

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011), metode penelitian adalah serangkaian langkah terstruktur yang digunakan guna menghimpun data yang mendukung pencapaian tujuan penelitian. Pemilihan metode yang tepat sangatlah krusial dalam pelaksanaan penelitian karena berperan penting dalam mendapatkan data yang dibutuhkan serta menjadi langkah strategis dalam menyelesaikan masalah yang diteliti.

Guna mencapai tujuan penelitian, pendekatan kuantitatif digunakan dengan mengandalkan metode eksperimen guna mendapatkan data yang bersifat numerik dan dapat dianalisis secara statistik. Metode ini dipilih karena dianggap paling sesuai guna mencapai sasaran penelitian, yaitu mendorong pengembangan kemampuan kerjasama siswa melalui proses pembelajaran seni tari di sekolah. Dalam penelitian ini digunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang bertujuan menilai dampak perlakuan dengan cara mengamati perubahan antara kondisi awal dan kondisi setelah intervensi dilakukan. Melalui desain ini, peneliti dapat melakukan perbandingan terhadap kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah implementasi model *role playing* dalam pembelajaran seni tari. Berikut ini adalah uraian dari rancangan desain eksperimen tersebut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = Nilai skor pretest yang diperoleh sebelum siswa menerima perlakuan, dimana kemampuan kerjasama siswa diukur terlebih dahulu.

$O_2$  = Nilai skor posttest yang didapatkan setelah siswa mengikuti pembelajaran seni tari dengan penerapan model *role playing*.

$X$  = Perlakuan atau *treatment* yang diberikan, yaitu penggunaan model *role playing* dalam proses pembelajaran seni tari. Peneliti kemudian mengamati pengaruh dari penerapan model tersebut terhadap peningkatan kemampuan kerjasama siswa, yang dihitung dari selisih nilai antara ( $O_2 - O_1$ )

Hasil dari implementasi model *role playing* di atas yaitu guna mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama siswa.

### **3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian tentang implementasi model *role playing* dalam pembelajaran seni tari guna mengoptimalkan kemampuan kerjasama siswa menggunakan pendekatan kuantitatif, mengharuskan keterlibatan subjek dan pemilihan lokasi penelitian sesuai dengan karakteristik studi. Oleh karena itu, pemilihan subjek dan lokasi penelitian dilakukan secara teliti agar sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun rincian mengenai subjek serta lokasi pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

#### **3.2.1 Subjek Penelitian**

Terdapat beberapa pihak pada penelitian ini yang berperan penting sebagai subjek guna mendukung kelancaran proses pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Kepala Sekolah, yang berfungsi sebagai sumber informasi terkait kebijakan sekolah, termasuk kurikulum yang digunakan dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian.
2. Pengajar pada mata pelajaran Seni Budaya, yang berperan sebagai fasilitator dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, serta sebagai pihak yang membantu dalam mengarahkan siswa selama proses penelitian.
3. Siswa kelas IX-D, yang menjadi objek utama pada penelitian ini, yaitu sebagai siswa yang akan mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *role playing*.
4. Peneliti, yang berperan sebagai pengajar sekaligus pengamat partisipatif dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mengumpulkan data secara langsung selama proses penelitian berlangsung.

#### **3.2.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot, yang berlokasi di Jl. Moch. Toha Km. 08, Desa/Kelurahan Citeureup, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini dipilih karena memiliki fasilitas yang memadai guna mendukung kegiatan pembelajaran seni tari, serta memiliki kurikulum yang relevan dengan objek

penelitian. Selain itu, keberagaman keterampilan siswa di sekolah ini memberikan peluang yang baik guna menguji efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi merujuk pada sekumpulan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan sebagai sumber generalisasi dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini, populasi yang dijadikan sasaran merupakan seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah keseluruhan siswa tersebut mencapai 408 siswa yang tersebar dalam sepuluh kelas dan mengikuti mata pelajaran seni tari. Pemilihan populasi ini didasarkan pada relevansi dengan tujuan penelitian, yakni guna mengkaji efektivitas model *role playing* guna mengoptimalkan kemampuan kerjasama siswa dalam konteks pembelajaran seni tari.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel merujuk pada kelompok terbatas dari populasi yang memiliki ciri khas tertentu dan dipilih secara sistematis guna memberikan gambaran yang mewakili keseluruhan populasi. Dalam konteks penelitian ini, sampel dipahami sebagai sebagian kecil individu yang dijadikan representasi dari populasi yang sedang dikaji. Penelitian ini menerapkan *purposive sampling* sebagai metode seleksi sampel, di mana individu dipilih secara sengaja berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2011), *purposive sampling* merupakan metode penentuan sampel yang didasarkan pada kriteria atau pertimbangan khusus. Teknik ini dipilih oleh peneliti karena subjek penelitian dipilih secara selektif sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Kelas IX-D ditunjuk sebagai sampel berdasarkan observasi awal yang mengindikasikan rendahnya kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran seni tari. Karena itu, kelas ini dipandang layak sebagai lokasi penelitian guna mengevaluasi pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan kerjasama siswa.

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 42 siswa dari kelas IX-D di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot, yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Sampel dipilih berdasarkan karakteristik yang mendukung tujuan penelitian, yaitu menelaah efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran seni tari. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.1 yang merupakan nama siswa kelas IX-D di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot.

**Tabel 3.1 Nama Siswa Kelas IX-D di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot**

No.	Nama	Inisial	L/P
1.	Adela Anggraeni	AA	P
2.	Aditya Hermawan	AH	L
3.	Alifa Salsabila	AS	P
4.	Aliffa Shabriyani Rusliana	ASR	P
5.	Andika Rizky Syahputra	ARS	L
6.	Anggita Zaskia	AZ	P
7.	Anggun S. N.	ASN	P
8.	Anindhita Sri Iswari	ASI	P
9.	Azzahra Nur Azizah	ANA	P
10.	Bagus Satrio Aji	BSA	L
11.	Cheryl Fricila Anggraeni	CFA	P
12.	Dian Agustina	DA	P
13.	Dival Ahmad Gistara	DAG	L
14.	Elfreda Hamizan	EH	L
15.	Erviana Ahmad Sulaeman	EAS	P
16.	Fajriya Hoerunnisa	FH	P
17.	Ferdy Ali Alghifary	FAA	L
18.	Gibraltar Rasya Shakil	GRS	L
19.	Gita Febriani	GF	P
20.	Ibnu Dwi Wibisono	IDW	L
21.	Ileyna Puteri Renata	IPR	P

No.	Nama	Inisial	L/P
22.	Lizdiana Wanda Hanifah	LWH	P
23.	M. Rizal Shihab	MRS	L
24.	M. Rafka Saliman Alfarizi	MRSA	L
25.	Muhammad Rakha Satria	MRS	L
26.	Muhammad Ricky Ibrahim	MRI	L
27.	Nazwa Syifa Alawiyah	NSA	P
28.	Pusty Rusnia Putri	PRP	P
29.	Raditya Alvino Trihutzi Gunawan	RATG	L
30.	Rafi Kaindra Prasetyo	RKP	L
31.	Raisya Putri Maharani	RPM	P
32.	Raka Andreas Fahreza	RAF	L
33.	Regina Widia Putri	RWP	P
34.	Resga Banyu Rahman	RBR	L
35.	Rizky Alfatah Slamet	RAS	L
36.	Santi Adelia Putri	SAP	P
37.	Sendy Saputra	SS	L
38.	Siti Nuraini	SN	P
39.	Wendy Rizkiandy	WR	L
40.	Youri Djorkaep	YD	L
41.	Zahra Aprillia Ardanty	ZAA	P
42.	Ilma Alawiyah	IA	P

Keterangan:

L/P : Laki-laki/Perempuan

Laki-laki : 20 siswa

Perempuan : 22 siswa

Jumlah : 42 siswa

### 3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Instrumen Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen yang dipakai sebagai sarana guna mengumpulkan data kuantitatif yang dibutuhkan guna menilai sejauh mana implementasi model *role playing* memberi pengaruh kepada mengoptimalkan kemampuan kerjasama siswa pada pembelajaran seni tari. Instrumen tersebut mencakup beberapa teknik pengukuran yang dirancang secara sistematis guna mendapatkan data yang relevan dari tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Pedoman Observasi, yakni dilakukannya observasi ini guna menilai kondisi awal sebelum diberikan perlakuan dan kondisi akhir setelah diberikan perlakuan dalam interaksi dan keterlibatan siswa dalam kerjasama kelompok selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati yakni koordinasi gerak, komunikasi efektif, tanggung jawab peran, sikap saling menghargai, dan saing berkompromi.
- b. Pedoman Tes Kinerja Siswa, yakni peneliti akan membuat lembar tes kinerja siswa berupa menggunakan penilaian praktik dan pedoman tes kinerja siswa ini akan peneliti terapkan dalam *pre-test* serta *post-test*, guna mengukur perbandingan dari kemampuan kerjasama siswa sebelum dan setelah diterapkannya *treatment* model *role playing*. Dalam tes kinerja siswa ini peneliti menggunakan tes berbentuk praktik. Yang terdiri dari indikator kerjasama dalam model *role playing*.
- c. Pedoman Wawancara, yakni peneliti menyusun pedoman wawancara yang dirancang secara khusus sesuai dalam kebutuhan penelitian ini. Pedoman tersebut diperuntukkan guna guru serta siswa sebagai informan utama, dengan tujuan memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang berlangsung. Teknik wawancara yang digunakan bersifat tidak terstruktur, sehingga memungkinkan interaksi berlangsung secara fleksibel, santai, dan tanpa tekanan, guna menggali informasi secara lebih mendalam.

#### 3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data menjadi aspek vital dalam penelitian guna mendapatkan data yang akurat. Oleh sebab itu, pemilihan metode pengumpulan

data harus mampu menjamin validitas dan reliabilitas data yang diperoleh. Guna menunjang kelengkapan data, penelitian ini memanfaatkan sejumlah metode pengumpulan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penelitian, yaitu observasi, dokumentasi, tes kinerja siswa, wawancara, serta teknik penilaian, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Teknik Observasi (Pemberian *Treatment*)

Teknik observasi digunakan guna mengamati proses pembelajaran dan interaksi siswa selama pembelajaran seni tari menggunakan implementasi model *role playing*. Observasi dilaksanakan melalui lembar observasi yang berisi indikator kerjasama, seperti koordinasi gerak kelompok, komunikasi efektif, tanggung jawab peran, sikap saling menghargai, kemampuan berkompromi.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan guna mengumpulkan bukti terkait penerapan model *role playing*, seperti foto dan video saat proses pembelajaran berlangsung, hasil karya tari kreasi siswa, serta catatan atau refleksi siswa mengenai pengalaman mereka dalam bekerja sama. Dokumentasi ini membantu memperkuat hasil penelitian dan memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas pembelajaran yang dilakukan.

c. Tes Kinerja Siswa (*Pre-test* dan *Post-test*)

Teknik tes kinerja siswa dilaksanakan guna mengukur kemampuan kerjasama siswa sebelum serta sesudah implementasi model *role playing*. Tes ini berbentuk lembar penilaian kerjasama, di mana siswa dinilai berdasarkan indikator-indikator seperti keterlibatan dalam kelompok, kesediaan menerima pendapat orang lain, serta keterampilan dalam menyelesaikan tugas bersama. Hasil *pre-test* berfungsi sebagai data awal, sementara hasil *post-test* digunakan guna mengukur tingkat peningkatan kemampuan kerjasama setelah proses pembelajaran selesai.

d. Teknik Wawancara

Wawancara dilaksanakan setelah penerapan *post-test* guna mengetahui apakah narasumber yakni guru dan siswa merasakan perbedaan antara sebelum dan

setelah penerapan *treatment* model *role playing*. Kisi-kisi wawancara dilampirkan.

e. Teknik Penilaian

Teknik penilaian ini digunakan mengetahui sejauh mana keterampilan siswa, guru dapat melakukan dengan beberapa teknik. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.2 yaitu lembar penilaian observasi dan tes kinerja siswa.

**Tabel 3.2 Penilaian Observasi dan Tes Kinerja Siswa**

Indikator Kerjasama	Aspek Penilaian	
	Observasi	Kinerja Siswa
Koordinasi Gerak Kelompok	1. Kelompok dapat menyelaraskan gerakan tari dengan baik dan seragam pada praktik tari permainan tradisional.	2. Siswa mampu menyesuaikan gerakan tari permainan tradisional yang telah disepakati bersama dengan anggota kelompok lainnya.
		3. Siswa mampu mengikuti ritme dan tempo gerakan tari permainan tradisional yang telah yang disepakati bersama.
Komunikasi Efektif	1. Anggota kelompok saling berkomunikasi dengan jelas dan terbuka selama latihan tari permainan tradisional.	2. Siswa mampu menyampaikan pendapat dengan jelas kepada teman.
		3. Siswa mampu mendengarkan pendapat teman dan memberi respons yang baik.
Tanggung Jawab Peran	1. Setiap anggota kelompok menjalankan peran masing-masing dengan	2. Siswa mampu menjalankan tugas dalam kelompok sesuai dengan peran yang telah disepakati bersama.

Indikator Kerjasama	Aspek Penilaian	
	Observasi	Kinerja Siswa
	baik dalam setiap latihan tari permainan tradisional.	3. Siswa tidak meninggalkan tugas atau mengandalkan teman lain dalam berdiskusi maupun dalam latihan tari permainan tradisional.
Sikap Saling Menghargai	1. Anggota kelompok saling mendukung, menghargai ide, dan tidak mendominasi selama latihan tari permainan tradisional.	2. Siswa menghormati pendapat dan ide dari anggota kelompok lainnya.
		3. Siswa tidak mengkritik teman dengan cara yang negatif.
Kemampuan Berkompromi	1. Kelompok dapat mencapai kesepakatan bersama saat ada perbedaan pendapat.	2. Siswa mampu berdiskusi dan mencapai kesepakatan bersama.
		3. Siswa bersedia mengalah atau menyesuaikan diri demi kepentingan kelompok.

Keterangan:

- Untuk aspek observasi secara berkelompok.
- Untuk aspek tes kinerja siswa secara individu.

Dari indikator dan aspek penilaian yang akan digunakan dalam Upaya peningkatan kemampuan kerjasama siswa di atas, berikut merupakan Tabel 3.3 yaitu kriteria guna penilaian yang akan dipakai sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian		
Huruf	Nilai	Keterangan
A	95-100	Siswa dapat melakukannya dengan sangat baik.
B	85-94	Siswa dapat melakukannya dengan baik.

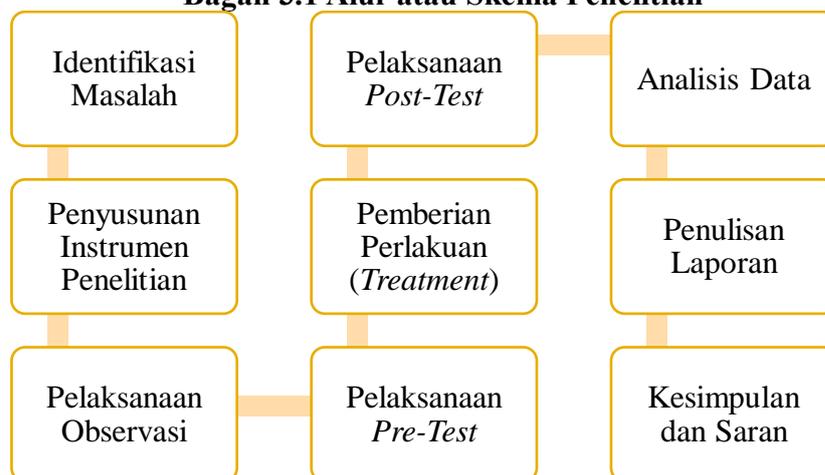


- akan membuat sebuah instrumen penelitian yang akan dilakukan, seperti observasi, kisi-kisi wawancara, dan tes kinerja siswa.
- b. Tahap Pelaksanaan Penelitian, pada tahap pelaksanaan penelitian perlu dilakukan dengan teliti dan penuh kehati-hatian karena berkaitan langsung dengan proses pengumpulan data. Keakuratan data yang diperoleh akan sangat memengaruhi kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian harus berorientasi pada upaya pemecahan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, serta mengacu pada instrumen pengumpulan data yang telah disusun secara sistematis.
  - c. Tahap Akhir Penelitian, pada tahap penutupan suatu penelitian, peneliti wajib membuat sebuah laporan dari hasil penelitian sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban ilmiah. Penyusunan laporan akhir ini menjadi langkah penutup dalam keseluruhan proses penelitian.

### 3.5.2 Alur atau Skema Penelitian

Sebagai panduan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti merancang suatu skema alur penelitian yang menunjukkan langkah-langkah secara runtut. Berikut ini merupakan gambaran alur penelitian yang dimaksud.

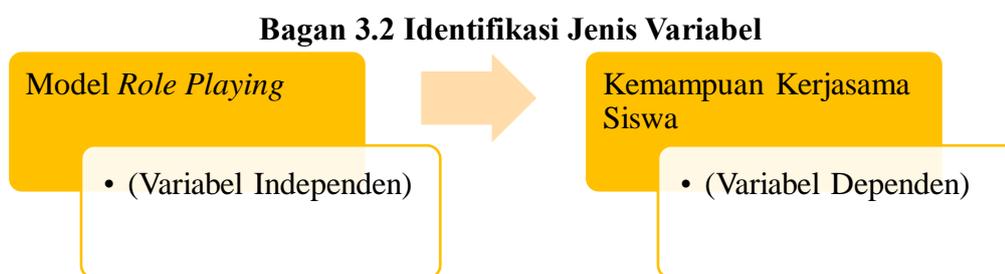
**Bagan 3.1 Alur atau Skema Penelitian**



### 3.5.3 Variabel Penelitian

- a. Variabel Independen atau Bebas (X): model *role playing*, yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa pada permainan peran guna meningkatkan kemampuan kerjasama mereka.

- b. Variabel Dependen atau Terikat(Y): kemampuan kerjasama siswa, yang diukur melalui indikator seperti koordinasi gerak kelompok, komunikasi yang efektif, tanggung jawab peran, sikap saling menghargai, dan kemampuan berkompromi.



### 3.5.4 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian terkait implementasi model *role playing* dalam pembelajaran seni tari guna meningkatkan kemampuan kerjasama. Asumsi-asumsi tersebut meliputi:

- a. Pembelajaran seni tari membutuhkan kerjasama yang baik antarsiswa dalam kelompok agar menghasilkan gerakan yang selaras dan kompak.
- b. Model *role playing* memberikan pengalaman belajar yang aktif dan interaktif, yang dapat mendorong siswa guna berlatih kerjasama dalam kelompok.
- c. Perbedaan keterampilan awal siswa dalam hal kerjasama menyebabkan model *role playing* memberikan pengaruh yang tidak seragam bagi setiap siswa.
- d. Kemampuan kerjasama dapat diukur secara kuantitatif melalui lembar observasi kuantitatif dan tes kinerja siswa pada bentuk *pre-test* dan *post-test* pada instrumen penelitian.
- e. Terdapat hubungan antara penerapan model *role playing* dengan peningkatan kemampuan kerjasama, yang dapat diuji melalui analisis statistik.

Pada penelitian ini, terdapat dua hipotesis yang diajukan berdasarkan pendekatan kuantitatif di antaranya sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): "Tidak ditemukan pengaruh yang signifikan dari implementasi model *role playing* pada pembelajaran seni tari terhadap peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas IX-D di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot."
- b. Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ): "Ditemukan pengaruh yang signifikan dari implementasi model *role playing* pada pembelajaran seni tari terhadap peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas IX-D di SMP Negeri 1 Dayeuhkolot."

Guna menguji hipotesis, digunakan teknik analisis statistik berupa uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test), guna mengetahui perbedaan signifikan antar dua kondisi, yang bertujuan mengetahui apakah terjadi perubahan signifikan dalam kemampuan kerjasama siswa antara kondisi sebelum dan sesudah implementasi model *role playing*. Hipotesis penelitian ini dapat diilustrasikan melalui bagan pembelajaran seni tari berikut ini.

### Bagan 3.3 Hipotesis Penelitian



### 3.6 Analisis Data

Proses analisis data memegang peranan penting dalam sebuah penelitian, karena melalui tahap inilah data yang telah dikumpulkan dapat diolah dan diinterpretasikan menjadi temuan yang selaras dengan prinsip-prinsip ilmiah.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah Uji *Paired Sample t-Test*. Teknik ini sesuai dengan tujuan akhir dari penelitian ini yaitu guna melihat perubahan kemampuan kerjasama siswa sebelum dan setelah pemberian *treatment*. Berikut merupakan langkah-langkah analisis data yang akan peneliti terapkan.

1. Mengumpulkan Data *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap pengumpulan data lembar observasi dan tes kinerja siswa yang sebelumnya telah dilaksanakan. Peneliti memastikan kesamaan jumlah sampel

antara data *pre-test* dan *post-test* guna menjaga konsistensi dan ketelitian hasil penelitian.

## 2. Menghitung Statistik Deskriptif

Adanya hasil data *pre-test* dan *post-test* yang telah dipastikan lengkap dan konsisten, proses selanjutnya adalah mengalkulasi nilai rata-rata (mean) dari kedua data tersebut. Rumus yang digunakan guna perhitungan ini adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = Rata-rata skor

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

$n$  = Jumlah sampel

Setelah itu peneliti akan mengukur selisih dari skor yang didapat saat *pre-test* dan *post-test*. Yaitu dengan rumus:

$$d = x_{post-test} - x_{pre-test}$$

$d$  = Selisih skor setelah dan sebelum perlakuan *treatment*

## 3. Uji Normalitas Data

Guna uji normalitas data dengan jumlah sampel kurang dari 50 orang, metode yang peneliti gunakan adalah Uji *Shapiro-Wilk* pada sistem *IBM SPSS Statistics* versi 30.0.0.0.

Berdasarkan hasil dari perhitungan sistem *IBM SPSS Statistics* versi 30.0.0.0., bandingkan dengan Nilai Signifikansi.

- a. Jika nilai *Sig.* lebih besar dari nilai kritis pada tabel *Shapiro-Wilk* atau  $p\text{-value} > 0.05 \rightarrow$  Data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai *Sig.* lebih kecil dari nilai kritis atau  $p\text{-value} < 0.05 \rightarrow$  Data tidak berdistribusi normal.

## 4. Uji *Paired Sample t-Test*

Uji ini akan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{d}}{S/\sqrt{n}}$$

$\bar{d}$  = Rata-rata *pre-test* dan *post-test*

$Sd$  = Standar deviasi skor *pre-test* dan *post-test*

$n$  = Jumlah sampel

Peneliti akan menggunakan sistem *IBM SPSS Statistics* versi 30.0.0.0. guna melakukan *paired sample t-test*.

#### 5. Interpretasi Hasil Uji-T

Lihat hasil (*Sig. 2-tailed*) dalam *output* uji t pada sistem *IBM SPSS Statistics* versi 30.0.0.0.

- a. Ketika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (terdapat peningkatan).
- b. Ketika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima (tidak terdapat peningkatan).

#### 6. Menarik Kesimpulan

Setelah mengetahui hasil uji t peneliti akan melanjutkan guna penarikan kesimpulan, apakah implementasi model *role playing* dalam pembelajaran seni tari berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Dalam penarikan kesimpulan ini, peneliti akan melihat hasil dari nilai signifikasnsi pada interpretasi hasil uji t. Guna mempermudah, peneliti juga akan menampilkan bentuk tabel atau grafik dalam tampilan hasilnya.