



Pance Mariati

Model Pembelajaran
Seni Tari
EKEE

(Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi)

Berbasis Digital Inovasi dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi



UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

PASAL 113 KETENTUAN PIDANA SANKSI PELANGGARAN

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pance Mariati
Warih Handayaniingrum
Setyo Yanuartuti

Model Pembelajaran Seni Tari EKEE (Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi) Berbasis Digital

Inovasi dalam Meningkatkan Kreativitas dan
Kolaborasi



Model Pembelajaran Seni Tari EKEE (Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi) Berbasis Digital
Inovasi dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia
oleh Penerbit Global Aksara Pers*

ISBN: 978-634-280-031-7

ii + hal 107 ; 14,8 x 21 cm

Cetakan Pertama, Februari 2026

copyright © Februari 2026 Global Aksara Pers

Penulis : Pance Mariati
Warih Handayaniangrum
Setyo Yanuartuti
Editor : Dr. Alaika M. Bagus Kurnia SP
Desain Sampul : Hamim Thohari Mahfudhillah
Layouter : Syahfrudin Amsyah Muhammad

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Diterbitkan oleh:



CV. Global Aksara Pers
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,
No. 282/JTI/2021
Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya
+628977416123/+628573269334
globalaksarapres@gmail.com

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga Buku Model Hipotetik dengan judul “Model Pembelajaran Seni Tari EKEE (Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi) Berbasis Digital : Inovasi dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kolaborasi” ini dapat diselesaikan. Penyusunan buku model hipotetik ini bertujuan untuk melatih kreativitas dan kolaborasi dimana keduanya merupakan komponen penting yang perlu dikembangkan pada pembelajaran abad 21.

Pada era digital yang terus berkembang saat ini, kreativitas dan kolaborasi menjadi keterampilan yang semakin penting bagi generasi masa depan. Model pembelajaran EKEE menekankan pada empat sintaks yakni Eksplorasi, Kreasi, Ekspresi, Evaluasi. Eksplorasi mengajarkan kita untuk beradaptasi dengan cepat, berpikir, dan merespons perubahan dengan kreativitas. Kreasi membangkitkan imajinasi dan memungkinkan kita untuk menghasilkan karya orisinal yang unik. Ekspresi memberi kita kesempatan untuk menyampaikan gagasan dan emosi secara bebas, menggunakan berbagai media digital sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang kuat dan mempengaruhi orang lain.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pembimbing yang telah meluangkan waktu selama penyusunan buku ini. Tanpa dukungan beliau, buku ini tidak akan bisa terwujud. Penulis juga mohon maaf apabila

penyusunan buku ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan masukan pembaca akan sangat kami terima dengan terbuka.

Akhirnya, kepada para pembaca, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas ketertarikan dan kepercayaan Anda pada buku ini. Saya berharap buku ini menjadi panduan yang menginspirasi dan membantu Anda mengembangkan kreativitas dan kemampuan kolaboratif melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan terkini. Saya berharap buku ini memberikan manfaat yang berlimpah bagi Anda dan menginspirasi Anda untuk terus mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dengan cara yang baru dan berbeda. Selamat membaca dan semoga perjalanan kreatif Anda penuh dengan kegembiraan dan pencapaian yang luar biasa.

Surabaya, April 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
BAB 1	
RASIONAL MODEL EKEE BERBASIS DIGITAL	1
A. Latar Belakang Pengembangan Model EKEE Berbasis Digital.....	1
B. Tujuan Pengembangan Model Pembelajaran EKEE Berbasis Digital.....	22
BAB 2	
DUKUNGAN TEORETIS DAN EMPIRIS.....	24
A. Dukungan Teoritis	24
1. Teori Belajar Sosial-Kognitif	26
2. Teori Konstruktivisme.....	29
3. Teori belajar Gestalt	36
4. Teori Belajar Experiental (ELT) David Kolb	39
B. Dukungan Empiris	42
C. Kebaruan Model Pembelajaran EKEE	66
D. Rancangan Model Hipotetik.....	75
BAB 3	
KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN EKEE BERBASIS DIGITAL.....	89
BAB 4	
PENUTUP	99
Daftar Pustaka	101

1

Rasional Model EKEE Berbasis Digital

A. Latar Belakang Pengembangan Model EKEE Berbasis Digital

Pembelajaran abad 21 fokus pada pengembangan kompetensi 4C yaitu *creativity*, *collaboration*, *communication* dan *critical thinking* (Ratama et al., 2021). Sedangkan menurut Sarip et al., (2024) pengembangan kompetensi terdiri dari keterampilan 6C yang meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *character* (karakter), dan *citizenship* (kewarganegaraan).

Keterampilan 6C merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Critical thinking* mengacu pada kemampuan untuk berpikir logis, menganalisis informasi secara mendalam, serta membuat keputusan yang tepat berdasarkan data dan argumen yang kuat. *Creativity* mendorong peserta didik untuk menciptakan ide-ide baru, memecahkan masalah secara inovatif, serta berpikir di luar batasan konvensional. *Collaboration* melibatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain secara efektif, membangun tim, serta menghargai keberagaman dalam kelompok. *Communication* merujuk pada kecakapan menyampaikan ide dan informasi secara jelas, baik secara lisan maupun tertulis, serta mendengarkan secara aktif.

Character merupakan fondasi moral dan etika yang membentuk kepribadian peserta didik, seperti tanggung jawab, integritas, dan empati. *Citizenship* menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan global, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang aktif dan peduli terhadap isu sosial. Integrasi keterampilan 6C dalam proses pembelajaran bertujuan membentuk individu yang kompeten, adaptif, dan berdaya saing tinggi di era globalisasi (Khotimah et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan enam keterampilan tersebut, salah satu keterampilan penting yang harus dilatihkan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah kreativitas dan kolaborasi, karena keduanya menjadi kunci dalam membentuk individu yang mampu berpikir inovatif sekaligus bekerja efektif dalam tim untuk menyelesaikan berbagai tantangan secara bersama-sama. Kreativitas dapat digambarkan sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide baru, konsep, atau produk yang memenuhi kebutuhan dunia sedangkan kolaborasi dalam konteks abad ke 21 membutuhkan kemampuan untuk bekerja dalam tim, belajar dari dan berkontribusi pada pembelajaran yang lain, menggunakan keterampilan jejaring sosial, dan menunjukkan empati dalam bekerja dengan orang lain yang beragam (Muhali, 2019). Kolaborasi tidak hanya sekedar bekerjasama, melainkan setiap individu yang bekerjasama itu memiliki “keahlian” sehingga mereka dapat saling bertukar keahlian di dalam kolaborasinya.

Kreativitas dan kolaborasi merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh seseorang pada jaman sekarang, karena perubahan yang terjadi dengan cepat di berbagai aspek kehidupan memerlukan kreativitas dan kolaborasi untuk mengatasinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang

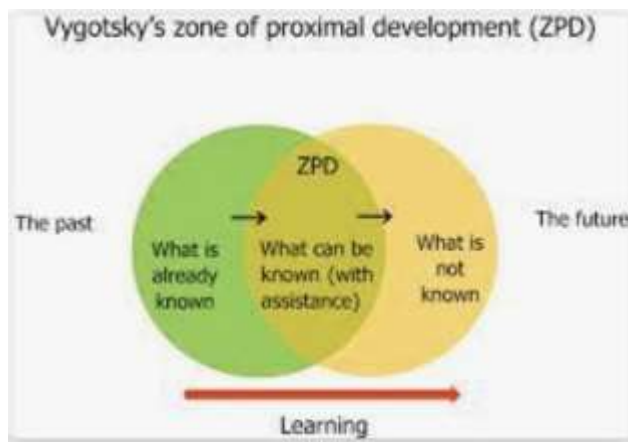
dalam berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun produk yang dihasilkan melalui penggabungan berbagai konsep. Proses ini berkembang secara bertahap dan menjadi bagian dari karakter individu tersebut (Gallagher, 2022). Kolaborasi merupakan strategi yang harus ditempuh dengan tujuan untuk mempermudah, memperingan, dan mempercepat pencapaian tujuan, baik yang dilakukan oleh individu maupun organisasi dalam mengejar cita-citanya (Choirul, 2020).

Di era globalisasi yang penuh tantangan kompleks, baik di tingkat lokal maupun global, kreativitas menjadi faktor utama dalam menciptakan solusi inovatif (Weber & Reed, 2022). Kemajuan teknologi yang pesat juga menuntut pemikiran kreatif untuk mengembangkan ide-ide baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam konteks pendidikan, kreativitas di sekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi situasi yang tidak memiliki satu jawaban pasti, tetapi terbuka terhadap berbagai kemungkinan solusi. Ketidakpastian dalam pembelajaran dihargai sebagai peluang untuk berimajinasi dan mengeksplorasi ide-ide baru (Muhali, 2019). Kreativitas dan inovasi memungkinkan peserta didik tidak hanya mengembangkan pengetahuan, tetapi juga menyelesaikan masalah yang belum terpecahkan, merancang teori serta model baru, dan mengambil risiko dalam bereksperimen. Tuntutan Abad 21 terhadap produk dan industri inovatif menjadikan kreativitas sebagai keterampilan utama yang harus dikuasai. Sistem pendidikan di beberapa negara maju, seperti Finlandia dan Singapura, mulai memasukkan kreativitas dan inovasi sebagai indikator keberhasilan siswa, menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri yang terus berkembang (Dewi, 2015).

Kreativitas dan kolaborasi merupakan dua aspek yang saling memperkuat dalam membentuk kepribadian yang adaptif dan inovatif, terutama di era abad ke-21. Kreativitas tidak hanya berasal dari pemikiran individu, tetapi berkembang melalui interaksi tim yang memungkinkan pertukaran ide, keterampilan, dan perspektif yang beragam (Muhali, 2019). Kolaborasi yang efektif mendorong kecerdasan kolektif, empati, serta kemampuan bekerja dalam tim, yang menjadi katalis utama dalam menciptakan inovasi. Saat individu dengan latar belakang berbeda bekerja sama, mereka membawa gagasan unik yang saling melengkapi, menghasilkan solusi yang tidak mungkin tercipta secara soliter. Kolaborasi juga memberi ruang bagi seseorang untuk menguji dan menyempurnakan ide dengan masukan dari tim, menjadikan proses kreatif lebih dinamis. Sebaliknya, kreativitas memberikan makna dan arah dalam kerja tim, memastikan bahwa kolaborasi bukan sekadar rutinitas, tetapi sebuah mekanisme penciptaan solusi yang orisinal. Menurut (Sabirin, 2016), kolaborasi bukan hanya keterampilan sosial, tetapi juga cara hidup yang mengajarkan individu untuk bertanggung jawab, mendukung kelompok, serta mengembangkan kemampuan intelektual dan emosional. Dalam konteks pembelajaran, kolaborasi membantu peserta didik mengasah keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan esensial dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Dengan demikian, kreativitas dan kolaborasi tidak hanya memperkaya hasil kerja, tetapi juga membentuk individu yang lebih terbuka, inovatif, dan siap menghadapi kompleksitas tantangan masa depan.

Kolaborasi juga dapat membantu seseorang mengurangi kecemasan dan stres yang dialami. Seseorang

dapat saling mendukung dan membagikan beban kerja dalam sebuah tim, sehingga tidak terlalu terbebani dengan tugas yang sulit. Vygotsky dalam (Arends 2015) menyatakan kolaborasi memunculkan iklim belajar konstruktivisme sosial melalui *scaffolding* di antara anggota tim. Orang lebih tahu akan membantu temanya yang kurang tahu menjadi lebih tahu. Lebih lanjut Vygotsky mengatakan bahwa dengan *scaffolding* semacam itu kemampuan aktual (kemampuan yang dapat dicapai seseorang secara mandiri) peserta didik dapat ditingkatkan lebih tinggi sampai mencapai kemampuan potensial (Gambar 1).



Gambar 1. 1 Dampak Kolaborasi dalam Belajar

Kolaborasi berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, karena mereka merasa dihargai dan diakui atas kontribusi mereka dalam sebuah tim. Pengalaman bekerja secara kolaboratif membantu mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan pendapat di masa depan (Kumar, 2021). Selain itu, kolaborasi juga berfungsi sebagai sarana untuk memperluas jaringan sosial, yang tidak hanya mendukung pertumbuhan

intelektual, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Dalam dunia yang semakin kompleks dan kompetitif, keterampilan kolaboratif menjadi semakin penting untuk mencapai kesuksesan, baik dalam pendidikan maupun di lingkungan kerja. Penyelesaian tugas secara kolaboratif terbukti lebih cepat, efektif, dan efisien dibandingkan dengan penyelesaian secara individual. Selain itu, kolaborasi mendorong individu untuk lebih bertanggung jawab dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas, terutama saat menghadapi tantangan eksternal. Dengan demikian, kolaborasi tidak hanya memperkuat kreativitas, tetapi juga membangun lingkungan kerja dan belajar yang lebih produktif serta harmonis (Choirul, 2020).

Kreativitas dan kolaborasi merupakan faktor utama dalam meningkatkan daya saing dan inovasi suatu negara, termasuk Indonesia. Data dari *World Economic Forum* (WEF) 2012–2013 menunjukkan bahwa skor inovasi dan kreativitas pelajar Indonesia berada pada kisaran 40–50 (dari skala 0–100), dan mengalami peningkatan ke 50–60 pada 2019–2020 (Zahidi, 2023). Skor tersebut masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya. Laporan *Global Innovation Index* (GII) 2023 oleh *World Intellectual Property Organization* (WIPO) mencatat bahwa peringkat inovasi Indonesia naik ke posisi 61 dari 132 negara, dengan skor 34,5, yang menunjukkan adanya peningkatan, tetapi masih menghadapi tantangan dalam pendidikan, infrastruktur riset, dan komersialisasi inovasi (Dutta et al., 2024). Selain itu, laporan *Future of Jobs Report* 2023 (WEF) juga menekankan bahwa kreativitas dan kolaborasi merupakan keterampilan krusial di era digital, tetapi Indonesia masih tertinggal dalam pengembangan

sumber daya manusia yang adaptif, terutama dalam keterampilan pemecahan masalah kolaboratif.

Rendahnya kreativitas dan kolaborasi dalam pembelajaran memiliki dampak luas, baik dalam penyelesaian masalah, adaptasi terhadap perubahan, maupun pengembangan keterampilan sosial dan intelektual. Individu yang kurang kreatif cenderung terjebak dalam pola pikir konvensional dan kesulitan menghasilkan solusi inovatif, sementara keterbatasan kolaborasi dapat menghambat efektivitas kerja tim dan proses pembelajaran (Muhali, 2019). Dalam konteks pendidikan, siswa yang kurang memiliki keterampilan kolaboratif cenderung mengalami kesulitan bekerja sama, berbagi ide, serta menyelesaikan tugas bersama, yang berakibat pada rendahnya motivasi belajar dan minimnya pemikiran kritis. (Johnson & Johnson, 1999) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, serta tanggung jawab siswa dalam tugas kelompok. Sistem pembelajaran di Indonesia masih cenderung berorientasi pada metode instruksional dan penghafalan, yang kurang memberi ruang bagi kreativitas dan kolaborasi (OECD, 2019).

Kurangnya keterampilan kolaboratif dalam dunia kerja dapat menghambat produktivitas dan inovasi organisasi. Individu yang tidak terbiasa bekerja dalam tim sering kali kesulitan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang berbasis proyek, yang membutuhkan koordinasi dan komunikasi efektif (Wicaksono, 2024). Kurangnya kerja sama dalam tim dapat memperlambat pengambilan keputusan dan menghambat inovasi. Di sisi lain, rendahnya kreativitas dalam sistem pendidikan Indonesia juga dikaitkan dengan minimnya rancangan pembelajaran yang secara