

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian (Sugiyono, 2017) merupakan lokasi dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah. Sedangkan waktu penelitian (Sugiyono, 2017) merupakan jangka waktu yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian, mulai dari persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X PS 1 SMKN 1 Bandung dalam mata pelajaran Seni Budaya setiap hari Jumat pada tanggal 11 April sampai dengan 23 Mei 2025 semester genap tahun ajaran 2025/2026 pada pukul 13.45-15.15 WIB. Tempat penelitian ini diambil karena beberapa pertimbangan, antara lain (i) karena telah mengenal lingkungan sekolah dengan baik, dan (ii) pertimbangan biaya yang relatif lebih kecil jika dibandingkan dengan tempat lain (Sugiyono, 2016).

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas X PS 1 di SMKN 1 Bandung yang berjumlah 35 siswa. Subjek ini dipilih karena berdasarkan observasi awal, kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tari masih rendah ditunjukkan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tari, kurangnya rasa senang terhadap materi pelajaran tari, kurangnya perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran tari, dan kurangnya keinginan untuk terus belajar tari. Selain itu, pemilihan kelas X PS 1 karena kelas ini memiliki karakteristik siswa yang beragam dan representatif terhadap kondisi umum siswa di sekolah.

3.3 Metode dan Desain Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas menurut Ridwan Abdull Sani (2020), adalah penelitian langsung yang mengkaji permasalahan yang dialami instruktur di kelas dan mengambil langkah-langkah untuk mengatasinya. Selain itu, penelitian tindakan kelas merupakan jenis refleksi terhadap kurikulum yang dilakukan oleh pendidik atau guru sendiri menurut Prof Supardi (2006). Penelitian tindakan kelas dapat mencakup pengembangan sekolah, peningkatan hasil belajar,

penajaman teknik mengajar dan sebagainya.

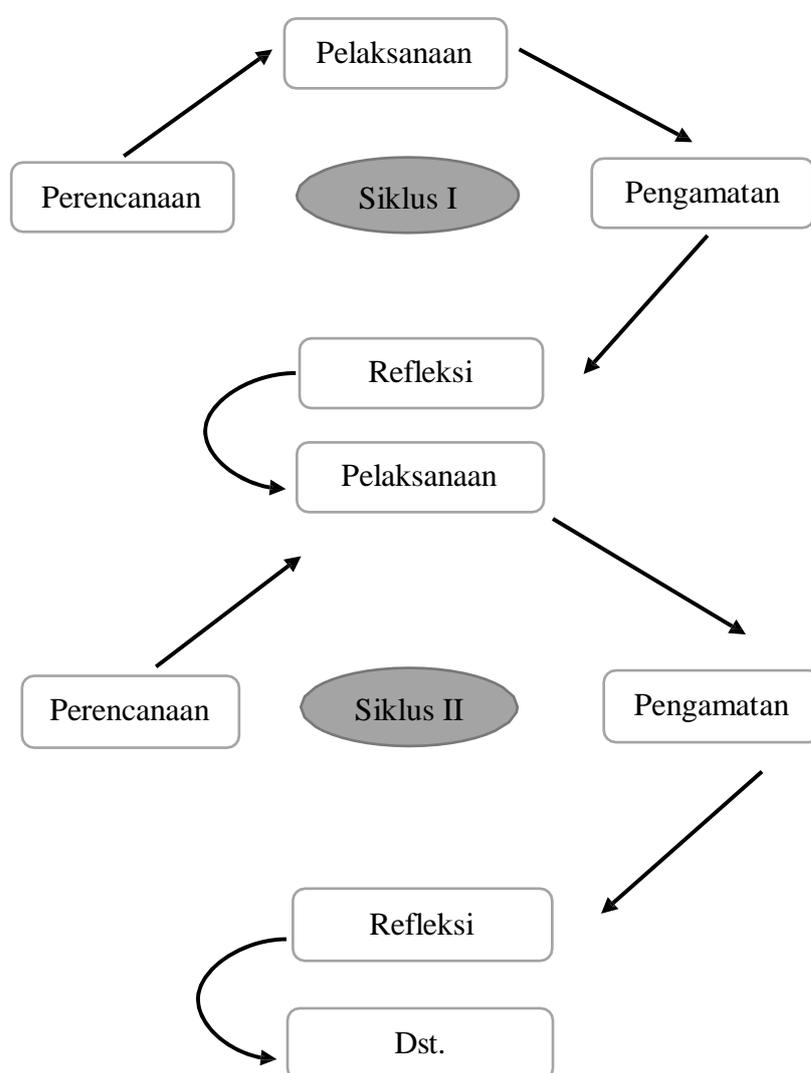
Penelitian adalah proses penerapan metodologi tertentu untuk menganalisis suatu objek guna mengesktrak informasi atau data yang dapat digunakan oleh peneliti atau pihak lain yang berkecimpung di berbagai bidang peningkatan mutu. Tindakan adalah kegiatan yang disengaja dan dilakukan dengan tujuan tertentu yang ditentukan oleh lamanya atau urutan kegiatan. Di sisi lain, kelas adalah sekelompok siswa yang menghabiskan waktu bersama di bawah pengawasan seorang guru. Menurut defisini yang diberikan di atas, penelitian tindakam kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau guru dikelas untuk mengatasi masalah saat ini dan menghasilkan hasil yang diinginkan. Penelitian yang dilakukan yaitu metode siklus spiral model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan (*Planning*) adalah suatu kegiatan pokok yang ada pada tahap awal sebelum guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Guru harus melakukan perencanaan terlebih dahulu, dengan melakukan perencanaan yang baik dan benar. Guru merupakan sebagian dari perencanaan, sebagai peneliti guru harus bekerja sama atau berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman sejawat untuk membangun suatu kriteria juga kesamaan bahasa dan persepsi untuk merancang suatu tindakan agar ada perbaikan. Selanjutnya ada Tindakan (*Action*) melaksanakan tindakan perbaikan yang direncanakan dalam keadaan yang tepat setelah perencanaan dikembangkan dengan cermat. Pengamatan (*Observation*) upaya untuk mendokumentasikan setiap tindakan atau aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Metode observasi terbuka dan tertutup dapat digunakan. Pada observasi terbuka tidak menggunakan lembar observasi pada saat pengamatan, tetapi hanya menyiapkan kertas kosong untuk merekam semua kegiatan pembelajaran yang sedang diamati, sedangkan observasi tertutup pengamatan harus menyiapkan dan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan untuk merekam aktivitas pembelajaran yang sedang diamati. Pada pelaksanaan observasi pengamat perlu memerhatikan prinsip berikut;perencanaan bersama, observasi, kriteria, keterampilan observasi, dan juga balikan. Fungsi dari pengamatan ini yaitu untuk melihat dan mendokumentasikan pengaruh yang diakibatkan oleh tindakan didalam kelas. Temuan observasi menjadi dasar kontemplasi, dan observasi itu sendiri harus menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Proses refleksi melibatkan sejumlah tugas, seperti analisis, sintesis, interpretasi, penjelasan, dan kesimpulan. Langkah terakhir adalah merevisi rencana yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kinerja guru pada pertemuan berikutnya. Dalam konteks penelitian tindakan kelas ini, refleksi merupakan upaya untuk menganalisis sesuatu yang telah terjadi atau belum terjadi. Untuk meningkatkan kinerja guru pada pertemuan

berikutnya, revisi rencana yang telah dilaksanakan dilakukan sebagai hasil dari refleksi tersebut.

Peneliti melakukan penelitian ini dengan melakukan tindakan dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat siswa belajar Seni Budaya siswa kelas X PS 1 SMKN 1 Bandung dengan menerapkan stimulus melalui permainan tradisional.

3.3.2 Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) Desain penelitian merupakan rancangan yang dibuat peneliti sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian, termasuk cara pengumpulan data dan analisis data.



Bagan 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pada bagan penelitian tindakan kelas di atas adanya 2 (dua) siklus yakni dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus I. Pada siklus II sama halnya

dengan siklus I dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II dilakukan apabila siklus I belum tuntas atau belum layak maka dilakukannya perbaikan proses pembelajaran pada siklus II. Bukan hanya ada siklus I dan siklus II tetapi masih banyak siklus yang lainnya dan siklus lainnya dilakukan apabila siklus sebelumnya pun belum layak maka perlu dilakukan siklus selanjutnya.

3.4 Prosedur Penelitian

Siklus I :

1. Perencanaan (Planning)
 - a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tari dengan materi tari kreasi melalui stimulus permainan tradisional untuk mengukur peningkatan minat siswa dalam pembelajaran tari yang didasarkan pada pemikiran kreatif, mendeskripsikan alat dan bahan permainan tradisional yang relevan.
 - b. Menyiapkan materi tari kreasi dengan stimulus permainan tradisional untuk pembelajaran tari atau bisa disiapkan dengan bantuan buku seni budaya yang relevan.
 - c. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, tes tulisan dan tes praktik.
 - d. Menyiapkan media pembelajaran berupa video tari, dan musik pengiring.
2. Tindakan (acting)
 - a. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan cara mengajarkan pembelajaran seni tari melalui stimulus permainan tradisional dengan melibatkan siswa untuk menciptakan pengalaman siswa yang menyenangkan dan menarik. Pengenalan tujuan dan manfaat yang bertujuan untuk Pendidikan yaitu mengembangkan permainan kreatif yang terinspirasi dari permainan tradisional untuk meningkatkan apresiasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap seni tari.
 - b. Menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan interpretasi terhadap tari kreasi.
 - c. Memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.
3. Observasi (observing)
 - a. Melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi.
 - b. Mencatat interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap materi pembelajaran.

- c. Melakukan test untuk mengukur peningkatan minat siswa.

4. Refleksi (reflecting)

- a. Menganalisis data hasil observasi dan test untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan.
- b. Mengevaluasi efektivitas penerapan stimulus permainan tradisional dalam meningkatkan minat siswa.
- c. Merumuskan rencana perbaikan untuk siklus II berdasarkan hasil refleksi.

Siklus II

- a. Perencanaan, merevisi hasil dari refleksi pada siklus pertama.
- b. Pelaksanaan tindakan, melakukan pembelajaran dengan strategi yang sudah diperbaiki.
- c. Observasi, mengamati perubahan dalam minat belajar siswa.
- d. Refleksi, membandingkan hasil dengan siklus pertama untuk melihat kemajuan

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilakukan dengan persiapan membuat perangkat pembelajaran guru dan instrumen pembelajarannya. Perangkat yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Wina Sanjaya (2008) menyatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah perangkat perencanaanyang dilakukan oleh guru sebagai pedoman dalam pembelajaran.

2. Buku Siswa

Trianto (2008) buku siswa merupakan buku petunjuk kegiatan yang memuat informasi, latihan soal sains, penelitian berdasarkan konsep, bahan ajar, dan contoh penerapan dalam kehidupan nyata.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah data yang valid dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini berupa observasi, wawancara, kuisisioner, dokumentasi. Teknik pengumpulan data cara untuk mendapatkan data penelitian.

3.6.1 Teknik Observasi

Menurut Arikunto (2010) observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu objek di tempat kejadian, baik dilakukan secara terencana maupun tidak. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan yaitu peneliti penelitian yang dilakukan dengan terlibat langsung secara aktif dalam objek yang diteliti. Subjek penelitian sebanyak 35 orang siswa. Adapun

alasan peneliti menggunakan partisipan karena peneliti ingin mengetahui secara langsung

penerapan stimulus permainan tradisional dalam pembelajaran Seni Budaya (tari Kreasi) di SMKN 1 Bandung. Berikut ini tahap pelaksanaan tindakan dan lembar observasi guru serta siswa dalam penerapan stimulus permainan tradisional.

Tabel 3.1 Tahap Pelaksanaan Tindakan

No.	Kegiatan	
	Guru	Siswa
1.	<p>Kegiatan Awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Guru memperkenalkan permainan tradisional karena menjadi stimulus dalam pembelajaran b) Guru melakukan apresiasi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa c) Guru menulis judul dan memberitahu tujuan pembelajaran 	<p>Kegiatan Awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menyimak dan memahami penjelasan guru b) Peserta didik menjawab pertanyaan yang diajarkan guru serta termotivasi terhadap pembelajaran c) Menyimak dan mencatat tujuan pembelajaran
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Guru mengucapkan salam dan mengabsen kehadiran siswa b) Dengan menggunakan media pendidikan, instruktur menjelaskan isi pelajaran c) Guru memaparkan tujuan dari pembelajaran d) Memperlihatkan gerak gerak dasar tari kreasi e) Memperlihatkan macam-macam permainan tradisional f) Membuat gerakan tari kreasi yang terinspirasi dari salah satu permainan tradisional g) Menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mencoba tari kreasi h) Memberikan latihan kepada setiap kelompok i) Menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mempraktikkan tari kreasi 	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Menjawab salam dan mempersiapkan diri untuk belajar b) Menyimak penjelasan guru c) Menetapkan tujuan pembelajaran tari d) Menerima atau memperhatikan materi yang diberikan e) menerima atau memperhatikan materi yang diberikan oleh guru f) Mencoba membuat gerakan tari kreasi yang telah ditugaskan g) Melaksanakan intruksi dalam setiap kelompok h) Melaksanakan latihan setiap kelompok i) Melaksanakan instruksi kelompok untuk mempraktikkan tari kreasi

3.	Kegiatan Penutup a) Guru membimbing peserta didik untuk melakukan evaluasi dari materi yang sudah diajarkan	Kegiatan Penutup a) Bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran b) Termotivasi untuk lebih giat belajar
	b) Memberi motivasi untuk lebih giat belajar c) Mengucap salam dan mengakhiri pembelajaran.	c) Seluruh peserta didik menjawab salam

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

No.	Aktivitas yang Diamati	Kategori Penilaian				
		SB	B	S	BR	SBr
1.	Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran					
2.	Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok atau kelas.					
3.	Siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti eksperimen atau proyek.					
4.	Siswa menyelesaikan tugas pembelajaran tepat waktu dengan kualitas yang baik.					
5.	Siswa menunjukkan rasa senang saat belajar.					
6.	Siswa menikmati proses pembelajaran tanpa merasa terpaksa					
7.	Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi					
8.	Siswa menikmati pengalaman belajar melalui permainan tradisional.					
9.	Siswa menganggap kegiatan belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan dan memotivasi.					

10.	Siswa fokus dalam mendengarkan penjelasan guru.					
11.	Siswa tidak mudah teralihkan oleh hal lain saat pembelajaran berlangsung					
12.	Siswa berusaha memahami materi dengan sungguh-sungguh.					
13.	Siswa menunjukkan kesungguhan saat mengerjakan latihan atau tugas.					
14.	Siswa mencari referensi tambahan untuk memperdalam pemahaman materi.					
15.	Siswa berusaha memahami konsep yang sulit dengan berbagai cara.					
16.	Siswa mencoba menghubungkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata.					
17.	Siswa bertanya kepada guru atau teman untuk memahami konsep dengan lebih baik.					
18.	Siswa membuat koneksi antara pelajaran dengan situasi sehari-hari atau pengalaman pribadinya.					

Keterangan:**SB= Sangat Baik****B= Baik****S= Sedang****Br= Buruk****SBr= Sangat Buruk****3.6.2 Tes**

Capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran harus diukur secara eksplisit melalui ujian. Setelah penggunaan stimulus permainan pada siklus I dan II, ujian dilaksanakan untuk mengukur capaian pembelajaran kognitif siswa.

3.6.3 Teknik Praktik

SALFA SRI UTAMI, 2025

PEMBELAJARAN TARI KREASI MELALUI STIMULUS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK DAN MINAT SISWA

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

Menggunakan konsep wiraga, wirama, dan wirasa metode praktik ini bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengeskpresikan diri melalui gerakan tari yang imajinatif. Skor kemampuan siswa dapat berkisar dari minimal satu hingga maksimal empat.

Berdasarkan deskripsi di atas, penulis membuat tabel penilaian keterampilan seni tari yang diselesaikan oleh siswa X PS 1. Adapun beberapa indikator yang dinilai, antara lain:

**Tabel 3.3 Indikator Penilaian
Kemampuan Wiraga terhadap Individu Siswa Kelas X PS 1**

No.	Nama Siswa	Unsur Yang Dinilai (Gerak Tubuh)			Skor Siswa
		Penghafalan Urutan Gerak	Ketepatan Memperagakan Gerak	Kelenturan Melakukan Gerak	
1	A P Z				
2	A R				
3	A N P				
4	A N				
Jumlah					
Rata-rata					

**Tabel 3.4 Indikator Penilaian
Kemampuan Wirama terhadap Individu Siswa Kelas X PS 1**

No.	Nama Siswa	Unsur Yang Dinilai (Irama)		Skor Siswa
		Keselarasn Gerakan Dengan Tempo Musik	Kekompakan antara Penari Yang Satu Dengan Yang Lain	
1	A P Z			
2	A R			
3	A N P			
4	A N			
Jumlah				
Rata-rata				

**Tabel 3.5 Indikator Penilaian
Kemampuan Wirasa terhadap Individu Siswa Kelas X PS 1**

No.	Nama Siswa	Unsur Yang Dinilai		Skor Siswa
		Penghayatan Terhadap Gerakan Tari Kreasi	Ekspresi Yang Sesuai Dengan Tari Kreasi	
1	A P Z			
2	A R			
3	A N P			
4	A N			
Jumlah				
Rata-rata				

Untuk melihat hasil praktik siswa dapat dilihat pada skor tertinggi yaitu 4 dan skor terendah yaitu 1. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel 3.6 Bobot Skor Penilaian Menari

No.	Bobot Skor	Skor Nilai	Kategori
1	4	90-100	Sangat Baik
2	3	80-89	Baik
3	2	75-79	Cukup Baik
4	1	<75	Kurang Baik

Tabel 3.7 Keberhasilan Penilaian Hasil Belajar Praktik Siswa

No.	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Wiraga	4	Siswa dapat melakukan langkah-langkah menari dengan akurat dan lancar.
		3	Mampu melakukan gerakan tari dengan sedikit lancar.
		2	Ketika melakukannya kurang lancar.
		1	Siswa tidak tepat melakukan gerak
2	Wirama	4	Melakukan gerakan tari dengan sempurna dan sesuai ketukan irama.
		3	Terdapat sedikit kesalahan tidak sesuai dengan irama
		2	Melakukan beberapa kesalahan.
		1	Banyak kesalahan yang tidak sesuai dengan ketukan.
3	Wirasa	4	Siswa mampu melakukan sempurna dengan penghayatan ekspresi.
		3	Terdapat kesalahan kecil dalam penghayatan gerakan tari.
		2	Ketika siswa melakukan ekspresi gerak dan mimik wajah tidak sesuai
		1	Ketika sebagian besar ekspresi gerak dan mimik wajah tidak sesuai.

Dapat dilihat dari hasil belajar praktik siswa dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.6.4 Teknik Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dengan mengambil gambar dan video selama proses pembelajaran dan penilaian praktik. Penelitian dapat diperkuat dan didukung dengan penggunaan teknik dokumentasi ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, Analisis data adalah proses pencarian dan analisis data secara metodis meliputi pengorganisasian data ke dalam kategori, penyusunan data ke dalam unit, melakukan sintesa, dan pengorganisasian data ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan mana yang akan dipelajari, dan menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri

maupun orang lain.

3.7.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis deskriptif merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Vardiansyah (2009), analisis deskriptif digunakan untuk mengkaji data yang diteliti atau untuk menghimpun temuan observasi penelitian tanpa menarik kesimpulan yang luas.

Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif secara deskriptif yaitu dengan cara menjumlahkan, merata-rata dan menganalisis ketuntasan belajar yang dilakukan dengan melihat hasil belajar Seni Budaya (Tari Kreasi) siswa kelas X PS 1 SMKN 1 Bandung dengan melihat tiga aspek wiraga, wirama, dan wirasa.

3.7.2 Analisis Ketuntasan Belajar

Analisis ketuntasan belajar adalah tingkat pencapaian minimum tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran yang relevan. Ketuntasan Individu dan klasikal dapat digunakan untuk menilai kelengkapan pembelajaran.

e. Ketuntasan Individu

Menurut Nana Sudjana (2005) rumus untuk mengetahui ketuntasan individu siswa dalam hasil belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus yaitu:

$$KI = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

f. Ketuntasan Klasikal

Menurut Nana Sudjana (2006) dalam menentukan ketuntasan klasikal dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Apabila suatu kelas telah mencapai ketuntasan diatas 80 maka siswa tersebut dinyatakan tuntas.

3.7.3 Analisis Rata-rata Hasil Belajar

Rata-rata atau mean, juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Jumlah semua skor dibagi dengan jumlah total mata pelajaran menghasilkan mean. Suatu kegiatan dianggap berhasil jika rata-rata hasil belajar siswa pada skor awal meningkat. Menurut Sudjana (2014) untuk mencari mean hasil belajar, rumus yang digunakan yaitu

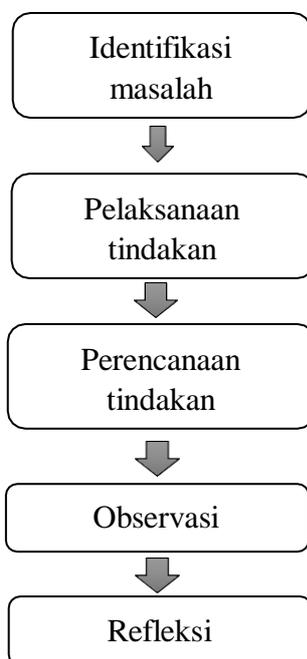
$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata
 Σ : Jumlah seluruh skor

N : Banyaknya subjek

3.8 Skema / Alur Penelitian



Bagan 3.2 Alur Penelitian

Pada gambar di atas, dapat dilihat alur logis pemikiran yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Penelitian ini berangkat dari pemikiran bahwa untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni tari, diperlukan sebuah pendekatan yang inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, stimulus berupa permainan tradisional digunakan sebagai titik awal (input) dalam proses pembelajaran.

Permainan tradisional dipilih karena memiliki unsur gerak, ritme, serta interaksi sosial yang sangat kaya dan dekat dengan keseharian siswa. Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai stimulus yang efektif dalam membangkitkan ketertarikan dan rasa senang siswa terhadap aktivitas belajar. Dalam konteks pembelajaran seni tari, unsur-unsur permainan tersebut kemudian diolah dan dimasukkan ke dalam proses pembelajaran tari kreasi.

Integrasi ini dilakukan melalui eksplorasi gerak, penciptaan pola koreografi, dan pengemasan materi tari yang mengambil inspirasi dari permainan tradisional. Proses ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang kontekstual, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa. Suasana belajar yang menyenangkan inilah

yang diharapkan mampu membentuk keterlibatan emosional siswa dan memunculkan keaktifan serta antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran.

Dengan demikian, tahapan-tahapan yang tergambar dalam alur berpikir ini menggambarkan hubungan sebab-akibat yang logis, yakni bahwa permainan tradisional sebagai stimulus dalam pembelajaran tari kreasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari di SMKN 1 Bandung.