

BAB III

METODE PENELITIAN

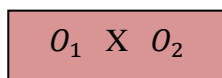
A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penerapan sebuah pendekatan yang akan diuji cobakan dalam pembelajaran seni tari yang ditujukan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pendekatan tersebut dilaksanakan dalam proses pembelajaran seni tari dengan memanfaatkan seluruh panca indera yang dimiliki oleh siswa yakni *Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual* yang disingkat menjadi SAVI.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode *Pre Eksperimen*. Karena peneliti hanya mengujicobakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) dalam meningkatkan kreativitas siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan.

Metode *Pre Eksperimental* dalam penelitian ini menggunakan pola *One Shot Design Pretest-Posttest*. Karena peneliti hanya melakukan *treatment* (perlakuan) kepada satu kelas saja, tidak menggunakan kelas kontrol atau kelas pembanding. *Treatment* (perlakuan) yang digunakan terhadap sample yakni menggunakan *One Shot Design* (desain satu kali tembak). Artinya *treatment* (perlakuan) yang digunakan terhadap sample hanya satu kali pertemuan untuk setiap tahap pembelajaran.

Adapun gambaran mengenai *One Shot Design Pretest-Posttest*, yaitu:



Gambar 3.1. Rancangan *One Shot Design Pretest-Posttest*

Keterangan:

- O_1 : Pengukuran kemampuan awal (*Pretest*)
- X : Pemberian perlakuan (*Treatment*)
- O_2 : Pengukuran kemampuan akhir (*Posttest*)

Adapun cara untuk mengetahui hasil dari *One Shot Design Pretest-Posttest* yaitu sebagai berikut:

$$O_2 - O_1$$

Gambar 3.2. Cara untuk mengetahui hasil dari *One Shot Design Pretest-Posttest*

B. Partisipan Penelitian

Partisipan yang ikut terlibat dalam penelitian ini yaitu guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di salah satu kelas yang diajarnya yaitu kelas XI IIS 1, wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Bandung, siswa kelas XI yang telah bersedia untuk diwawancarai mengenai pembelajaran seni tari dan terakhir peneliti yang sekaligus menjadi guru dalam proses penelitian ini selama penelitian berlangsung.

C. Lokasi, Populasi dan Sample Penelitian

1. Lokasi

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SMAN 8 Bandung Jalan Solontongan No.3, Bandung, Jawa Barat. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini, karena SMA Negeri 8 Bandung merupakan salah satu sekolah favorit di Bandung, sehingga peneliti mempunyai keinginan untuk menguji kreativitas siswanya. Dengan melakukan penelitian mengenai perkembangan kreativitas siswa melalui pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*) dalam pembelajaran seni tari.

2. Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandung dengan jumlah siswa keseluruhan 411 siswa yang terdiri dari 332 siswa kelas MIPA dan 79 siswa kelas IIS (Ilmu-Ilmu Sosial). Adapun alasan peneliti memilih populasi penelitian seluruh siswa kelas XI, karena berdasarkan hasil observasi, karakteristik siswa kelas XI paling cocok untuk mengikuti pembelajaran seni tari, karena dalam pembelajaran seni tari ini siswa tidak hanya menirukan gerak yang dicontohkan oleh guru, namun siswa yang menciptakan gerak dan musiknya.

3. Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik acak/random atau teknik pengambilan sampel dengan cara acak, semua sample dianggap sama. Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa/siswi kelas XI IIS 1 (Ilmu-Ilmu Sosial 1). Alasan pemilihan sampel ini karena berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa SMA Negeri 8 Bandung, kelas XI IIS 1 merupakan kelas sosial yang paling hiperaktif, sehingga menjadikan tantangan bagi peneliti untuk mengetahui seberapa kreatifkah siswa yang hiperaktif tersebut.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 28 siswa yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

No.	No. Induk	Nama Siswa	Ket.
1.	131410357	AGIA HASNA SUTARMAN	P
2.	131410383	ALIF RIFQY FADHILLAH SETIAWAN P.	L
3.	131410384	ALMA AVIDA PURNAMA	P
4.	131410325	ALVIN DWI OKTAVIAN	L
5.	131410330	AVRANTSA ALNA QAMARA	P
6.	131410388	CIPTADI MAULANA	L
7.	131410331	DEAKNIASI FERINA GRATIA	P
8.	131410363	DWITYA VANIA DEVI	P
9.	131410364	DZIKRIFA NINGTYAS ALIFA	P
10.	131410335	EVIANI AMALIA SUTARYAT	P
11.	131410365	FAKHRUNNISA AZHIRA RACHMANI	P
12.	131410366	FATIMAH PUTRI MANIKAM	P
13.	131410337	GERRIN DEVANTO SALILAMA	L
14.	131410368	HIRDZAN MAULANA RUCHIMAT	L
15.	131410370	JULIAN DWI SANTOSOAJI	L
16.	131410192	LEVANI DWI HANDAYANI	P
17.	131410342	MAYESHA ANDRIANA YASMINE	P
18.	131410344	MUHAMMAD DIPGA SYAMAIDZAR	L
19.	131410393	MUHAMMAD RAKA HERYANSYAH	L
20.	131410396	NITTA AMALIA	P
21.	131410096	NURAFNI KUSUMAWARDHANI AFFANDI	P
22.	131410377	REGI ALDIANO PUTRA YULIANTO	L
23.	131410205	RORO MEGABRIELLA KUMOWAL	P

Hepni Nurafianti, 2015

PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUAL DAN INTELEKTUAL) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI DI SMA NEGERI 8 BANDUNG

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

24.	131410348	SHAFIRA HANIFA	P
25.	131410351	SHALMA AYU SYHAFIRA	P
26.	131410352	SYIVA ANINDYA	P
27.	131410381	TESYA IMANISA SETIADI	P
28.	131410402	TITIS HANGGESTI	P

D. Instrumen Penelitian

1. Pedoman Observasi Proses dan Hasil Pembelajaran

Pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengadakan pengamatan langsung ke kelas XI IIS 1 serta mencatat segala sesuatu yang terjadi pada objek yang akan diteliti, yaitu mengenai proses pembelajaran seni tari. Lembar observasi yang digunakan yaitu observasi kegiatan siswa yang berupa lembar checklist, tujuannya mengamati penggunaan Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*), Kreativitas dan Interaksi sosial siswa dalam pembelajaran seni tari. Adapun dalam penilaian ini terdapat hasil penelitian yang termasuk ke dalam pedoman penelitian (evaluasi) yang meliputi:

a. Pedoman evaluasi

Pedoman evaluasi yang berupa lembar evaluasi terhadap hasil siswa sebelum adanya *treatment* melalui Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) atau *pretest* dan setelah adanya *treatment* melalui Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) atau *posttest*.

Tabel 3.2

Rekapitulasi Hasil Evaluasi

No.	Nama Siswa	F.1	F.2	F.3	Jml. skor	Rerata	Presentase
		SAVI	Kreativitas	Interaksi sosial			
1.						
2.							
3.							

Keterampilan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) yang dinilai meliputi kemampuan siswa dalam ranah psikomotor yaitu menciptakan gerak yang dihasilkan tubuh, dalam ranah kognitif yaitu mengidentifikasi gambar, mengidentifikasi lagu atau lirik lagu, serta memecahkan masalah dengan memberikan pendapat atau usul.

Keterampilan Kreativitas yang dinilai dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam ranah kognitif yaitu menemukan ide/gagasan yang kreatif, dalam ranah psikomotor yaitu kelancaran menyampaikan argumen, fleksibel dalam bereksplorasi dan improvisasi dalam berkreasi serta mampu mengkomposisikan pengalamannya dengan kemampuannya ke dalam bentuk karya tari.

Keterampilan Interaksi Sosial yang dinilai dalam penelitian ini yaitu termasuk ke dalam ranah afektif menunjukkan ekspresi wajah yang ramah, toleransi, dan bekerjasama dalam berkelompok.

Keterangan:

- 1) Skor tiap kode soal, memiliki jumlah skor nilai yang sama F.1, F.2 dan F.3 = 20.
- 2) Setiap kode soal diberi rentang nilai 0-1.

b. Interpretasi hasil penilaian

Interpretasi hasil penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Kriteria penilaian dilakukan menggunakan tes tindakan melalui simulasi, untuk kerja atau tes identifikasi. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arifin (2009 : 234) salah satu instrumen yang dapat dilakukan adalah skala penilaian yang terentang, misalnya menyusun skala minat dengan 10 pernyataan. Jika rentang skala yang digunakan adalah 1 – 5, maka skor terendah seorang siswa adalah 10 yaitu dari $10 \times 1 = 10$ dan skor tertinggi siswa adalah 50 yaitu dari $10 \times 5 = 50$, dengan demikian mediannya adalah $(10 + 50)/2 = 30$. Jika dibagi empat kategori, maka akan diperoleh tingkat minat sebagai berikut:

- 1) Skor 10 – 20 termasuk tidak berminat.
- 2) Skor 21 – 30 termasuk kurang berminat.
- 3) Skor 31 – 40 termasuk berminat.
- 4) Skor 41 – 50 termasuk sangat berminat

Berdasarkan uraian diatas, karena dalam penelitian ini skor tertingginya adalah 20, maka kriteria penilaian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) 20 – 16 termasuk sangat baik (A).
- 2) 15 – 11 termasuk baik (B).
- 3) 10 – 6 termasuk kurang baik (C).
- 4) 5 – 1 termasuk tidak baik (D)

Kriteria perolehan nilai berdasarkan hasil pengamatan peneliti dengan menggunakan lembar checklist yang diobservasi langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran.

20 – 16 (A) yaitu : - Jika siswa mampu melakukan minimal 16 perbuatan dari tiap kode tes perbuatan.

- Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat indera dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
- Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan ide/gagasannya dengan menghasilkan gerak tari yang jarang ditemui.
- Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.

15 – 11 (B) yaitu : - Jika siswa mampu melakukan minimal 11 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.

- Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat inderanya dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
- Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya ke dalam ide/gagasan baru namun siswa kurang mampu untuk menghasilkan gerak tari.
- Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.

- 10 – 6 (C) yaitu :
- Jika siswa mampu melakukan minimal 6 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI namun siswa kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa kurang terampil dalam mengembangkan kreativitasnya berupa ide/gagasannya namun siswa masih bersedia untuk melakukan gerak tari, walaupun hanya dengan menirukan gerak baik itu dari temannya, gurunya, ataupun media lain.
 - Jika siswa kurang mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas namun siswa mampu berinteraksi baik dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta siswa kurang mampu untuk bertutur kata dengan baik.

- 5 – 1 (D) yaitu :
- Jika siswa hanya mampu melakukan minimal 5 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa kurang mampu memahami unsur-unsur SAVI dan siswa juga kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari,
 - Jika siswa hanya mampu menirukan gerak yang diberikan oleh guru, teman atau media lain yang mendukung pembelajaran seni tari,
 - Jika siswa kurang mampu berinteraksi dengan baik, baik itu dengan teman-temannya atau guru/peneliti, kurang mampu bertutur kata dengan baik, dan sering membuat kegaduhan di kelas.

c. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep pendapat, atau evaluasi responden mengenai fokus masalah atau variabel-variabel yang akan dikaji dalam penelitian.

Pedoman wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan. Peneliti membuat beberapa pertanyaan yang berisi informasi yang dapat dijadikan sebagai data. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat, persepsi, dari responden.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan data yang relevan, sehingga peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat sehingga data yang diperoleh valid. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi yang valid. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dalam dua tahap yaitu observasi awal dan observasi pelaksanaan penelitian. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Observasi awal

Observasi awal merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung ke lokasi penelitian yang meliputi: mengunjungi SMA Negeri 8 Bandung pada tanggal 5 Januari 2015, peneliti melihat keadaan sekolah, serta bertemu dengan staf sekolah (Wakasek Humas) untuk bersilaturahmi dan meminta izin penelitian. Kemudian peneliti melakukan observasi kedua yaitu pada tanggal 8 Januari 2015, dengan membawa surat izin penelitian dari Puslitbang dan Disdik dan bertemu dengan Staf Sekolah (Wakasek Kurikulum) dan diizinkan melaksanakan penelitian mulai tanggal 15 Januari 2015. Pada tanggal 15 Januari 2015 peneliti mulai mengobservasi dengan cara: melihat dan mencatat semua yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam pembelajaran seni tari di SMA Negeri 8 Bandung. Peneliti memperoleh data mengenai kurikulum yang digunakan, proses pembelajaran seni tari, data siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian.

2. Observasi Pelaksanaan Penelitian

Observasi yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data-data yang ada di SMA Negeri 8 Bandung yaitu dengan mengamati perkembangan kreativitas siswa secara langsung dengan cara memberikan *pretest* berupa tes perbuatan selama pertemuan pertama berlangsung, dengan cara peneliti mengobservasi kegiatan siswa kemudian peneliti memberikan checklist atas apa yang telah siswa perbuat. Kemudian peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran seni tari menggunakan Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*) dengan tari kreasi Mojang Priangan. Observasi berfokus pada pengembangan kreativitas siswa dalam Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*).

a. Study Literatur

Studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara mencari dan membaca referensi-referensi yang dibutuhkan dalam pembahasannya untuk dijadikan bahan dan sumber dalam penyusunan karya ilmiah, baik yang tersedia di perpustakaan kampus, internet, dan sumber-sumber lainnya yang menunjang serta dapat di pertanggungjawabkan kebenarannya.

Awalnya peneliti mencari model pembelajaran yang tepat untuk karakteristik siswa SMA kelas XI di internet, setelah peneliti menemukan model pembelajaran itu, peneliti kemudian mencari buku sumber *The Accelerated Learning Hand Book* (Dave Meier, 2002) yaitu mengenai Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*). Karena peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreativitas maka peneliti juga mencari buku sumber Kreativitas dan Keberbakatan (Prof. Dr. S.C. utami Munandar, 2002) yaitu mengenai strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat. Kemudian peneliti juga mencari buku Psikologi Perkembangan edisi kelima (Elizabeth B. Hurlock, 1992) mengenai karakteristik anak remaja. Buku sumber Pembelajaran Seni Tari diambil dari buku Seni dan Pendidikan Seni (Juju Masunah, M.hum., Ph.D., Prof. Dr. Tati Narawati, M.Hum, 2012). Buku sumber mengenai evaluasi dalam pembelajaran mengambil dari buku Evaluasi Pembelajaran (Drs. Zainal Arifin, M.Pd., 2009). Buku sumber mengenai mengembangkan profesionalisme guru mengambil dari buku Model-Model pembelajaran edisi kedua (Dr. Rusman, M.Pd., 2015). Buku sumber mengenai

perkembangan peserta didik dalam buku Psikologi Remaja (Mohammad Ali, Mohammad Asrori, 2009). Buku sumber mengenai Psikologi Belajar dan Mengajar (Dr. Oemar Hamalik, 2002). Buku sumber yang berjudul menumbuhkan kreativitas anak (Dr. Ibrahim Muhammad Al Maghazi, 2005) dan lain sebagainya.

b. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru seni tari yaitu seputar proses pembelajarannya, metode yang digunakan, serta mengetahui pendapat guru seni tari terhadap pengembangan kreativitas peserta didiknya. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan mengenai proses pembelajaran seni tari yaitu dalam proses pembelajaran seni tari siswa lebih suka praktek menari dibandingkan dengan teori, namun siswa tidak mampu untuk bergerak sendiri melainkan harus ada guru yang mencontohkan gerakan tari yang nantinya akan diikuti oleh para siswa, kemudian metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran seni tari yaitu dengan metode *Quantum Learning*, metode ceramah dan kadang-kadang menggunakan Ilmu Teknologi (IT). Dan mengenai pendapat guru seni tari terhadap pengembangan kreativitas siswa yaitu siswa kurang mampu untuk berkreativitas dalam menciptakan karya tari.

Sedangkan wawancara yang peneliti lakukan dengansiswa, yaitu seputar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari, serta tanggapan siswa terhadap adanya pembelajaran seni tari di kelas XI. Adapun hasil wawancara peneliti dengan siswa yaitu mengenai minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari, siswa berminat mengikuti pembelajaran seni tari tapi jika ada pelatih tarinya. Kemudian mengenai tanggapan siswa terhadap adanya pembelajaran seni tari di kelas XI yaitu siswa beranggapan baik karena di kelas X siswa sudah belajar seni musik dan di kelas XII nanti siswa akan belajar seni rupa, sehingga selama 3 tahun di SMA siswa mempunyai pengalaman dalam pembelajaran Kesenian (Seni Musik, Seni Tari dan Seni Rupa).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni tari dan siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa sebenarnya sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran seni tari namun dalam proses pembelajarannya siswa kurang

mampu untuk berkreasi, dengan adanya hal tersebut maka harus diperhatikan metode dalam pembelajarannya sehingga metode atau model yang digunakan mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan imajinasinya ke dalam bentuk gerak tari yang kreatif dan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan tari sesuai dengan kemampuan dan pengalamannya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data terhadap peristiwa, objek, dan tindakan yang direkam dalam format tulisan, visual dan dapat juga berupa video pada saat proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*) dalam pembelajaran seni tari.

d. Test

Tes dapat dilakukan dalam dua cara yaitu tes tertulis dan tes perbuatan. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan. Tes perbuatan menekankan pada perkembangan kreativitas siswa melalui Tari Mojang Priangan, dimana aspek kreativitas lebih ditonjolkan dalam proses pembelajaran seni tari, karena siswa SMA memiliki kemampuan untuk mencari hal yang baru.

Tes perbuatan atau tes praktek adalah tes yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku tindakan, atau perbuatan. (Stiggins dalam Arifin, 2009 hlm. 149).

Dibawah ini merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*) untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni tari:

Tabel 3.3

F.1 Checklist Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*)

No.	Perilaku
F.1	<i>Somatic (belajar dengan bergerak atau berbuat)</i>
	1. Memperagakan gerak tari sesuai dengan arahan guru yaitu gerak saat berjalan, berputar, bercermin dan berkomunikasi dalam menari.
	2. Melakukan pelatihan belajar secara aktif yaitu dengan bertanya atau mengemukakan pendapat.

	3. Merefleksikan materi pelajaran mengenai pemahaman Mojang Jajaka yang sudah diajarkan.
	4. Bergerak dengan hasil identifikasi lirik lagu Mojang Priangan.
	5. Memperagakan karakter dalam tari Mojang Priangan.
	<i>Auditory (belajar dengan mendengarkan dan berbicara)</i>
F.1	1. Berimajinasi dengan mendengarkan lagu Mojang Priangan.
	2. Mengeksplorasi gerak tari melalui lirik lagu Mojang Priangan.
	3. Menyimpulkan materi pembelajaran mengenai Tari Kreasi Mojang Priangan.
	4. Mengenali lagu Mojang Priangan yang sudah dikemas dengan versi yang berbeda.
	5. Mengenali suara yang nyaring.
	<i>Visual (belajar dengan melihat, mengamati dan memperhatikan)</i>
F.1	1. Mengidentifikasi gambar Mojang Jajaka.
	2. Mengeksplorasi gerak tari melalui pengamatan gambar Mojang Jajaka.
	3. Mengemukakan hasil identifikasi melalui gambar Mojang Jajaka di depan kelas.
	4. Membuat gambar pola lantai.
	5. Mengaplikasikan gerak hasil identifikasi gambar Mojang Jajaka dan gambar pola lantai untuk dijadikan sebuah karya tari.
	<i>Intelektual (belajar dengan merenungkan, memaknai dan memecahkan masalah)</i>
F.1	1. Memecahkan masalah yang ada yaitu dengan menjawab pertanyaan mengenai materi Tari Kreasi dan Mojang Jajaka.
	2. Mempunyai gagasan atau ide yang kreatif mengenai tari kreasi Mojang Priangan.
	3. Mampu berpendapat atau bertanya mengenai tari kreasi mojang priangan.
	4. Mampu menjawab pertanyaan dengan jawaban alternatif yaitu jawaban yang berbeda dengan temannya namun tidak mengurangi kebenarannya.
	5. Mencari dan menyaring informasi mengenai tari kreasi mojang

	priangan.
--	-----------

Indikator:

- Kognitif : 1. Siswa mampu mengidentifikasi gambar Mojang Jajaka berdasarkan pemahamannya.
2. Siswa mampu mengidentifikasi lirik lagu Mojang Priangan dan menyanyikan lagu Mojang Priangan.

- Psikomotor : 1. Siswa mampu memahami tubuhnya sebagai alat gerak tari.
2. Siswa mampu memberi kritik, saran dan jawaban pertanyaan alternatif.

Tabel 3.4
F.2 Checklist Keterampilan dalam Kreativitas

No.	Perilaku
	<i>Fluency (kelancaran)</i>
F.2	1. Menemukan ide/gagasan kreatif mengenai tari kreasi mojang priangan dengan waktu yang singkat.
	2. Menyampaikan argumennya mengenai materi tari kreasi mojang priangan dengan bahasa yang baik dan jelas.
	3. Menunjukkan minat melalui benda yang ada disekitar ruangan, yaitu dengan memanfaatkan meja dan kursi sebagai properti dalam menciptakan gerak.
	4. Mampu berimprovisasi dalam berkreasi melalui pengalaman dan hasil apresiasinya.
	5. Melaksanakan tugas pada waktunya.
	<i>Flexibility (Fleksibilitas)</i>
F.2	1. Fleksibilitas dalam menempatkan diri dengan kelompoknya
	2. Memiliki jiwa humoris yang tinggi.
	3. Mampu menari dengan mengikuti iringan lagu Mojang Priangan.
	4. Mencari ragam gerak tari yang sesuai dengan karakter Mojang Jajaka dalam waktu yang singkat.
	5. Mampu untuk menghiasi cerita sehingga menjadi lebih kaya.

F.2	1. Berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran seni tari.
	2. Bermain musik, menyanyi, menari di waktu senggang.
	3. Membuat pekerjaan tangan di waktu senggang.
	<i>Originality (Originalitas)</i>
	4. Mempunyai rasa percaya diri yang tinggi dalam menyampaikan pendapatnya mengenai tari kreasi mojang priangan.
	5. Mempunyai semangat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran seni tari.
F.2	1. Mempunyai minat yang menonjol dalam salah satu bidang seni.
	2. Mempunyai daya ingat yang baik.
	3. Mempunyai inisiatif untuk menciptakan gagasan baru dalam menciptakan gerak, konsep tari mojang priangan.
	4. Mampu menyusun gerak sesuai dengan karakter Mojang Jajaka
	5. Mampu mengkomposisikan gerak tari sesuai dengan pengalaman dan kemampuannya.

Indikator:

Kognitif : 1. Siswa mampu mengerjakan tugas (identifikasi gambar Mojang Jajaka, mencari lirik lagu Mojang Priangan, dan membuat pola lantai) dengan baik dan dikumpulkan tepat waktu.

Psikomotor : 1. Siswa mampu menyampaikan argumennya mengenai Mojang Jajaka dan Tari Kreasi Mojang Priangan.
 2. Siswa mampu menghasilkan pola lantai melalui pemahaman lingkungan sekitar.
 3. Siswa mampu menerapkan karakter Mojang Jajaka terhadap gerak hasil eksplorasinya.
 4. Siswa mampu menghasilkan gerak melalui identifikasi *Visual* (gambar Mojang Jajaka) dan *Auditory* (lirik lagu Mojang Priangan).

5. Siswa mampu menyusun gerak dan pola lantai sehingga menjadi sebuah karya tari kreasi Mojang Priangan.

Tabel 3.5

F.3 Checklist Keterampilan Interaksi Sosial

Kode	Perilaku
F.3	1. Menampilkan wajah dengan tersenyum.
	2. Membalas senyuman.
	3. Mampu menghargai pendapat orang lain.
	4. Bersikap sopan santun kepada semua orang.
	5. Menghormati orang yang lebih tua.
F.3	1. Responsip jika disebut namanya.
	2. Mampu menyesuaikan diri dengan teman yang lainnya selain teman kelasnya.
	3. Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan dari orang lain
	4. Menggunakan bahasa santun saat berinteraksi dengan orang lain.
	5. Tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.
F.3	1. Selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau teman.
	2. Memberikan banyak gagasan atau usul dalam memecahkan masalah.
	3. Berpartisipasi aktif dalam berdiskusi.
	4. Bekerjasama dengan kelompok belajarnya.
	5. Menerima saran dan kritik dari teman.
F.3	1. Membantu kelompoknya dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugas.
	2. Bermain sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain.
	3. Bersedia meminjamkan buku catatan kepada orang lain.

	4. Mampu mengambil peran sesuai aturan dalam kelompoknya.
	5. Berpartisipasi dalam organisasi sosial sekolah.

Indikator:

- Afektif : 1. Siswa mampu bersikap sopan dan santun kepada orang lain.
 2. Siswa mampu aktif dan responsif dalam proses pembelajaran.
 3. Siswa mampu menerima kritik dan saran dari orang lain.

Dengan adanya indikator-indikator yang terdapat dalam setiap aspek penelitian ini maka untuk mengetahui hasil dari ketercapaian siswa dapat di kategorikan berdasarkan empat kategori penilaian, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 20 – 16 (A) yaitu : - Jika siswa mampu melakukan minimal 16 perbuatan dari tiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat indera dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan ide/gagasannya dengan menghasilkan gerak tari yang jarang ditemui.
 - Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.
- 15 – 11 (B) yaitu : - Jika siswa mampu melakukan minimal 11 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat inderanya dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya ke dalam ide/gagasan baru namun siswa kurang mampu untuk menghasilkan gerak tari.

- Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.

10 – 6 (C) yaitu :

- Jika siswa mampu melakukan minimal 6 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
- Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI namun siswa kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari.
- Jika siswa kurang terampil dalam mengembangkan kreativitasnya berupa ide/gagasannya namun siswa masih bersedia untuk melakukan gerak tari, walaupun hanya dengan menirukan gerak baik itu dari temannya, gurunya, ataupun media lain.
- Jika siswa kurang mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas namun siswa mampu berinteraksi baik dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta siswa kurang mampu untuk bertutur kata dengan baik.

5 – 1 (D) yaitu :

- Jika siswa hanya mampu melakukan minimal 5 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
- Jika siswa kurang mampu memahami unsur-unsur SAVI dan siswa juga kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari.
- Jika siswa hanya mampu menirukan gerak yang diberikan oleh guru, teman atau media lain yang mendukung pembelajaran seni tari.
- Jika siswa kurang mampu berinteraksi dengan baik, baik itu dengan teman-temannya atau guru/peneliti, kurang mampu bertutur kata dengan baik, dan sering membuat kegaduhan di kelas.

Rumus perolehan skor tiap Kode soal F1, F2, dan F3 setiap tabel berjumlah 5 pernyataan, pada setiap pernyataan diberi skor 1 jika siswa dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain dan skor 0 jika siswa tidak melakukannya atau melakukan dengan bantuan orang lain.

Bentuk penskoran soal menggunakan uraian nonobjektif, skor dijabarkan dalam rentang. Besarnya rentang skor ditetapkan oleh kompleksitas jawaban, seperti 0-1. Skor minimal harus 0, karena siswa yang tidak menjawab tetap memperoleh skor minimal, sedangkan skor maksimum ditentukan oleh keadaan jawaban yang dituntut dalam soal tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka diperoleh rumus perolehan rerata dan persentase:

Rerata:

$$R = \frac{\text{Jumlah Skor Benar}}{\text{Jumlah Tabel Soal}} \times \text{Bobot Soal}$$

Persentase:

$$P = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100 \%$$

Gambar 3.3 Rumus Perolehan Rerata Gambar 3.4 Rumus Perolehan Persentase

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian
 - a. Dalam tahap persiapan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana penelitian dengan mengajukan judul penelitian beserta rumusan masalah dan tujuan masalah yang akan diteliti.
 - b. Kemudian peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: melakukan pedoman observasi awal, menyiapkan pedoman wawancara kepada guru dan siswa serta membuat *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid.
 - c. Selanjutnya, peneliti menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Perlengkapan penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar pengumpulan data.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Dalam tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data berupa dokumentasi yang meliputi: foto, catatan lapangan dan video jika diperlukan.
 - b. Kemudian, setelah observasi langsung peneliti melakukan wawancara terhadap subyek penelitian yakni guru seni budaya dan siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid yang akan mendukung berlangsungnya proses penelitian.
 - c. Selanjutnya, setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan dan peneliti mengetahui solusinya maka peranan peneliti yaitu merencanakan, melaksanakan, dan mengumpulkan data dari keseluruhan proses penelitian.
3. Tahap Pasca Penelitian
 - a. Tahap ini merupakan tahap penulisan dan pelaporan, dimana peneliti sudah mulai mengolah hasil data yang diperoleh selama proses penelitian. baik data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* maupun data yang diperoleh selama proses penerapan Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual dan Intelektual*) berlangsung.
 - b. Kemudian, setelah peneliti mendapatkan hasil pengolahan data, peneliti membuat grafik berdasarkan hasil pengolahan data agar dapat data dapat dianalisis dengan mudah.
4. Variabel Penelitian

Table 3.6
Variabel X dan Variabel Y

Variabel X (Pendekatan SAVI)	Variabel Y (Kreativitas)
<i>Somatic</i> (belajar dengan bergerak atau berbuat)	<i>Fluency</i> (kelancaran) Indikator: Psikomotor : 1. Siswa mampu menyampaikan argumennya mengenai Mojang Jajaka

	<p>dan Tari Kreasi Mojang Priangan.</p> <p>Kognitif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengerjakan tugas (identifikasi gambar Mojang Jajaka, mencari lirik lagu Mojang Priangan, dan membuat pola lantai) dengan baik dan dikumpulkan tepat waktu.
<i>Auditory</i> (belajar dengan mendengarkan dan berbicara)	<p><i>Flexibility</i> (Fleksibilitas)</p> <p>Indikator:</p> <p>Psikomotor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menghasilkan pola lantai melalui pemahaman lingkungan sekitar. 2. Siswa mampu menerapkan karakter Mojang Jajaka terhadap gerak hasil eksplorasinya.
<i>Visual</i> (belajar dengan melihat, mengamati dan memperhatikan)	<p><i>Originality</i> (Originalitas)</p> <p>Indikator:</p> <p>Psikomotor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menghasilkan gerak melalui identifikasi <i>visual</i> (gambar Mojang Jajaka) dan <i>auditory</i> (lirik lagu Mojang Priangan). 2. Siswa mampu menyusun gerak dan pola lantai sehingga menjadi sebuah karya tari kreasi Mojang Priangan.
<i>Intelektual</i> (belajar dengan merenungkan, memaknai dan memecahkan masalah)	

Dengan adanya indikator-indikator yang terdapat dalam setiap aspek penelitian ini maka untuk mengetahui hasil dari ketercapaian siswa dapat di kategorikan berdasarkan empat kategori penilaian, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 20 – 16 (A) yaitu :
- Jika siswa mampu melakukan minimal 16 perbuatan dari tiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat indera dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan ide/gagasannya dengan menghasilkan gerak tari yang jarang ditemui.
 - Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.
- 15 – 11 (B) yaitu :
- Jika siswa mampu melakukan minimal 11 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI serta mampu mengolah alat inderanya dan tubuhnya untuk menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa mampu mengembangkan kreativitasnya ke dalam ide/gagasan baru namun siswa kurang mampu untuk menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas dan dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta mampu bertutur kata dengan baik.
- 10 – 6 (C) yaitu :
- Jika siswa mampu melakukan minimal 6 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.

- Jika siswa memahami unsur-unsur SAVI namun siswa kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa kurang terampil dalam mengembangkan kreativitasnya berupa ide/gagasannya namun siswa masih bersedia untuk melakukan gerak tari, walaupun hanya dengan menirukan gerak baik itu dari temannya, gurunya, ataupun media lain.
 - Jika siswa kurang mampu berinteraksi baik dengan teman-temannya di kelas, teman beda kelas namun siswa mampu berinteraksi baik dengan guru/peneliti yang sedang memberikan pelajaran, serta siswa kurang mampu untuk bertutur kata dengan baik.
- 5 – 1 (D) yaitu :
- Jika siswa hanya mampu melakukan minimal 5 perbuatan dari setiap kode tes perbuatan.
 - Jika siswa kurang mampu memahami unsur-unsur SAVI dan siswa juga kurang mampu dalam mengolah alat indera dan tubuhnya dalam menghasilkan gerak tari.
 - Jika siswa hanya mampu menirukan gerak yang diberikan oleh guru, teman atau media lain yang mendukung pembelajaran seni tari.
 - Jika siswa kurang mampu berinteraksi dengan baik, baik itu dengan teman-temannya atau guru/peneliti, kurang mampu bertutur kata dengan baik, dan sering membuat kegaduhan di kelas.

5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Jika pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, dan Intelektual*) diterapkan pada siswa SMA NEGERI 8 BANDUNG, maka pengaruh positif dari proses pembelajaran yang dilakukan akan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan gerak dan menyusun pola lantai”.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif yaitu dengan analisis data yang menggunakan deskriptif dan dengan menggunakan model-model statistika. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas.

Langkah-langkah dalam menganalisis data penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjumlahkan hasil penskoran *pretest* terhadap sample penelitian yang dilakukan di awal penelitian.
2. Menjumlahkan hasil penskoran *posttest* terhadap sample penelitian yang dilakukan setelah pemberian *treatment*.
3. Membuat tabel hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah menjadi nilai akhir untuk dijadikan perbandingan skor.
4. Menjumlahkan hasil nilai akhir dari *pretest* dan *posttest* untuk dijadikan penguatan dalam penelitian ini dengan menghitung validitas.
5. Membuat grafik berupa diagram batang dari data yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*.

Untuk menghitung hasil *One Shot Design* yaitu dengan cara: hasil *posttest* dikurangi hasil *pretest* atau O_1 dan O_2 yaitu $O_2 - O_1$. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{N(N-1)}}}$$

Untuk mencari $Md = \frac{\sum d}{n}$

Cara menentukan $\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{[\sum d]^2}{n}$

Gambar 3.5 Cara menghitung efektifitas *teratment* (perlakuan)

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyaknya subjek

Df atau db : $N - 1$

Adapun proses analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu validitas. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan yakni dengan membandingkan hasil dari t_{hitung} dengan t_{tabel} . Sehingga dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} peneliti akan mengetahui pengaruh Pendekatan SAVI terhadap meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari. Pendekatan SAVI berpengaruh positif terhadap meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Pendekatan SAVI terhadap meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari berpengaruh negatif.