

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-expeimental* design rancangan *One Shot Case Study* yang bertujuan untuk mengetahui perubahan pada kemampuan kreativitas siswa, mengetahui gambaran bagaimana proses ketika dilakukannya treatment dan setelah terpapar treatment. Objek ovseervasi penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembanding. Metode penelitian kuantitatif ini dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh atau perubahan dari perlakuan tertentu yang dilakukan terhadap subjek kelompok.

Format desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3. 1 One Shot Case Study



Keterangan:

S : Sampel

X : Perlakuan

O₂: Posstest

Desain ini dirasa tepat untuk digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas eksperimen kemudian untuk mengukur bagaimana keadaan siswa ketika dan setelah dilakukannya treatment.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang akan membantu peneliti dalam hal perizinan dan pelaksanaan penelitian. Selain itu, peneliti juga melibatkan guru mata pelajaran seni budaya, khususnya guru seni budaya atau seni tari, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai proses pembelajaran seni tari di sekolah tersebut sebelum penerapan *Project Based Learning*. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menunjukkan kreativitas diri melalui tari dengan stimulus perilaku binatang.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Laboratorium Percontohan UPI yang beralamat di Universitas Pendidikan Indonesia, Jalan Senjayaguru (di dalam No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154. Lebih tepatnya penelitian dilakukan di ruang kelas VIII D.



Gambar 3. 2 Lokasi Penelitian

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek pada penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa di SMP Laboratorium Percontohan UPI.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan non-probability sampling jenis purposive sampling, yaitu memilih subjek berdasarkan pertimbangan tertentu.

Tabel 3. 1 Daftar Sampel

No	Nama	Jenis Kelamin
1	AS	P
2	APP	P
3	DEB	L
4	HNK	P
5	IAW	L
6	JRA	P
7	KEY	P
8	KZK	L
9	MKS	L
10	MRA	L
11	MDP	L
12	MKA	L
13	MRZ	L
14	MKH	P

15	NTL	P
16	NPS	P
17	RA	L
18	RAY	P
19	RAC	L
20	RA	L
21	RCP	P
22	VDS	L

3.4 Variabel Penelitian

Variable pada penelitian ini merupakan variable X yakni Model Project Based Learning dengan Stimulus Perilaku Binatang, menjadi unsur yang mempengaruhi variable Y yaitu peningkatan kreativitas tari siswa, yang dijelaskan pada berikut.

3.4.1 Model Project Based Learning dengan Stimulus Perilaku Binatang

Siswa mampu menciptakan ide dan kreativitas penciptaan gerakan dengan menggunakan model pembelajaran proyek dengan stimulus perilaku binatang dan penayangan gambar binatang dan video You Tube tarian yang bertema binatang sebagai media pembelajaran, yang dilakukan dengan tahapan Project Based Learning seperti pendapat Ismanto dkk (2022); 1) Pertanyaan Mendasar., 2) Perencanaan proyek., 3) Penyusunan jadwal., 3) Monitoring., 4) Menguji hasil., 5) Evaluasi pengalaman.

3.4.2 Kreativitas Tari Siswa

1. Kelancaran (Fluency)

Guru mampu memfasilitasi siswa untuk menghasilkan ide secara bebas dan lancar berdasarkan stimulus perilaku binatang yang telah mereka tentukan

2. Keluwesan (Flexibility)

Siswa mampu berfikir dari berbagai sudut pandang dan cara yang

berbeda, dalam konteks gerak tari, siswa mampu menggabungkan hasil dari gerak yang diciptakan melalui stimulus binatang dengan tempo dan ruang.

3. Keaslian (Originality)

Siswa mampu menciptakan ide yang unik dan berbeda, yang terinspirasi dari gerak perilaku binatang

4. Pengembangan (Elaboration)

Siswa mampu mengembangkan ide secara rinci dan kompleks. Sontoh seperti gerakan pada perilaku binatang seperti perubahan arah pada burung saat terbang.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang mana salah satunya yaitu dengan mengobservasi keadaan kelas.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan sebuah Modul Pembelajaran memuat rancangan pembelajaran hingga bagaimana penerapan dan hasil setelah penerapan Model Project Based Learning melalui Stimulus Perilaku Binatang untuk Meningkatkan Kreativitas Tari Siswa. Berikut modul pembelajaran pada penelitian ini.

1. Modul Pembelajaran

MODUL PEMBELAJARAN**Informasi Umum****Nama Sekolah :** SMP PERCONTOHAN LABSCHOOL UPI**Mata Pelajaran :** Seni Budaya (Seni Tari)**Kelas/Semester :** VIII/Genap**Waktu :** x 45 menit/

Kompetensi Awal	Pengenalan materi kreasi bersumber pada perilaku Gerak binatang
Profil Pelajar Pancasila	Kerjasama, kreatif, percaya diri
Sarana Prasarana	Laptop, Smart phone, Infocus, Internet, Speaker
Target Peserta Didik	Reguler
Model Pembelajaran	PjBL
Materi Ajar	Eksplorasi gerak tari kreasi

Komponen Inti

Capaian Pembelajaran	
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu : 1. Anak mampu merespon gerak secara langsung (improvisasi) dengan stimulus perilaku Binatang 2. Melakukan eksplorasi terhadap variasi gerak tari dari stimulus ragam gerak perilaku binatang secara berkelompok 3. Anak mampu menyusun dan menampilkan hasil eksplorasi menjadi bentuk tari kreasi
Pemahaman Bermakna	Dapat meningkatkan kemampuan kreativitas, pengamatan, eksplorasi, dan kerjasama anak dalam melakukan kelompok
Langkah Pembelajaran	
Pertemuan I Tujuan : Siswa dapat mengenali tari tradisi & kreasi Langkah PjBL : Pertanyaan Mendasar & Perencanaan Proyek	Apersepsi (5 menit) Guru memberi salam & beberapa pertanyaan yang sedang ramai di platform sosial media berkaitan dengan

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian penerapan model Project Based Learningn dengan stimulu perilaku Binatang ini dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen yang sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk memperoleh data. Instrumen tersebut meliputi observasi, post-test dan dokumentasi dari hasil penerapan model belajar ini pada siswa.

1. Observasi

Peneliti melakukan Teknik pengumpulan data dengan melihat langsung proses kegiatan penerapan model *Project Based Learning* dengan stimulus perilaku binatang dengan berfokus pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran, terkhusus pada aspek kreativitas meliputi Fluency, Flexibility, Origanlity, dan Elaboration.

2. Posttest

Kegiatan yang dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran untuk menilai hasil akhir dari kreativitas gerak tari siswa yang telah memiliki gerak perilaku Binatang khusus yang dipilih oleh setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok menampilkan hasil ide dihadapan guru dan dinilai pada lembar penilaian ynag telah divalidasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai data pelengkap dengan mengumpulka beberapa data visual serta catatan-catatan selama proses penerapan model dengan stimulus perilaku Binatang, untuk kemudian digunakan sebagai bahan analisis visual dalam penilaian kreativitas gerak tari siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data serta informasi bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu dengan observasi, *posttest*, dan dokumentasi.

3.6.1 Instrumen Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran berkaitan dengan interaksi siswa selama penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Peneliti akan mencatat perilaku, keterlibatan, dan aspek wiraga pada saat berlatih tari menggunakan stimulus perilaku binatang. Susunan lembar observasi dengan fokus catatan observasi sesuai dengan aspek *Project Based Learning* dan perilaku Binatang sebagai stiumulus kreativitas siswa.

3.6.2 Instrumen Post-Test

Pada instrument Post-Test ini siswa diberikan test berupa praktik tari bersama kelompoknya masing-masing berdasarkan stimulus perilaku Binatang yang sudah dilakukan selama proses pembelajran dengan menampilkan hasil belajar berupa kreativitas dalam membuat gerak tari. Penilaian pada instrumen ini didapatkan pada penilaian rubrik yang telah disusun menggunakan indikator berdasarkan kreativitas menurut Guilford. Setiap indikator memiliki kriteria nilai yang jelas untuk memudahkan peneliti menilai ketercapaian kreativitas pada siswa. Penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Instrumen Post-Test

No	Siswa	Penilaian Aspek Siswa			
		Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
1	AS				
2	APP				
3	DEB				
4	HNK				
5	IAW				
6	JRA				
7	KEY				
8	KZK				

9	MKS				
10	MRA				
11	MDP				
12	MKA				
13	MRZ				
14	MKH				
15	NTL				
16	NPS				
17	RA				
18	RAY				
19	RAC				
20	RA				
21	RCP				
22	VDS				

Tabel 3.2 Indikator Penilaian

No	Aspek Kreativitas Siswa	Nilai Max
1.	Fluency (Kelancaran ide Gerak) <i>Indikator:</i> - Siswa mampu menghasilkan lebih dari satu variasi ide gerak berdasarkan satu jenis perilaku binatang. - Siswa Mampu mengembangkan berbagai alternatif gerak dari pengamatan perilaku binatang yang sama. - Siswa mampu membuat urutan gerak yang berbeda dalam satu sesi latihan. - Siswa mampu menyampaikan ide-ide gerakan baru tanpa mengalami kebingungan saat berkreasi	25
2.	Flexibility (Keluwesannya/keberagaman dalam Gerak) <i>Indikator:</i>	25

	a. Siswa dapat mengubah bentuk gerakan dasar menjadi gerak tari yang beragam. b. Siswa dapat menyesuaikan gerakan tari dengan berbagai karakter perilaku binatang yang diamati. c. Siswa menampilkan gerak dengan berbagai teknik (gerakan tangan, kaki, badan) secara bervariasi. d. Siswa dapat memodifikasi gerakan sesuai perubahan tema atau improvisasi spontan.	
3.	Originality (Keunikan pada Gerak) <i>Indikator:</i> a. Siswa mampu menciptakan gerakan yang tidak meniru contoh gerakan tari yang sudah ada. b. Siswa mampu menunjukkan ide gerak yang jarang dipikirkan atau dilakukan oleh teman sekelas. c. Siswa mampu menyusun gerakan dengan interpretasi pribadi terhadap perilaku binatang. d. Siswa mampu menampilkan kreasi gerak yang orisinal dalam koreografi kelompok atau individu.	25
4.	Elaboration (Pengembangan ide Gerak) <i>Indikator :</i> a. Siswa mampu mengembangkan ide dasar gerakan menjadi kombinasi gerak yang kompleks. b. Siswa mampu menambahkan elemen detail (ekspresi wajah, arah gerakan, tempo) dalam gerak tari. c. Siswa mampu menyusun rangkaian gerak dengan transisi halus dan alur cerita sederhana. d. Siswa dapat menjelaskan makna perilaku binatang melalui pengayaan gerak dan ekspresi tubuh.	25

Tabel 3.3 Interval Nilai

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	85-100	Sangat Kreatif

2.	70-85	Kreatif
3.	55-70	Cukup Kreatif
4.	40-55	Kurang Kreatif
5.	00-40	Tidak Kreatif

3.6.3 Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi, peneliti mengumpulkan data pendukung, seperti foto hingga video selama proses pembelajaran dan hasil karya siswa. Dokumentasi ini menjadi alat bantu untuk memperoleh data pendukung, memberikan bukti visual selama proses pembelajaran siswa. Instrumen ini bertujuan untuk memberikan Gambaran konkret mengenai proses model pembelajaran PjBL dengan stimulus perilaku Binatang dalam kreativitas gerak tari siswa, serta memperkuat hasil observasi.

3.6.4 Uji Validitas

Uji Validitas menjadi salah satu alat ukur untuk mengetahui sejauh mana instrumen angket mampu mengukur kreativitas siswa dalam menciptakan gerak tari dengan stimulus perilaku Binatang. Uji validitas dilakukan melalui dosen sebelum digunakan dalam penelitian. Selain itu uji validitas juga dibantu oleh program SPSS versi 25 dengan rumus Perason, kriteria validitas berdasarkan rumus $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf sig. 5%. Item dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

3.6.5 Uji Realibilitas

Uji realibiitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen angket, dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, dengan bantuan program SPSS. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Observasi

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data yang terkumpul. Data observasi penelitian bersifat kualitatif, yang hanya berbentuk sebuah catatan deskriptif mengenai aktivitas dari penerapan siswa selama proses pembelajaran tari dengan menggunakan model Project Based Learning dan penampilan tari berdasarkan stimulus perilaku Binatang. Dengan langkah-langkah menurut Miles & Huberman (1994) analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga langkah penting, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan pada kesimpulan/verifikasi. (Matthew dan Michael, 1994).

3.7.2 Analisis Data Post-Test pada Penampilan Siswa VIII D

Analisis data Post-Test penampilan siswa dilakukan untuk mengetahui hasil dari proses penerapan model Project Based Learning dengan stimulus perilaku Binatang pada peningkatan kreativitas siswa yang dilakukan satu kali treatment. Penilaian pada data ini diambil dari beberapa aspek kreativitas. Pada setiap aspek peneliti menganalisis dengan Teknik analisis data statistic deskriptif untuk mengetahui rata-rata nilai, presentase, serta kecenderungan hasil penerepan treatment siswa secara umum. Analisis ini bertujuan untuk menjadi sebuah acuan dalam melihat efektivitas model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas.

Teknik analisis data menggunakan Analisis Data Statistik Deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data observasi, data statistic kemudian dikonversikan menjadi cara data deskriptif tanpa adanya kesimpulan yang bersifat umum dan mengeneralisasikan data yang diperoleh Solikhah 2016 (dalam Nur Maulidyah, dkk, 2024). Data akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, untuk mendapatkan data lanjutan untuk setiap indikator pertanyaan.

Analisis data ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh dari penerapan model Project Based Learning dengan stimulus perilaku Binatang di SMP Laboratorium Percontohan UPI. Nilai dihitung menjadi presentase dari setiap indikator menggunakan rumus menurut Suherman dan Sukjaya (dalam Dr. Adam Malik, 2018, hlm. 88)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Skor yang didapat

n = Jumlah skor maksimal

3.7.3 Analisis Data Dokumentasi

Data dokumentasi berupa foto dan video selama proses penerapan model Project Based Learning dengan stimulus perilaku Binatang digunakan sebagai data pendukung kualitatif untuk memperkuat hasil dari observasi dan post test. Data ini di analisisi dengancara deskriptif naratif untuk menggambarkan aktivitas siswa selama proses penerapan model Project Based Learning dengan stimulus perilaku Binatang.

3.7.4 Alur Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan diatas, Alur penelitian penerapan model Project Bsaed Learning dengan stimulus perilaku binatang, dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3. 1 Alur Penelitian

