

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Secara konkrit Penelitian (*research*) adalah upaya sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan mengumpulkan data dan merumuskan temuan berdasarkan data tersebut (Borg and Gall, 1989). Dalam dunia pendidikan penelitian berperan penting untuk menjawab berbagai persoalan yang muncul di lingkup kelas, lingkungan dan kebijakan pendidikan (Rukminingsih dkk, 2020). Metode yang akan diimplementasikan pada penelitian ini yakni metode campuran (*Mixed methods*). Penelitian ini adalah penelitian yang mengkombinasikan dua bentuk penelitian diantaranya penelitian kuantitatif dan kualitatif.

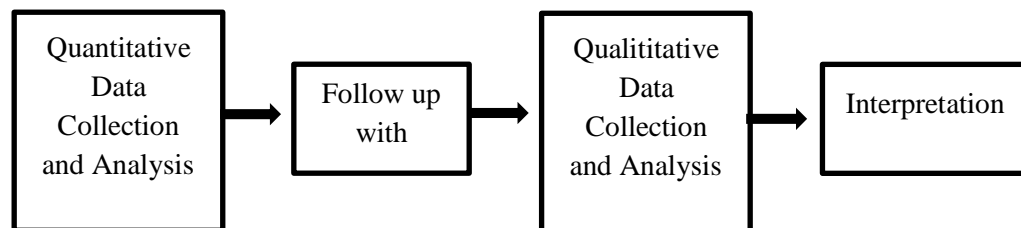
Creswell and Clark (2010:5) mengemukakan bahwa metode penelitian campuran merupakan penelitian kombinasi antara penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif yang memfokuskan pada pengumpulan (*collecting*), analisis (*analyzing*) dan menggabungkan kedua data tersebut ke dalam suatu studi yang tunggal atau beberapa seri penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2011:404) berpendapat bahwa *mixed methods* merupakan suatu penelitian yang mengkombinasikan penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk kemudian digunakan secara bersama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh di lapangan akan bersifat lebih komprehensif, valid, *reliable*, dan objektif.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *explanatory design*. Menurut Creswell and Clark (2003:209) *Explanatory design* terdiri dari dua fase yang dimulai dengan pengumpulan dan analisis data. Fase pertama pengumpulan dan analisis data kuantitatif. Dari hasil identifikasi fase pertama kemudian ditindaklanjuti (*follow-up*) pada fase kedua, penelitian kualitatif dirancang untuk mengikuti hasil dari data kuantitatif pada fase pertama. Pada penelitian ini pendekatan kuantitatif digunakan untuk menjawab ketiga rumusan masalah yang sudah dirancang.

Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk memperkuat hasil dari data kuantitatif yang telah dieksperimenkan. Selain itu peneliti melakukan kajian studi dokumentasi untuk mengetahui secara rinci terkait penerapan metode sariswara untuk proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran seni musik.

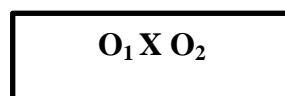
Berikut merupakan bagan *Explanatory Mix Methods Design*.



Desain penelitian Campuran sekuensial eksplanatori (Creswell and Clark, 2011)

Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen sedangkan pendekatan kualitatif yang digunakan yakni analisis deskriptif. Menurut Creswell (2014, 2014:208) konsep penelitian eksperimen, pertama akan mengidentifikasi sampel. Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yakni *pre-eksperimental design*. Dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Kelas yang digunakan hanya satu kelompok tanpa adanya kelas kontrol. Berikut merupakan bagan *one-group pretest-posttest design*.

Desain penelitian eksperimen *one-group pretest-posttest design*



$O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberikan *treatment*)

$O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment*)

X = *Treatment* atau perlakuan

Pengaruh *treatment* terhadap kreativitas seni musik =  $(O_2 - O_1)$

Secara umum gambaran penelitian ini dilaksanakan dengan satu kali tanpa menggunakan metode sariswara (*pretest*), 2 kali menggunakan metode sariswara (*treatment*) dan *posttest*. Kelas eksperimen akan diberi *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa terhadap mata pelajaran seni musik sebelum diterapkan *treatment* dengan aspek penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah *pretest* maka akan dilakukan *treatment* sampai dilaksanakan *posttest* untuk melihat kemampuan kreativitas setelah diberikan perlakuan terhadap suatu kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa sebelum perlakuan, setelah perlakuan, peningkatan keterampilan kreativitas dalam mata pelajaran seni musik khususnya materi lagu anak-anak dan daerah, dan bagaimana penerapan metode sariswara di sekolah dasar menggunakan metode yang dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantara pada siswa kelas III SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya akan dijelaskan lebih dalam menggunakan analisis deskriptif.

### **3.3 Sumber Data**

#### **3.3.1 Subjek Penelitian**

##### **a. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya.

##### **b. Sampel**

Peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *sampling purposive*. Adapun kelas yang digunakan objek penelitian hanya kelas III-A tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 28 orang. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan data hasil observasi sebelum penelitian serta karakteristik siswa yang sudah sesuai dengan masalah dan variabel yang akan diteliti.

##### **c. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini perlu diketahui definisi operasional dari setiap variabel untuk menghindari ketidakjelasan arti variabel-variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dari variabel-variabel tersebut dinyatakan sebagai berikut:

#### 1. Metode Sariswara

Dalam penelitian ini, metode sariswara digunakan sebagai alat bantu untuk mensitumulus keterampilan kreativitas dalam pembelajaran seni musik. Metode sariswara ini akan diimplementasikan pada lagu anak-anak dan daerah dalam sebuah permainan dengan mengkombinasikan lagu, gerak, serta cerita yang akan dimainkan dalam proses pembelajaran.

#### 2. Keterampilan Kreativitas Siswa

Keterampilan kreativitas pada penelitian ini merupakan keterampilan siswa untuk berani tampil di depan kelas dengan menciptakan karya yang sudah ada menjadi lebih menarik lagi, juga menciptakan banyak gagasan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran seni musik. Adapun keterampilan kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, *elaboration* dan originalitas yang dikembangkan oleh Torrence (1996).

### 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian *mix methods* ini yaitu sebagai berikut.

#### 3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan adanya pengumpulan data yakni untuk mendapatkan data yang valid, agar hasil dan kesimpulan dalam penelitian tidak diragukan kebenarannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ada dua jenis yakni, teknik kuantitatif (eksperimen) dan teknik kualitatif (analisis deskriptif).

##### 1. Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif (Eksperimen)

Teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan cara studi lapangan atau langsung pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Data-data yang

Cita Azmi Khairunisa, 2023

PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diperoleh berupa nilai-nilai berbentuk angka. Berikut penjabaran teknik studi lapangan yang penulis laksanakan.

#### **a. Teknik Angket**

Angket diperlukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode sariswara untuk menstimulus keterampilan kreativitas pada mata pelajaran seni musik di sekolah dasar. Instrumen angket dibuat sebanyak 20 butir pertanyaan positif dan negatif dengan empat pilihan alternatif jawaban yang disajikan dalam bentuk *checklist* dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* alternatif jawabannya adalah Sangat Setuju (SS) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Begitupun dengan pernyataan negatif bernilai sebaliknya. Angket akan digunakan pada akhir pembelajaran sebagai tahap pengukuran dari proses pembelajaran.

#### **b. Performance Test**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes perbuatan (*performance test*). *Performance test* sangat bermanfaat untuk memperbaiki kemampuan atau perilaku siswa, karena secara objektif kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh siswa dapat diamati dan diukur sehingga menjadi pertimbangan untuk praktik selanjutnya. Penugasan akan disampaikan secara tertulis dan pelaksanaan tugasnya akan dinyatakan dengan perbuatan atau unjuk kerja. Penilaian tes akan dilakukan sejak peserta didik melakukan persiapan, melaksanakan tugas, sampai dengan hasil yang dicapai. Kegiatan yang akan dinilai melalui tes perbuatan ini ada tiga diantaranya yakni kemampuan dalam menceritakan kembali cerita sederhana yang telah dibuat berdasarkan tema dari stimulus lagu yang diberikan, menyanyikan lirik lagu ciptaan sendiri berdasarkan cerita yang telah dibuat sebelumnya dengan irama lagu sesuai tema yang diberikan guru, dan kemampuan menari atau bergerak mengikuti alunan irama lagu sesuai dengan tema yang diberikan.

## 2. Teknik Pengumpulan Data Kualitatif (Analisis Deskriptif)

### a. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan hasil penelitian yang bersifat keperilakuan di kelas pada saat proses pembelajaran. observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung sampai dengan mencapai hasil yang diinginkan melalui pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran seni musik. Lembar observasi ini akan digunakan pada saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas. Teknik observasi ini dilakukan terhadap satu kelas yang menggunakan metode sariswara. Lembar observasi yang dibuat peneliti terdiri dari beberapa indikator keterampilan kreativitas yang dicetuskan oleh Torrence yakni kelancaran, keluwesan, elaborasi dan originalitas. Adapun prosedur pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diuraikan sebagai berikut:

1. Mencermati keadaan sekolah seperti sarana dan fasilitas belajar seni musik.
2. Mencermati dan mengkaji materi ajar seni musik di kelas III SDN 1 Sukamanah.
3. Mengamati respon dan tindakan siswa dalam pembelajaran seni musik pada saat *treatment* diberikan dalam proses pembelajaran.
4. Mengamati respon siswa dalam pembelajaran seni musik sebanyak 3 kali pertemuan.
5. Mengamati dampak peningkatan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan metode sariswara selama proses pembelajaran berlangsung.

### b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru mengenai pembelajaran seni musik dan keterampilan kreativitas yang dimiliki setiap siswa. Pedoman wawancara yang digunakan yaitu interview bebas terpimpin, artinya peneliti akan melakukan wawancara dengan menanyakan garis besar pertanyaan penelitian saja. Topik yang akan dijadikan bahan wawancara yakni metode pembelajaran dan seni

Cita Azmi Khairunisa, 2023

**PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

musik. Wawancara bersama guru wali kelas III-A sudah dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023 dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana mata pelajaran seni musik diajarkan pada siswa serta kesulitan-kesulitan yang dialami siswa ataupun guru ketika mengajar mata pelajaran tersebut. Sedangkan wawancara dengan siswa akan dilaksanakan setelah pembelajaran selesai dengan pembahasan mengenai pembelajaran seni musik dan kaitannya dengan kreativitas mereka ketika belajar.

### **c. Dokumentasi**

Strategi pemilahan informasi yang ketiga dalam penelitian ini diperoleh melalui studi dokumentasi. Peneliti mendapatkan data bukan dari individu sebagai sumber melainkan dari sumber tertulis atau kejadian yang disimpan sebagai foto atau rekaman. Dokumentasi ini bermanfaat bagi peneliti untuk dipelajari ulang ketika penyusunan laporan.

### **3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen ini berisi pernyataan-pernyataan mengenai variabel judul yang telah dirancang sebelumnya. Adapun pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian ini yakni tentang kemampuan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni musik. Kriteria kreativitas yang akan diukur dalam penelitian ini mengikuti salah satu teori E. Paul Torrence. Pada tahun 1966 torrence menciptakan tes pengukur kreativitas yang diberi nama *Torrence Test of Creative Thinking* dengan dua bentuk pilihan yakni *TTCT-verbal* dan *TTCT-figural*. Dua aspek tersebut memiliki empat kegiatan yang dapat diukur diantaranya yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengambil keempat aspek tersebut dalam pengembangan kisi-kisi ini. Dijabarkan sebagai berikut.

#### **1. Kisi-kisi Penelitian Kuantitatif**

##### **a. Angket**

Berikut merupakan indikator untuk aspek kreativitas dalam pengembangan kisi-kisi instrumen angket, dapat dilihat pada tabel dibawah.

Cita Azmi Khairunisa, 2023

**PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Angket)

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Angket	
			Positif	Negatif
1.	<i>Fluency</i>	Mengajukan tiga gagasan	1	2
		Bekerja lebih cepat dalam memikirkan dan membuat gagasan menjadi sesuatu yang lebih baru	4	7
2.	<i>Flexibility</i>	Membuat tiga gerakan	5,6	8,9
		Membuat gerakan spontan menjadi sebuah kombinasi lagu dan cerita	3, 12	11
3.	<i>Elaboration</i>	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (gerak, lagu, dan cerita)	13,14	15
4.	<i>Originality</i>	Membuat karya sederhana yang tidak terpikirkan oleh orang lain	16	19
		Menyatukan gerak, lagu dan cerita dengan cara tersendiri	10	17

(Torrence, 1974 (dalam Kim, 2006); William (dalam Munandar, 2002))

#### b. Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa

Angket ini disusun untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran seni musik menggunakan metode sariswara. Angket ini berjumlah 20 butir pernyataan. Indikator yang dikembangkan dalam menyusun angket kreativitas siswa ini ada empat. Untuk menghitung uji validitas, nilai *correlated item-total correlations* ( $r$  hitung) akan dibandingkan dengan hasil perhitungan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan nilai positif, maka pernyataan atau indikator tersebut valid. Dan apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel artinya pernyataan atau indikator tersebut tidak valid. Penentuan uji validitas dalam penelitian ini dibantu

Cita Azmi Khairunisa, 2023

PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



dengan menggunakan komputer program SPSS Versi 26. Berikut hasil uji validitas yang diperoleh.

**Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Angket Kreativitas Siswa**

No.	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Mengajukan tiga gagasan	0.478	<b>0.374</b>	<b>Valid</b>
2.	Mengajukan tiga gagasan	0.543		<b>Valid</b>
3.	Membuat gerakan menjadi sebuah kombinasi lagu dan cerita	0.740		<b>Valid</b>
4.	Bekerja lebih cepat dalam memikirkan dan membuat gagasan menjadi sesuatu yang lebih baru	0.600		<b>Valid</b>
5.	Membuat tiga gerakan	0.520		<b>Valid</b>
6.	Membuat tiga gerakan	0.468		<b>Valid</b>
7.	Bekerja lebih cepat dalam memikirkan dan membuat gagasan menjadi sesuatu yang lebih baru	0.608		<b>Valid</b>
8.	Membuat tiga gerakan	0.655		<b>Valid</b>
9.	Membuat tiga gerakan	0.492		<b>Valid</b>
10.	Menyatukan gerak, lagu, dan cerita dengan cara tersendiri	0.492		<b>Valid</b>
11.	Membuat gerakan menjadi sebuah kombinasi lagu dan cerita	0.483		<b>Valid</b>

Cita Azmi Khairunisa, 2023

*PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

12.	Membuat gerakan menjadi sebuah kombinasi lagu dan cerita	0.500		<b>Valid</b>
13.	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (gerak, lagu dan cerita)	0.514		<b>Valid</b>
14.	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (gerak, lagu dan cerita)	0.580		<b>Valid</b>
15.	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (gerak, lagu dan cerita)	0.341		<b>Tidak Valid</b>
16.	Membuat karya sederhana yang tidak terpikirkan oleh orang lain	0.364		<b>Tidak Valid</b>
17.	Menyatukan gerak, lagu, dan cerita dengan cara tersendiri	0.533		<b>Valid</b>
18.	Mencoba ide/gagasan yang dibuat dengan tidak cepat puas pada penampilan yang sederhana	0.513		<b>Valid</b>
19.	Membuat karya sederhana yang tidak terpikirkan oleh orang lain	0.606		<b>Valid</b>
20.	Mencoba ide/gagasan yang dibuat dengan tidak cepat puas pada penampilan yang sederhana	0.606		<b>Valid</b>

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa dari 20 butir pernyataan terdapat 18 pernyataan angket yang valid, dan 2 pernyataan lainnya tidak valid. Pernyataan angket yang valid yaitu nomor 1 (0.478), nomor 2 (0.543), nomor 3 (0.740), nomor 4 (0.600), nomor 5 (0.520), nomor 6 (0.468), nomor 7 (0.608), nomor 8 (0.655), nomor 9 (0.492), nomor 10 (0.492), nomor 11 (0.483), nomor 12 (0.500), nomor 13 (0.514), nomor 14 (0.580), nomor 17 (0.533), nomor 18 (0.513), nomor 19 (0.606), dan nomor 20 (0.606). Sedangkan pernyataan angket

yang tidak valid yaitu nomor 15 dan 16. Dua pernyataan tersebut tidak digunakan lagi dalam penelitian.

*c. Performance Test*

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi *Performance Test* dan Indikator Penilaian Kreativitas**

No.	Kreativitas Torrence	Sub-Indikator
	<b>Indikator</b>	
1.	Nilai kemampuan membuat ide gagasan ( <i>fluency</i> )	<p>Kemampuan siswa dalam mengolah hasil pengamatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu berpikir kritis dalam menemukan ide atau gagasan dalam sebuah lagu</li> <li>Siswa berani mengajukan pertanyaan terkait materi lagu dan memahami konsep dalam membuat cerita pendek dan lirik lagu</li> <li>Siswa mampu menampilkan ide atau gagasan yang dibuat dengan berani dan lancar</li> </ol>
2.	Nilai kemampuan membuat gerakan kreatif ( <i>flexibility</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu berpikir kritis dalam menemukan gerakan yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari</li> <li>Siswa mampu menciptakan gerakan yang sesuai dengan tema dan kehidupan sehari-hari</li> <li>Siswa mampu menampilkan gerakan dengan luwes</li> </ol>
3.	Nilai kemampuan mengkreasi gerak, lagu, dan cerita ( <i>elaboration</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu berpikir kritis dalam mengkreasikan cerita, lagu dan gerak yang dibuat</li> <li>Siswa mampu membuat hasil kreasi karya dengan menarik</li> <li>Siswa mampu menampilkan hasil kreasi dengan berani dan percaya diri</li> </ol>

4.	Nilai kemampuan menyajikan kreasi gerak, lagu dan cerita dalam permainan sederhana ( <i>originality</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan</li> <li>b. Siswa mampu bekerja sama dengan tim</li> <li>c. Siswa mampu menampilkan permainan dengan kompak dan sesuai arahan guru</li> </ul>
----	---	---

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Kreativitas Siswa

No.	Nama	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Originality</i>	Jumlah Skor
1.						
2.						
3.						
4.						

Tabel 3. 5 Skala Perolehan Skor Kreativitas Siswa

Skala Skor	Predikat	Nilai	Keterangan
91-100	A	4	Sangat Kreatif
81-90	B	3	Kreatif
71-80	C	2	Cukup Kreatif
60-70	D	1	Kurang Kreatif

Tabel 3. 6 Kriteria atau Rubrik Penilaian Kreativitas Setiap Kategori

No.	Penilaian/Kategori	Indikator	Skala Nilai
1.	Sangat Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Fluency</i></li> </ul> Sangat kreatif dan mudah dalam menemukan ide atau	4

Cita Azmi Khairunisa, 2023

PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p>gagasan, berani dalam mengajukan pertanyaan terkait materi lagu, dan percaya diri tinggi ketika menampilkan karya cerita pendek dan lirik lagu yang telah dibuat.</p> <p>➤ <i>Flexibility</i></p> <p>Sangat memahami dan kreatif dalam memikirkan gerakan yang sesuai dengan lagu dan lirik yang telah dibuat, serta mampu menampilkan karya dengan luwes dan percaya diri.</p> <p>➤ <i>Elaboration</i></p> <p>Sangat aktif dan kreatif dalam menggabungkan dan mengajukan opini mengenai mengkreasi hasil karya yang telah diciptakan baik lagu, gerak serta cerita sesuai dengan tema yang diberikan. Serta mampu menampilkannya dengan penuh percaya diri.</p> <p>➤ <i>Originality</i></p> <p>Sangat komunikatif dan kreatif dalam kerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan yang diberikan guru.</p>	
2.	Kreatif	<p>➤ <i>Fluency</i></p> <p>Kreatif dan mudah dalam menemukan ide atau gagasan, berani dalam mengajukan pertanyaan terkait materi lagu, dan percaya diri tinggi ketika menampilkan karya cerita pendek dan lirik lagu</p>	3

		<p>yang telah dibuat.</p> <p>➤ <i>Flexibility</i></p> <p>Mampu memahami dan kreatif dalam memikirkan gerakan yang sesuai dengan lagu dan lirik yang telah dibuat, serta mampu menampilkan karya dengan luwes dan percaya diri.</p> <p>➤ <i>Elaboration</i></p> <p>Aktif dan kreatif dalam menggabungkan dan mengajukan opini terkait mengkreasi hasil karya yang telah dibuat baik lagu, gerak dan cerita sesuai dengan tema yang diberikan. Serta mampu menampilkannya dengan penuh percaya diri.</p> <p>➤ <i>Originality</i></p> <p>Komunikatif dan kreatif dalam kerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan yang diberikan guru.</p>	
3.	Cukup Kreatif	<p>➤ <i>Fluency</i></p> <p>Cukup kreatif dalam menemukan ide atau gagasan, berani dalam mengajukan pertanyaan terkait materi lagu, dan percaya diri tinggi ketika menampilkan karya cerita pendek dan lirik lagu yang telah dibuat.</p> <p>➤ <i>Flexibility</i></p> <p>Cukup memahami dalam memikirkan gerakan yang sesuai dengan lagu dan lirik yang telah dibuat, serta</p>	2

		<p>mampu menampilkan karya dengan luwes dan percaya diri.</p> <p>➤ <i>Elaboration</i></p> <p>Cukup aktif dan kreatif dalam menggabungkan dan mengemukakan pendapat terkait mengkreasi hasil karya yang telah dibuat baik lagu, gerak dan cerita sesuai dengan tema yang diberikan. Serta mampu menampilkannya dengan penuh percaya diri.</p> <p>➤ <i>Originality</i></p> <p>Cukup komunikatif dan kreatif dalam kerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan yang diberikan guru.</p>	
4.	Kurang Kreatif	<p>➤ <i>Fluency</i></p> <p>Kurang kreatif dalam menemukan ide atau gagasan, berani dalam mengajukan pertanyaan terkait materi lagu, dan percaya diri tinggi ketika menampilkan karya cerita pendek dan lirik lagu yang telah dibuat.</p> <p>➤ <i>Flexibility</i></p> <p>Kurang memahami dalam memikirkan gerakan yang sesuai dengan lagu dan lirik yang telah dibuat, serta mampu menampilkan karya dengan luwes dan percaya diri.</p> <p>➤ <i>Elaboration</i></p> <p>Kurang aktif dan kreatif dalam menggabungkan dan</p>	1

		<p>mengemukakan pendapat terkait mengkreasi hasil karya yang telah dibuat baik lagu, gerak dan cerita sesuai dengan tema yang diberikan. Serta mampu menampilkannya dengan penuh percaya diri.</p> <p>➤ <i>Originality</i></p> <p>Kurang komunikatif dan kreatif dalam kerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan yang diberikan guru.</p>	
--	--	--	--

## 2. Kisi-kisi Penelitian Kualitatif

### a. Observasi

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Observasi**

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1.	Kondisi Siswa	Komunikasi siswa dengan siswa dan siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran
2.	Keterampilan Kreativitas Siswa	Keterampilan kreativitas awal siswa pada saat pemberian tugas sebelum menggunakan <i>treatment</i> dan sesudah menggunakan <i>treatment</i>

### b. Wawancara

**Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru**

No.	Variable	Indikator
1.	Peran dan Tugas Guru dalam mengajar mata pelajaran SBdP (Seni Musik)	<p>a. Memahami mata pelajaran SBdP (khususnya seni musik)</p> <p>b. Memahami cara mengajar mata pelajaran SBdP (khususnya seni musik)</p>

Cita Azmi Khairunisa, 2023

**PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Memahami komponen pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam SBdP (khususnya seni musik)</li> <li>d. Memahami perancangan RPP yang sesuai dengan mata pelajaran SBdP</li> <li>e. Memahami materi SBdP secara keseluruhan</li> <li>f. Memahami alat evaluasi yang sesuai dengan mata pelajaran SBdP</li> <li>g. Memahami stimulus kreatif dalam membelajarkan SBdP</li> <li>h. Memahami minat siswa dalam pembelajaran seni musik</li> <li>i. Memahami metode pembelajaran bermain sambil belajar untuk materi SBdP</li> <li>j. Memahami kesulitan siswa dalam belajar materi SBdP (khususnya seni musik)</li> </ul>
2.	Peran dan Tugas Guru dalam meningkatkan keterampilan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (Seni Musik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memahami arti penting pengembangan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (khususnya seni musik)</li> <li>b. Memahami hubungan antara kreativitas dengan seni musik</li> <li>c. Memahami komponen pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran SBdP</li> <li>d. Memahami faktor pendukung kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni musik</li> <li>e. Memahami kendala yang dialami siswa dalam mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran SBdP</li> </ul>

**Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Siswa**

Cita Azmi Khairunisa, 2023

*PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Variable	Indikator
1.	Keterampilan kreativitas dan minat siswa dalam mata pelajaran SBdP (Seni Musik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memahami alasan siswa menyukai mata pelajaran seni musik dalam SBdP</li> <li>b. Memahami materi yang disukai siswa pada mata pelajaran seni musik dalam SBdP</li> <li>c. Memahami kesulitan siswa dalam belajar mata pelajaran seni musik dalam SBdP</li> <li>d. Memahami arti kreativitas dalam mata pelajaran seni musik yang termuat dalam SBdP untuk menciptakan karya yang bermakna dan bernilai</li> <li>e. Memahami minat siswa dalam mempelajari materi seni musik yang termuat dalam SBdP selain bernyanyi</li> </ul>

### 3.5 Tempat dan Waktu

#### 3.5.1 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang berada di kota Tasikmalaya yaitu SDN 1 Sukamanah. Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas III.

#### 3.5.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian diperkirakan kurang lebih selama 4 bulan. Penelitian akan dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, adapun waktu penelitian digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 10 Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian	Bulan															
	April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan																
Proses KBM																
Tes akhir dan angket																
Pengolahan data																
Submit Artikel																
Penyusunan Laporan																

### 3.6 Teknik Analisis Data

Sejalan dengan penelitian *mixed method* yang peneliti gunakan, maka teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua teknik yakni teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

#### 1. Teknik Analisis Data Kuantitatif (Eksperimen)

Penelitian *pre experimen* jenis *one group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian dimana peneliti hanya memakai satu kelas eksperimen tanpa membandingkannya. Untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* maka akan dihitung distribusi frekuensi yang terdiri dari mencari mean, standar deviasi, dan uji hipotesis (uji normalitas, homogenitas, *t-paired*, *n-gain score*).

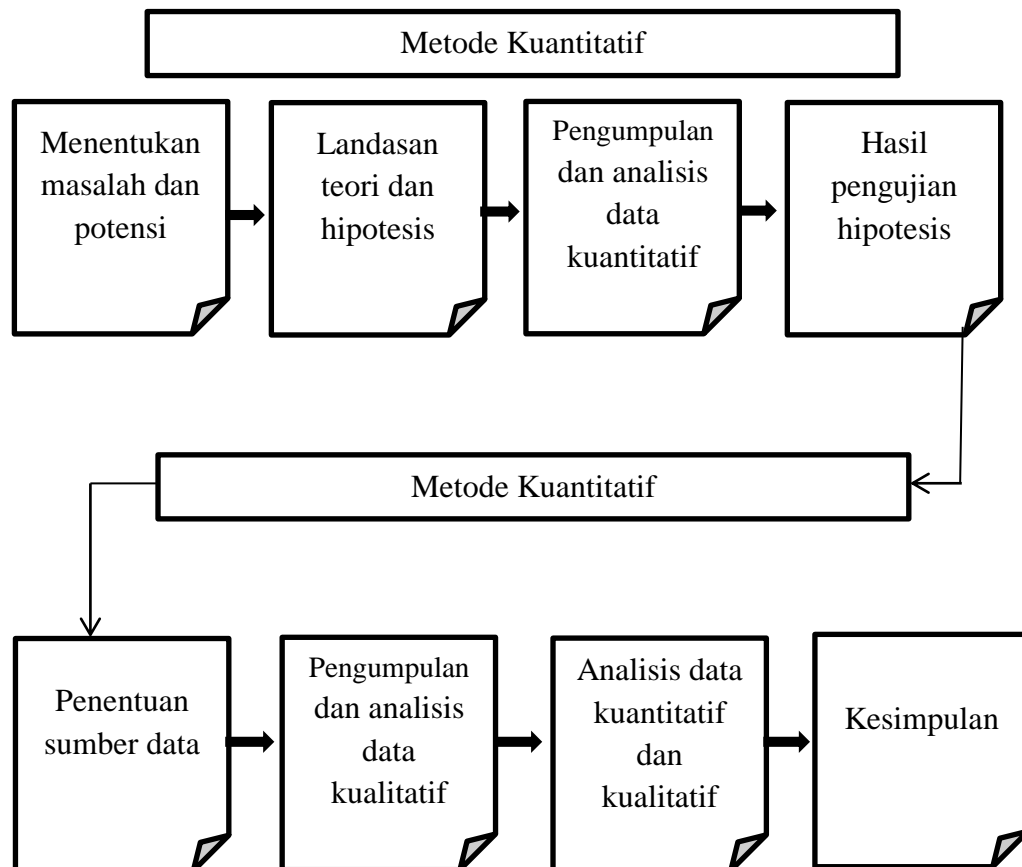
#### 2. Teknik Analisis Data Kualitatif (Analisis Deskriptif)

Teknik analisis data yang akan penulis lakukan bersumber dari data-data hasil pengumpulan sebelum, selama, dan sesudah kegiatan pembelajaran

berlangsung. Data-data yang bersumber pada studi dokumentasi, wawancara, dan observasi.

### 3.7 Langkah-langkah Penelitian *Mixed Method*

Prosedur penelitian yang penulis lakukan dalam penelitian ini meliputi yaitu sebagai berikut:



*Metode Mixed Method Sequential Explanatory Design* (Sugiono, 2011:484)

Berdasarkan gambar diatas, peneliti menginterpretasikan prosedur pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pertama: Kuantitatif

- a. Menetapkan masalah serta potensi; penelitian kuantitatif berangkat dari masalah juga potensi yang sudah jelas. Penulis menduga terdapat masalah terkait keterampilan kreativitas yang belum optimal dalam pembelajaran seni musik di kelas III. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis

Cita Azmi Khairunisa, 2023

**PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memberikan salah satu solusi pemecahannya dengan menggunakan metode pembelajaran edutainment yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemajuan pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

- b. Landasan teori dan hipotesis; setelah menentukan masalah, selanjutnya peneliti mencari dan memilih teori yang relevan sehingga dapat digunakan untuk memperjelas masalah, memberi definisi operasional, merumuskan hipotesis dan mengembangkan instrumen (Hammarberg dkk, 2016). Penulis mengkaji teori yang berkenaan dengan metode sariswara, pembelajaran seni musik di sekolah dasar, dan keterampilan kreativitas. Pengkajian teori tersebut diharapkan mampu membantu penulis untuk mengkaji masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran seni musik yang berkaitan erat dengan keterampilan kreativitas. Setelah itu ditentukan hipotesis dari teori yang ditemukan.
- c. Pengumpulan dan analisis data kuantitatif; setelah hipotesis dirumuskan, maka hipotesis tersebut selanjutnya dibuktikan kebenarannya berdasarkan data (Obeng, 2016). Penulis mengumpulkan data sesuai tahapan penelitian eksperimen (*one group pretest-posttest design*) dan instrumen penelitian yang telah dibuat. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan.
- d. Hasil pengujian hipotesis; Informasi kuantitatif yang telah diteliti kemudian disajikan dalam bentuk tabel, diagram, gambar atau uraian singkat. Sedangkan penyajian data akan disajikan dari setiap variabel, setiap penunjuk, bahkan setiap butir instrumen. Dengan demikian nilai dari setiap variabel, pointer dan instrument akan diketahui.

## **2. Tahap kedua: Kualitatif**

- a. Penentuan sumber data; berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian kuantitatif pada tahap awal, selanjutnya peneliti menentukan sumber data yang diharapkan dapat memberi informasi untuk melengkapi data kuantitatif yang telah diperoleh pada penelitian tahap I. Pengambilan data dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan secara langsung ketika pembelajaran berlangsung.

Cita Azmi Khairunisa, 2023

**PENERAPAN METODE SARISWARA UNTUK MENSTIMULUS KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI MUSIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Pengumpulan dan analisis data kualitatif; setelah sumber data ditetapkan, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif seperti wawancara, observasi langsung, dokumentasi dan studi literature. Berdasarkan hasil analisis kualitatif diharapkan akan diperoleh data kualitatif yang kredibel untuk melengkapi data kuantitatif.
- c. Analisis data kuantitatif dan kualitatif; setelah kedua data diperoleh, langkah selanjutnya adalah menganalisis kembali kedua kelompok data tersebut. Analisis dilakukan dengan membandingkan kedua kelompok data tersebut, sehingga ditemukan perbedaan dan persamaan diantara dua kelompok data tersebut.
- d. Kesimpulan hasil penelitian; langkah terakhir dalam penelitian ini adalah membuat laporan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran. Kesimpulan dibuat sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan saran dibuat untuk memperbaiki keadaan penelitian.

### **3.8 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Penelitian ini menggunakan metode campuran antara penelitian kuantitatif dan kualitatif, maka dari itu tetap diperlukan adanya hipotesis karena memuat pendekatan kuantitatif. Hipotesis dalam penelitian ini diantaranya yakni:

Ho = Tidak terdapat peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran seni musik pada siswa kelas III Sekolah Dasar dengan menerapkan metode sariswara.

Ha = Terdapat peningkatan kreativitas dalam mata pelajaran seni musik pada siswa kelas III Sekolah Dasar dengan menerapkan metode sariswara.

Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka hipotesis diterima yakni penerapan metode sariswara untuk mata pelajaran seni musik dapat menstimulus serta meningkatkan keterampilan siswa kelas III SDN 1 Sukamanah Kota Tasikmalaya.

### **3.9 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang ditempuh terdiri dari tahap persiapan (kegiatan awal), tahap pelaksanaan (kegiatan inti) dan tahap pelaporan (kegiatan akhir). Berikut rincian dari prosedur penelitian yang digunakan:

- 1). Tahap persiapan merupakan tahap awal penelitian yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, memahami permasalahan, memahami kondisi dan gejala dari subjek yang diteliti, menyusun proposal penelitian, menyusun materi pembelajaran, menyusun rancangan kegiatan menggunakan metode sariswara pada pembelajaran seni musik di kelas III Sekolah Dasar, dan menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan.
- 2). Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan inti yang dimulai dengan kegiatan observasi lapangan, wawancara, pengumpulan data (eksperimen dan analisis deskriptif), pelaksanaan perlakuan penelitian, mengumpulkan data posttest, pengolahan data dan analisis data.
- 3). Tahap akhir merupakan kegiatan menarik kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis data berdasarkan pada pengolahan data statistik yang diperoleh di lapangan.