjBL berorientasi STEAM dapat mengembangkan kreativitas seni peserta didik sebagai keterlibatan mereka dalam menjaga eksistensi kearifan lokal yang dimiliki.

5. Daftar Pustaka

- CHAIRUL, A. (2019). Kearifan Lokal Dalam Tradisi Mancoliak Anak Pada Masyarakat Adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 5(2), 172–188. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v5i2.86>
- Daniah, D. (2016). Kearifan lokal (local wisdom) sebagai basis pendidikan karakter. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1–14.
- Diem, C. D., & Abdullah, U. (2020). Promoting multiculturalism: Teachers' English proficiency and multicultural education in Indonesia. In *Indonesian Journal of Applied Linguistics*. researchgate.net. https://www.researchgate.net/profile/Umar-Abdullah-5/publication/341825088_Promoting_multiculturalism_Teachers'_English_proficiency_and_multicultural_education_in_Indonesia/links/5eea065892851ce9e7ea9613/Promoting-multiculturalism-Teachers-English-profici
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). *The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students*. January. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.43>
- Nugraheni, T., Budiman, A., & Sukmayadi, Y. (2019). Entrepreneurship and Art Education Tourism: A Study on Results of Management Skills Training Program for Students. In *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* (Vol. 19, Issue 2, pp. 193–203). pdfs.semanticscholar.org.

<https://doi.org/10.15294/harmonia.v19i2.22674>

Nurhayati, E., & Nurhidayah, Y. (2019). Multicultural Value in the Traditional Islamic Boarding School, Bina Insan Mulia (BIMA), Cirebon, Indonesia. In *Nadwa*. pdfs.semanticscholar.org/10a5/f4cf64cd34eea56f0fc0c3d88354d89c3772.pdf

Ritonga, S., & Zulkarnain, Z. (2021). Penerapan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 75–81.

Schietroma, E. (2019). Innovative STEM lessons, CLIL and ICT in multicultural classes. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*. <https://www.learntechlib.org/p/207525/>

Setyawan, D., & Dopo, F. (2020). Strengthening National Identity Through The Learning of East Culture-Based Art Education. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 39–46. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i1.21711>

6. BIODATA SINGKAT

1. Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd dilahirkan di Desa Kedis Kecamatan Busungbiu Kabupaten Buleleng-Bali pada tanggal 22 Juli 1959. Pendidikan terakhir S3 di Program Studi Manajemen Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Malang, lulus tahun 2008. Dari tahun 1988 sampai sekarang sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) (dosen) di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar. Penelitian tiga tahun terakhir: Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning; Merangkai Nusantara Melalui Seni Wadantara (KRU-PT dari th 2019-2021); Budidaya Rumput Laut dan Kain Rangrang Dalam Penciptaan Karya Tari Pesisir Nusa Penida. Pengabdian Kepada Masyarakat tiga tahun terakhir: PKM Tari Rejang Gadung di Desa Gadungan Kecamatan Slemadeg Timur Kabupaten Tabanan; Manajemen Pelatihan Tari Magoak-goakan Guna Meningkatkan Kompetensi Tari Tradisional Bagi Guru Seni Budaya SMP Kabupaten Buleleng. Sebagai Pemakalah di Seminar: ISoNH (Internasional Seminar On Nusantara Heritage di ISI Denpasar); Pemakalah di International Conference “Indonesian Art Spirit: Cultural Ecosystem and Diversity” di ISBI Bandung; Pemakalah di Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara) ISI Denpasar tahun 2021.
2. Dra. Ni Wayan Mudiasih, M.Si dilahirkan di Desa Berembeng, Kecamatan Slemadeg, Kabupaten Tabanan,- Bali pada tanggal 24 Juli 1961. Pendidikan terakhir S2 Kajian Budaya Universitas Udayana, lulus tahun

2005. Dari tahun 1989 sampai sekarang sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) tercatat dosen di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Penelitian 3 tahun terakhir: penelitian tentang pembelajaran Tari Legong Kuntir berbasis E- BOOK tahun 2020-2021; Penciptaan Tari Pependetan Panca Sani tahun 2020-2021; Tari Joged Pingitan sebagai Tari Upacara Keagamaan. Pengabdian Kepada Masyarakat tentang Penciptaan Tari Bagi Guru MGMP se Kota Denpasar tahun 2019.