

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan dan merangsang siswa untuk berkeaktivitas. Seperti yang diungkapkan oleh Rohidi (2000: 23) :

Pendidikan melalui seni (pendidikan seni), diidealkan mempunyai peran kunci dalam mengembangkan kreativitas. Sifat-sifat yang melekat pada pendidikan seni antara lain imajinatif, sensibilitas, dan kebebasan memberikan peluang bagi terciptanya proses pengembangan kreativitas.

Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan seni. Relevansi pendidikan seni di lapangan pengajaran pendidikan seni khususnya, dirasakan kurang merangsang kreativitas pada siswa. Ini disebabkan oleh beberapa faktor penyebab diantaranya adalah suasana kelas yang kurang kondusif, serta penggunaan metode yang kurang tepat dan bervariasi.

Kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan mulai dari bangku sekolah, melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk kreatif, sebagai contoh bercerita di depan mereka kemudian meminta mereka untuk mengeksplor gerak sesuai dengan tokoh yang ada pada cerita tersebut yang nantinya dapat mereka kembangkan menjadi sebuah tarian, dengan begitu kita telah memberikan kebebasan pada mereka untuk membuat sesuatu sesuai dengan kreativitas mereka. Hal ini

didukung oleh pernyataan Munandar (1987: 52) “Sesungguhnya bakat kreatif dimiliki oleh semua orang tanpa pandang bulu dan lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan bahwa kreativitas itu dapat ditingkatkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini”.

Memupuk kreativitas sejak dini bertujuan melatih anak dalam mewujudkan dirinya, karena perwujudan diri salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia, seperti yang diungkapkan oleh Munandar (1999: 45) bahwa “Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Orang yang sehat mental, yang bebas dari hambatan-hambatan, dan dapat mewujudkan diri sepenuhnya”.

Dalam pelaksanaan pendidikan kesenian khususnya seni tari, materi yang diberikan harus bisa membangkitkan kreativitas siswa dalam keterampilan bergerak, tidak menekankan pada penguasaan keterampilan gerak yang mengarah pada seni pertunjukan/meniru gerak gurunya. Dengan metode peniruan dan hapalan pada akhirnya anak mengikuti pola- pola gerak yang ada dengan petunjuk dan perintah dari guru yang harus ditaati tanpa menyadari makna dari belajar menari tersebut.

Proses belajar mengajar pendidikan seni tari yang seperti ini terkadang membuat siswa merasa terbebani dan tidak nyaman, jangankan siswa laki- laki bahkan siswa perempuan mungkin banyak yang kurang menyukai atau tidak respon dengan keadaan tersebut karena tari yang diajarkan harus dilakukan oleh siswa dengan mencontoh persis gerak gurunya. Siswa tidak diarahkan bagaimana belajar menari, artinya sebelum belajar sebuah tarian siswa diperkenalkan dahulu bagaimana

dia bergerak, memanfaatkan gerak dalam ruang dan musik yang selanjutnya baru diberikan sebuah tarian. Hal tersebut ini yang menjadi kendala dalam proses belajar mengajar seni tari sehingga minat siswa menjadi kurang dimana siswa menjadi mundur untuk mempelajarinya. Hal ini adalah adanya anggapan bahwa untuk bisa menari diperlukan bakat yang memadai.

Kecenderungan siswa yang enggan menari tarian tradisional harus dihindari karena untuk memperbaiki dan memecahkan permasalahan yang ada dengan penerapan metode yang sesuai dengan penguasaan seorang guru dalam menerapkan metode tersebut yang akan diberikan kepada siswa tidak sulit untuk mengikuti pembelajaran tari. Dalam hubungan itu, peneliti merasa perlu menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran praktek tari. Anak usia SMP masih dikategorikan anak karena menginjak masa pra remaja sehingga anak usia tersebut masih memiliki imajinatif (berkhayal, berfantasi dan berimajinasi) yang tinggi sehingga dengan tema tersebut akan memudahkan mereka dalam mencerna pembelajaran dan mampu menggerakkan daya fikir sehingga dapat menghasiklan sesuatu hal yang bersifat baru sebagai wujud dari kreativitas.

Salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia tersebut, adalah kegiatan bercerita. Banyak cerita yang digemari oleh anak terutama yang didalamnya ada tema dan tokoh. Di Nusantara banyak sekali terdapat cerita rakyat yang merupakan gambaran dari budaya dan adat istiadat masing-masing daerahnya atau dengan kata lain cerita rakyat merupakan ciri khas yang mencirikan kebiasaan hidup mulai dari tata cara ritual, tata cara hidup, bersosial dan budaya tempat cerita itu

berasal. Beberapa contoh cerita rakyat yang ada di Nusantara misalnya Legenda Gunung Tangkuban Parahu dari Jawa Barat, Kisah Maha Bharata dari Jawa, Legenda Jayaprana dari Bali, Ande-Ande Lumut dari Sumatera dan masih banyak lagi cerita rakyat yang ada di nusantara ini. Saini K.M (1992: 73) menerangkan bahwa “cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat”. Selanjutnya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa “Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan” (Surayin, 2001: 88). Dari pengertian di atas menerangkan bahwa cerita rakyat memang telah ada dari zaman dahulu dan diciptakan oleh para nenek moyang kita dan diwariskan secara lisan turun-temurun, cerita rakyat lahir dan berkembang di suatu masyarakat. Cerita rakyat biasanya mengandung unsur perlambangan atau mitos-mitos yang kadang-kadang tidak diketahui kebenarannya namun walaupun demikian cerita rakyat tetap menjadi daya tarik dan kebanggaan bagi masyarakat.

Menurut William R. Bascom, “Cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu mite, legenda dan dongeng” (Bascom, 1965b: 4). Menurut Bascom, mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang dan terjadi pada masa lampau. Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite, legenda ditokohi manusia,

walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia yang kita kenal kini, karena waktu terjadinya belum terlalu lampau. Sebaliknya, dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat (Bascom, 1965b: 3-20).

Dari sekian banyak bentuk dan jenis cerita yang ada di Nusantara, cerita rakyat *Lutung Kasarung* dari Jawa Barat adalah stimulus yang dipilih oleh peneliti, dengan alasan bahwa peneliti ingin mengangkat cerita yang berasal dari daerah sendiri yaitu Jawa Barat sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari dan cerita *Lutung Kasarung* memiliki daya tarik tersendiri karena mulai dari jalan cerita, karakter masing-masing tokoh dan nilai-nilai sosial yang ada di dalamnya sehingga menarik untuk dijadikan stimulus dalam proses pembelajaran seni tari. Saini K.M (1992: 57) menerangkan sebagai berikut.

Seperti Ciung Wanara dan Mundinglaya di Kusumah, *Lutung Kasarung* adalah cerita pantun. Cerita-cerita pantun yang ratusan jumlahnya diciptakan di zaman dahulu ketika orang sunda masih berpegang kepada kepercayaan lama mereka. Demikian pula halnya dengan peristiwa-peristiwa yang diceritakan di dalamnya. Bagi kita yang hidup di zaman sekarang banyak peristiwa yang tidak masuk akal. Walaupun begitu tidak perlu dirisaukan benar. Kadang-kadang peristiwa-peristiwa seperti itu dimaksudkan justru untuk daya tarik, kadang-kadang mempunyai arti perlambang.

Dari pernyataan di atas menerangkan bahwa cerita rakyat *Lutung Kasarung* adalah cerita prosa rakyat yang termasuk katagori legenda karena ditokohi oleh manusia yang kadang kala mempunyai sifat-sifat yang luar biasa dan seringkali juga

dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai stimulus dalam pembelajaran tari melalui jalan cerita dan karakter masing-masing tokoh yaitu siswa mengenal semua tokoh beserta karakter-karakternya setelah itu siswa mendalami salah satu karakter tokoh yang ada pada cerita *Lutung Kasarung* kemudian siswa dapat berimajinasi sehingga dapat menciptakan gerakan-gerakan yang mewakili tokoh yang diimajinasikannya atau dipilihnya, sebagai contoh tokoh Indrajaya adalah tunangan Purbararang yang mempunyai karakter seorang raja yang pesolek maka dengan imajinasi itu anak dapat mengeksplor gerak supaya gerakan-gerakan yang diciptakannya dapat sesuai dengan tokoh yang diimajinasikannya begitupula dengan tokoh-tokoh yang lainnya. Dari Cerita *Lutung Kasarung* selain dijadikan sebagai stimulus dalam pembelajaran tari sebagai tahap awal untuk mengenal unsur-unsur tari juga memiliki pesan-pesan moral yang dapat kita terapkan pada anak, sebagai contoh, dari cerita *Lutung Kasarung* kita dapat memberikan pengertian pada anak bahwa sebagai anak tidak boleh durhaka kepada orang tua terutama ibu karena Allah akan membenci kita, sebagai anak harus patuh terhadap perintah orang tua selama itu perintah yang baik dan untuk kebaikan kita, sebagai manusia kita harus tetap berada di jalan yang benar, yang jahat jangan dibalas dengan kejahatan lagi karena suatu saat kebenaran akan terungkap dan Allah berada dan menyayangi orang-orang yang selalu berada di jalan-Nya. Dengan cerita, secara halus dan tanpa disadari oleh anak, kita telah menambahkan nilai-nilai sosial dan pesan moral kepada anak. Dengan stimulus

cerita rakyat diharapkan dapat membentuk benih-benih sikap positif yang dapat membangun jiwanya dan membantu perkembangan jiwa yang berguna di masa yang akan datang.

Nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita *Lutung Kasarung* ini harus melekat dalam jiwa anak-anak, maka seorang guru harus mencoba melibatkan siswanya sebagai pemeran atau tokoh dari cerita tersebut, dan mengimajinasikan sesuai gagasan mereka. Dengan begitu siswa diberi kesempatan untuk menjadi dirinya sendiri dan mengembangkan daya imajinasinya yang tinggi, sehingga menghasilkan siswa-siswa yang kreatif dalam berbagai hal, termasuk dalam kemampuan gerak. Pada masa usia sekolah, umumnya siswa memiliki energi yang berlebih, sehingga banyak melakukan gerak. Gerak tersebut dapat berakibat positif atau malah berakibat negatif. Salah satu kegiatan positif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa adalah mata pelajaran pendidikan seni tari.

Dalam kesempatan ini peneliti mencoba untuk menerapkan dan mengkaitkannya terhadap konteks sehari-hari yaitu cerita rakyat dari Jawa Barat yang berjudul *Lutung Kasarung*. Dari cerita rakyat tersebut kita sebagai seorang guru dapat memberikan stimulus sehingga siswa bisa mengembangkan kemampuan berkreasinya. Dalam pembelajaran tari ini peneliti berharap bisa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dalam benak mereka, bukan menghafalkan gerak tetapi melalui cerita rakyat ini siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran tari yang terpaku hanya kepada teori saja ataupun dengan sistem peniruan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat cerita tersebut sebagai bahan penelitian di SMP Pasundan 1 Banjaran karena selama ini pembelajaran seni tari di SMP Pasundan 1 Banjaran umumnya berfokus pada guru, dimana guru dipandang sebagai sumber materi. Dalam hal ini guru dituntut memiliki keterampilan yang maksimal dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dalam bentuk klasikal melalui penerapan metode peniruan dan latihan. Dalam kesempatan ini peneliti mencoba menggali kreativitas gerak siswa dengan menggunakan cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari, dengan tujuan menumbuhkan kreativitas penciptaan tari berdasarkan cerita *Lutung Kasarung* yang selama ini kurang tergali, sehingga seni tari lebih mempunyai arti dan lebih bermanfaat.

Melihat permasalahan di atas peneliti mengangkat judul penelitian “CERITA LUTUNG KASARUNG SBAGAI STIMULUS DALAM PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IX DI SMP PASUNDAN 1 BANJARAN”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti menyederhanakan permasalahan dan memperjelas arah penelitian sesuai dengan judul yang telah dikemukakan di atas. Maka dapat dipaparkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran tari melalui cerita *Lutung Kasarung* pada siswa kelas IX di SMP Pasundan 1 Banjaran ?
2. Bagaimana hasil yang dicapai dalam pembelajaran seni tari pada siswa kelas IX melalui stimulus cerita *Lutung Kasarung* di SMP Pasundan 1 Banjaran ?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan di atas, tujuan umum yang ingin dicapai permasalahan tersebut adalah untuk mengetahui kreativitas siswa melalui stimulus cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai pembelajaran seni tari dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan tujuan khususnya sebagai berikut :

1. Memperoleh data tentang proses kegiatan pembelajaran seni tari melalui penerapan cerita *Lutung Kasarung* pada kelas IX di SMP Pasundan 1 Banjaran.
2. Memperoleh hasil dari penerapan melalui cerita *Lutung Kasarung* dalam proses pembelajaran seni tari pada kelas IX di SMP Pasundan 1 Banjaran.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan judul yang telah dikemukakan di atas, akhir dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Peneliti
 - a. Untuk memberikan wawasan dan pengetahuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran kelas berlangsung.

- b. Meyakinkan manfaat melalui stimulus cerita rakyat *Lutung Kasarung* memiliki nilai-nilai positif dalam meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar kreatif dalam mencapai hasil yang diharapkan khususnya pendidikan seni tari.

2. Guru

- a. Memberikan masukan bagi guru pelajaran pendidikan seni tari yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan praktek.
- b. Melalui stimulus cerita rakyat *Lutung Kasarung* dapat dijadikan referensi atau bahan masukan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan proses kreatif dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari.

3. Siswa

- a. Dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik.
- b. Dapat membantu siswa untuk lebih menyukai dan meningkatkan minatnya dalam pembelajaran seni tari.

4. Sekolah

- a. Sebagai lembaga pendidikan yang dapat meninjau kondisi peserta didiknya khususnya pembelajaran seni tari.
- b. Memperoleh konsep mengenai pendidikan pembelajaran seni tari.
- c. Diharapkan dapat dijadikan masukan kepada sekolah tersebut dengan pertimbangan kebijakan dalam memotivasi guru seni budaya terutama pendidikan seni tari untuk selalu mencari inovasi- inovasi pembelajaran sesuai dengan tuntunan kurikulum.

5. Jurusan Pendidikan Seni Tari

- a. Untuk jurusan pendidikan seni tari, diharapkan dapat melahirkan atau mencetak guru seni tari yang professional dan berkompeten dalam bidangnya.
- b. Serta mampu menumbuh kembangkan minat dan kreativitas siswa terhadap seni tari.

6. UPI

- a. Menambah khasanah kepustakaan khususnya jurusan seni tari UPI.
- b. Sebagai bahan kajian sekaligus aplikasi pembelajaran di UPI.

E. Asumsi

Surayin dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, (2001: 25) Asumsi adalah suatu pendapat yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan lagi kebenarannya. Asumsi tersebut berfungsi sebagai titik pangkal dalam sebuah penelitian yang dirumuskan sebagai landasan hipotesis.

Asumsi dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran seni tari melalui cerita *Lutung Kasarung* merupakan salah satu stimulus bagi siswa yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni tari pada siswa kelas IX di SMP Pasundan 1 Banjaran.

F. Metode Penelitian

Metode merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mendapat gambaran yang jelas sehingga mencapai hasil yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada perumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam hal ini, permasalahan pokok dalam penelitian ini yaitu mengenai upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari melalui stimulus cerita rakyat *Lutung Kasarung*.

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kemmis dalam Widaningsih, I (2005: 27) mengemukakan bahwa. “Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai kajian (tindakan) dalam upaya mengujicoba ide-ide ke dalam praktek untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi langkah kegiatan pembelajaran”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dapat dijadikan dalam upaya perbaikan pembelajaran dalam pencapaian dan peningkatan hasil yang diharapkan. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan berikut. “Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif dalam mendeteksi dan memecahkan masalah” (Arikunto, S. 2006: 90).

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti sekaligus berperan sebagai guru aplikasi (*researcher as teacher*) dalam penerapan cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti melakukan penelitian

awal dimana merencanakan langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas siswa sebagai langkah pertama kemudian dilakukan refleksi untuk memperbaiki dalam penerapan/pelaksanaan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa supaya mendapatkan hasil pembelajaran yang diharapkan.

Penerapan cerita rakyat *Lutung Kasarung* sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari ditujukan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran dalam pelaksanaan/penerapan model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan, untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian. Adapun teknik analisis yang dilakukan penelitian dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Obsevasi

“Observasi adalah semua bentuk penerima data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung , mengukur dan mencatat”.

(Arikunto, S :1996). Dalam hal ini peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sekitar tiga kali obsevasi. Pada kegiatan pertama yaitu mengadakan observasi ke sekolah yaitu pengamatan langsung dengan cara melihat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada

kegiatan kedua peneliti menentukan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian ini. Pada tahap berikutnya observasi dilakukan tidak hanya dengan mengamati secara langsung proses KBM, akan tetapi peneliti ikut serta dalam penerapan stimulus cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dalam teknik observasi ini banyak digunakan untuk mendapat data secara langsung dari lapangan melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap penerapan stimulus cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran pembelajara seni tari di kelas IX A SMP Pasundan 1 Banjaran.

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan langkah yang dilakukan dalam mencari data atau informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, khususnya penelitian akademik yang memiliki tujuan yaitu mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat secara praktis. Kegiatannya meliputi membaca dan mengkaji buku sumber yang bisa dijadikan referensi. Dalam pelaksanaannya dilakukan studi pustaka ke beberapa tempat antara lain : Perpustakaan UPI, Perpustakaan jurusan seni tari, Perpustakaan STSI Bandung, selain itu juga didapatkan informasi dari majalah, artikel, internet, skripsi terdahulu dan buku-buku yang menunjang dalam penelitian ini.

3. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang erat kaitannya dengan objek penelitian. “Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (peneliti) untuk memperoleh informasi dari yang diwawancarai (diteliti)” (Arikunto, S. 1991).

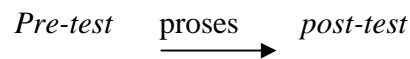
Pada teknik ini, peneliti bertatap muka dan melakukan Tanya jawab secara langsung dengan responden (subjek) yang diteliti, untuk menemukan yang dijadikan masalah yang akan dikaji dan direfleksikan dalam PBM sesuai yang diharapkan untuk menjangring data dan rencana pelaksanaan tindakan terutama siswa yang dijadikan subjek penelitian terhadap penerapan stimulus cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran tari dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa, baik sebelum dan ataupun sesudah dilakukan program tindakan. Wawancara ini dilakukan kepada guru kesenian untuk mendapatkan data tentang perkembangan kreativitas siswa serta model pembelajaran yang diberikan. Sedangkan wawancara kepada siswa untuk memperoleh data tentang antusias siswa dalam pembelajaran seni tari. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa orang siswa untuk melengkapi data dalam penelitian ini.

4. Tes

Tes merupakan alat ukur untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara lisan maupun tulisan. “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi,

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok” (Arikunto. S:2006).

Sesuai dengan data yang ingin diperoleh, maka instrument ini berupa *pre-test* (tes awal) yaitu yang dilakukan adanya tindakan, selama proses kegiatan berlangsung dan *post-test* (tes akhir) yaitu yang dilakukan setelah adanya perbaikan (tindakan).



Gambar 3.3 proses pelaksanaan penggunaan instrument tes

Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari sebelum dan sesudah model pembelajaran diterapkan, yang dijadikan data pendukung dalam tingkat keberhasilan melalui penerapan stimulus cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran tari untuk meningkatkan kreativitas.

5. Dokumentasi

Dokumentasi sangat diperlukan untuk memperoleh informasi secara maksimal, yang dapat menggambarkan kondisi subjek dan objek yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa visual (foto) proses dan hasil pembelajaran (terlampir) dan audio visual tentang video pembelajaran serta catatan perkembangan kreativitas siswa selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi merupakan pengkajian terhadap peristiwa, objek dan tindakan yang direkam dalam format tulisan berupa dokumen siswa, format pengamatan dan format tulisan untuk mengetahui perkembangan kreativitas

siswa yang dilakukan selama penelitian berlangsung dan rencana pembelajaran yang ditentukan.

H. Instrumen Penelitian

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes yang digunakan yaitu tes tertulis dan tes perbuatan yang dilakukan dalam praktek penerapan stimulus cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran tari berupa :

a. Aspek kognitif diantaranya :

- Keaktifan siswa (AF);
- Perkembangan serta pemahaman terhadap materi yang di berikan (stimulus cerita rakyat) baik dari segi tekstual (gerak) maupun kontekstual (pemahaman jalan cerita/karakter masing-masing tokoh) (PM);
- Mampu mengungkapkan ide, gagasan dalam eksplorasi gerak (I).

b. Aspek afektif diantaranya :

- Kesungguhan atau keseriusan serta keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam berkreaitivitas selama PBM berlangsung baik secara individu maupun kelompok (KR);
- Dapat bekerjasama antar individu maupun kelompok (J);
- Disiplin berpakaian dalam praktek (D).

c. Aspek psikomotor diantaranya :

- Bereksplorasi gerak, menyusun gerak dan demonstrasi hasil kreasi tari dari stimulus cerita *lutung kasarung* yang akan ditampilkan di depan kelas (EK);
- Kemampuan menemukan gerak-gerak kreatif, membuat musik kreatif, menyusun gerak dan menyajikan karya tari utuh (W);
- Peka terhadap musik (PM).

Penilaian tersebut menunjukkan indikator siswa sangat kreatif, kreatif cukup kreatif dan kurang kreatif yang pengolahan datanya berdasarkan pada kriteria penilaian. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Kategori sangat kreatif mempunyai bobot nilai 8,00-9,00
- b. Kategori kreatif mempunyai bobot nilai 7,00-7,99
- c. Kategori cukup kreatif mempunyai bobot nilai 6,00-6,99
- d. Kategori kurang kreatif mempunyai bobot nilai kurang dari 6,00

2. Pedoman observasi

Pedoman observasi berisi seputar rencana pembelajaran, indikator pembelajaran dan hasil pembelajaran yang bertujuan untuk melihat kesesuaian dari hasil pembelajaran.

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara untuk guru berisi seputar model pembelajaran, metode pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat mempengaruhi terhadap

kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan data perkembangan kreativitas siswa. Pedoman wawancara buat siswa berisi seputar proses kreativitas dari hasil PBM penerapan stimulus cerita rakyat *Lutung Kasarung* (terlampir).

I. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1) Setting/Lokasi

Lokasi yang dipilih untuk tempat penelitian ini adalah SMP Pasundan 1 Banjaran yang beralamat di JL. Stasiun Timur Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung. Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut adalah bahwa SMP Pasundan 1 Banjaran merupakan salahsatu sekolah swasta yang syarat akan unsur-unsur seni tradisional.

2) Populasi

Menurut Sugiyono (2010: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi tidak dipandang sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek ini. Dalam penelitian ini populasi yang dipilih oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas IX yang terdiri dari 205 siswa dari 5 kelas, kelas IXA sampai dengan IXE. Alasan peneliti mengambil kelas IX adalah bahwasanya kelas IX memiliki tingkat keseriusan dan rasa tanggung jawab yang lebih matang di bandingkan kelas VII dan VIII dan materi yang peneliti berikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

3) Sampel

Ridwan (2006:56) mengatakan: “Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.” Peneliti mengambil sampel untuk penelitian adalah seluruh siswa kelas IX A yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan apabila peneliti mempunyai pertimbangan tertentu dalam menetapkan sampel sesuai dengan tujuan penelitian Nana Sujana (2001: 96). Alasan pemilihan siswa kelas IX A adalah berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah karena siswa kelas ini merupakan siswa-siswa pilihan dan unggulan di bandingkan dengan kelas lainnya dan dinilai aktif dalam beberapa bidang. Berdasarkan alasan tersebut peneliti tertarik untuk melihat kreativitas mereka dalam pelajaran seni tari.