

BAB III

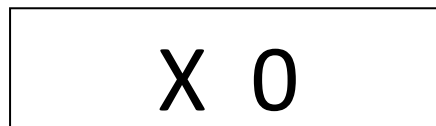
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011, hlm. 2) penggunaan metode dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk memperoleh data-data yang diperlukan dan merupakan langkah dalam memecahkan masalah yang sedang diteliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dipilih oleh peneliti karena dirasa cocok untuk mengetahui kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari dalam pembelajaran seni tari, apakah berpengaruh atau tidak dengan menggunakan model pembelajaran yang peneliti gunakan Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, yaitu bentuk desain yang belum sungguh-sungguh atau eksperimen semu karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one shot case study*, dimana terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (*Treatment* adalah variabel independen dan hasil adalah variabel dependen) (Sugiyono, 2014 hlm. 110). Dalam desain ini tidak ada *pre-test* terlebih dahulu yang diberikan kepada siswa tetapi langsung melakukan *treatment*/ perlakuan. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

Adapun pola desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen)

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah yang menjadi sumber informasi dan berkontribusi langsung terhadap penelitian yaitu, siswa kelas VIII A SMPN 2 Kadungora dan Guru seni budaya SMPN 2 Kadungora.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat atau wilayah tertentu yang dijadikan objek penelitian. Lokasi yang dipilih sebagai objek penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Kadungora Garut. Alasan peneliti memilih lokasi ini berdasarkan pertimbangan di sekolah ini terdapat pembelajaran seni tari yang sebagian besar pembelajarannya bersifat meniru tanpa ada kreativitas dari siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014, hlm. 80). Senada dengan pendapat Margono (1997) yang menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam penelitian. Juga seperti yang dikatakan Arikunto (2006) bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 2 Kadugora Garut yang berjumlah 32 orang.

2. Sampel

Arikunto (2006, hlm. 130) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 orang dari populasi 32 orang, yang terdiri dari 13 orang siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Pengambilan sampel didasarkan pada observasi awal peneliti yang melihat pembelajaran seni tari pada kelas tersebut belum begitu menunjukkan kreativitas dalam hal menciptakan gerak tari. Peneliti pun ingin mencari strategi pembelajaran yang efektif untuk

meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran tari menggunakan model *role playing* melalui cerita legenda.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat pengumpul data yang ikut menentukan terhadap keberhasilan penelitian. Terdapat instrumen yang mendukung dan memperkuat informasi untuk penelitian ini, antara lain observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dilakukan pada saat terjun langsung ke lapangan untuk melihat, mengetahui dan mengamati proses pembelajaran di sekolah tersebut dan peneliti akan menyusun tahapan-tahapan pembelajaran yang aktif dan efektif. Observasi awal peneliti terjun langsung ke sekolah pada tanggal 23 Januari 2016 untuk bertemu dengan guru seni budaya dan meminta izin untuk melakukan penelitian. Observasi kedua peneliti melihat dan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru seni budaya di kelas VIII A pada tanggal 3 Agustus 2016. Selanjutnya peneliti melakukan observasi kepada siswa untuk melihat kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis cerita yang diterapkan oleh peneliti. Sehingga tujuan pembelajaran yang meliputi aspek pribadi, proses dan produk kreatif dapat tercapai dengan baik.

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan kisi-kisi pertanyaan yang dibuat oleh peneliti mengenai permasalahan dalam penelitian. Pedoman wawancara dalam penelitian ini sangat penting karena dipergunakan untuk membantu peneliti memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pedoman wawancara yang akan peneliti lakukan berisi tentang daftar pertanyaan proses pembelajaran seni tari yang di lakukan. Pertanyaan ini ditujukan kepada guru dan siswa. Pertanyaan tersebut meliputi materi pembelajaran, metode pembelajaran, stimulus yang diterapkan, tujuan pembelajaran serta kondisi siswa pada saat pembelajaran seni tari yang meliputi seberapa besar

keterampilan dan kreativitas siswa. Wawancara yang dilakukan kepada guru bertujuan untuk memberikan gambaran kepada peneliti mengenai proses pembelajaran seni tari sebelumnya sehingga peneliti mempunyai gambaran mengenai pembelajaran seni tari yang akan dilakukan selanjutnya. Wawancara kepada guru dilakukan pada tanggal 8 Maret 2016. Adapun wawancara yang dilakukan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui pendapat dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran seni tari yang telah dilakukan sebelumnya.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini disusun untuk mengamati tentang pendokumentasian ketika peneliti sedang melakukan proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari. Dokumentasi ini meliputi dokumentasi tertulis mengenai siswa yang menjadi sampel, format pengamatan dan penilaian pada saat proses pembelajaran seni tari.

d. Tes

Tes adalah salah satu alat pengukuran kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi atau untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, tes dilakukan pada saat melakukan *treatment* dan hal tersebut merupakan nilai proses. Ada tiga kali *treatment* yang dilakukan dalam kegiatan ini. *Treatment* pertama mengenai pemahaman unsur tari (ruang, tenaga, waktu). *Treatment* kedua mengenai pemahaman ekspresi dan karakter dalam sebuah cerita (antagonis, protagonis, tirtagonis), dan *treatment* terakhir yaitu mengenai pemahaman cerita legenda Situ Bagendit yang akan di perankan melalui gerak tari. *Treatment* pertama, kedua dan ketiga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai gerak tari dan meningkatkan pribadi, proses dan produk kreatif siswa. Tes terakhir yaitu *post-test* yang dilakukan pada saat siswa telah menyusun gerak tari pada proses pembelajaran dan menampilkan karyanya di depan kelas.

2. Teknik pengumpulan data

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan lima tahapan yaitu studi pustaka, observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

1) Studi Pustaka

Studi pustaka ini merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dengan kegiatan membaca dan mengkaji buku-buku, skripsi, artikel dan jurnal yang relevan dan bisa dijadikan referensi penelitian untuk mencegah terjadinya plagiarisme juga untuk memperkuat data peneliti, selain itu peneliti dapat membandingkan dengan penelitian terdahulu yang relevan.

2) Observasi

Pada tahap observasi pertama kali yang dilakukan peneliti adalah mengenai perizinan kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian. Observasi awal ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai kondisi di lapangan yang sesungguhnya serta mengamati perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 23 dan 27 Januari 2016. Pada tanggal 23 Januari 2016 peneliti terjun langsung ke sekolah untuk meminta perizinan penelitian kepada kepala sekolah dibantu oleh guru seni budaya dan pihak Tata Usaha. Selanjutnya pada tanggal 27 Januari, peneliti langsung melihat proses pembelajaran seni tari yang sedang dilakukan oleh guru seni budaya. Adapun proses observasi akhir dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan penciptaan gerak tari pada proses pembelajaran seni tari menggunakan model *role playing* melalui cerita legenda situ bagendit. Keterampilan yang diuji meliputi, pribadi kreatif, proses kreatif dan produk kreatif siswa.

3) Wawancara

Wawancara ini dilakukan kepada guru seni budaya di SMP Negeri 2 Kadungora dengan tujuan untuk memperoleh data untuk penelitian dengan cara tanya jawab langsung antara pewawancara dan narasumber. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti berisi tentang pertanyaan yang mencakup pada seluruh indikator yang berisi dengan tujuan agar mempermudah peneliti mendapatkan data yang akurat. Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 4 April 2016. Pada saat wawancara, guru seni budaya SMP 2 Kadungora menjelaskan kondisi

siswa pada saat proses pembelajaran seni tari bahwa siswa kurang aktif di kelas hanya beberapa siswa yang aktif dan antusias pada pembelajaran seni tari itu pun hanya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari. Proses pembelajaran seni tari yang dilakukan menggunakan stimulus audio yaitu lagu-lagu nusantara untuk merangsang siswa menciptakan gerak tari, namun tetap saja hanya sebagian siswa yang dapat menciptakan gerak tari yaitu siswa yang mengikuti ekstrakurikuler seni tari. Dari hal tersebut jelas bahwa tingkat kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari masih lemah.

4) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2014, hlm. 329). Data yang diperoleh oleh peneliti adalah proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari dan hasil penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis cerita. Dokumentasi ini sebagai bukti penelitian yang sudah dilakukan. Dokumentasi ini diambil pada saat peneliti melakukan *treatment* dan observasi. Isi dokumentasi berupa foto dan catatan selama proses pembelajaran seni tari.

5) Tes

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan dengan mengukur kreativitas siswa dalam menciptakan gerak dengan menggunakan tahapan pembelajaran *role playing* berbasis cerita. Tes ini dilaksanakan mulai dari minggu awal bulan September.

Peneliti membuat indikator pencapaian siswa yang disesuaikan dengan permasalahan di lapangan yaitu eksplorasi gerak berdasarkan pemeranan, seleksi gerak berdasarkan pemeranan dan komposisi gerak berdasarkan pemeranan. Dalam hal ini, siswa tidak dituntut untuk pintar menari tetapi berdasarkan tiga indikator tersebut siswa dapat leluasa mengekspresikan imajinasinya dan dapat menghasilkan sebuah kreasi dalam menciptakan gerak tari. Peneliti menggunakan tiga indikator tersebut untuk menilai kreativitas siswa SMP Negeri 2 Kadungora.

Tabel 3.1
Format Penilaian Pembelajaran Seni Tari

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Skor Penilaian
		Eksplorasi Gerak Berdasarkan Pemeranan	Seleksi Gerak Berdasarkan Pemeranan	Komposisi Gerak Berdasarkan Pemeranan	

Keterangan: (75-79) = *Kurang Baik (C)*

(80-84) = *Cukup Baik (B)*

(85-90) = *Sangat Baik (A)*

a. Indikator dari eksplorasi gerak berdasarkan pemeranan:

1. Siswa mampu mengungkapkan imajinasinya mengenai tokoh yang diperankan melalui gerak tari
2. Siswa bersungguh-sungguh dalam mengeksplorasi gerak tari berdasarkan tokoh yang diperankan
3. Siswa mampu menambahkan ide-ide gerak menjadi lebih menarik berdasarkan tokoh yang diperankan

b. Indikator dari seleksi gerak berdasarkan pemeranan:

1. Siswa mampu mengembangkan gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan
2. Siswa mampu menyeleksi gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan

c. Indikator komposisi gerak berdasarkan pemeranan:

1. Siswa mampu menyusun gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan

2. Siswa mampu menghafal susunan gerak yang telah diciptakan berdasarkan tokoh yang diperankan dan alur cerita
3. Siswa mampu menampilkan kreasi seni tari yang telah diciptakan berdasarkan tokoh dan adegan dari cerita legenda Situ Bagendit

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Di dalam prosedur penelitian ini, penulis membahas tentang langkah-langkah penelitian, definisi operasional, Skema/alur penelitian, identifikasi jenis variabel dan Asumsi dan Hipotesis penelitian

1. Langkah langkah penelitian

a. Tahap persiapan

Peneliti menyusun rencana atau rancangan penelitian agar proses penelitian berjalan dengan baik, dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Adapun persiapan yang dilakukan sebagai berikut.

1) Mengidentifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah proses menganalisis permasalahan yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran seni tari. Peneliti terjun langsung melihat beberapa permasalahan yang terdapat di sekolah sehingga muncul beberapa pertanyaan. Setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada, maka peneliti mengangkat masalah mengenai kemampuan siswa dalam menciptakan gerak tari dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan model role playing berbasis cerita.

2) Menentukan fokus penelitian

Dalam menentukan fokus penelitian, peneliti melakukan hipotesis penelitian, menentukan variabel penelitian dari permasalahan yang telah diidentifikasi, kemudian peneliti memilih lokasi, populasi dan sampel

3) Menyusun proposal

Penyusunan proposal bertujuan untuk mengetahui apa yang akan diteliti dan bagaimana penelitian dilaksanakan. Setelah proposal dibuat lalu diajukan kepada dewan skripsi dan dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan maupun perbaikan.

b. Tahap pelaksanaan

1) Observasi lapangan

Kegiatan observasi lapangan dilakukan dengan cara peneliti melihat dan mengamati langsung proses pembelajaran seni tari di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kadungora dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan data yang relevan untuk dijadikan tempat penelitian.

2) Pengumpulan data

Data-data yang diambil dari teknik pengumpulan data berupa observasi yang dilakukan dengan cara melihat dan mengamati proses pembelajaran seni tari, hasil dari observasi yang didapatkan yaitu kurangnya minatnya siswa terhadap pembelajaran seni tari yang menyebabkan kurangnya kreativitas siswa dalam penciptaan gerak tari dalam pembelajaran seni tari. Selanjutnya, wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru Seni Budaya. Pertanyaan yang ditanyakan kepada guru meliputi materi pembelajaran, metode pembelajaran, stimulus, tujuan pembelajaran serta kondisi siswa meliputi keterampilan dan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran seni tari. Kemudian tes yang dilakukan kepada siswa yaitu berupa *treatment/* perlakuan proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita dan dokumentasi dalam penelitian ini meliputi gambar-gambar dan berkas-berkas yang berkaitan dengan penelitian. Gambar-gambar tersebut meliputi gambar proses pembelajaran menggunakan model *role playing* berbasis cerita dan menggambarkan keterampilan siswa pada aspek penciptaan gerak.

3) Pelaksanaan *treatment*

Pada pelaksanaan *treatment*, peneliti menerapkan tahapan-tahapan sesuai dengan tahapan model pembelajaran *role playing*. Dalam prosesnya dilakukan secara berkelompok.

4) Tes atau *post-tes*

Pelaksanaan tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam menciptakan gerak tari baik pada proses pembelajaran maupun hasil dari pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbasis cerita.

5) Tahap Akhir Penelitian

Pada tahap akhir ini, peneliti mengolah data hasil wawancara, observasi dan *post-test*. Kemudian menyimpulkan hasil analisis penelitian.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional diuraikan untuk menghindari salah penafsiran mengenai judul penelitian ini, dan untuk membatasi istilah-istilah yang ada dalam penelitian.

Model pembelajaran *role playing* disebut juga model bermain peran. Proses belajar seperti ini dapat menyebabkan siswa termotivasi untuk belajar lebih aktif karena siswa berperan langsung dalam pembelajaran ini. Saat ini pada pembelajaran seni khususnya seni tari siswa tidak diberi kesempatan oleh guru untuk menuangkan ide-ide nya, dan siswa hanya menerima materi yang guru berikan, tanpa menambah pengetahuan dari berbagai sumber lain. Dengan proses pembelajaran seperti itu, siswa kurang mempunyai motivasi untuk belajar. Harapan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis cerita ini, dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif.

Karakteristik pemikiran siswa SMP adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada tahap ini, anak yang menginjak usia remaja sudah dapat berpikir secara abstrak, sehingga ia mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang bersifat abstrak. Pemikiran remaja tidak lagi terbatas di sini dan sekarang, mereka sudah mampu memahami waktu historis dan ruang luar angkasa. Pada umumnya, siswa SMP dimulai pada usia 12 tahun. Pada usia ini, yang berkembang pada siswa adalah kemampuan berfikir secara simbolis dan biasa memahami sesuatu secara bermakna (*meaningfully*) tanpa memerlukan objek yang konkrit atau bahkan objek yang visual. Siswa telah memahami hal-hal yang bersifat imajinatif.

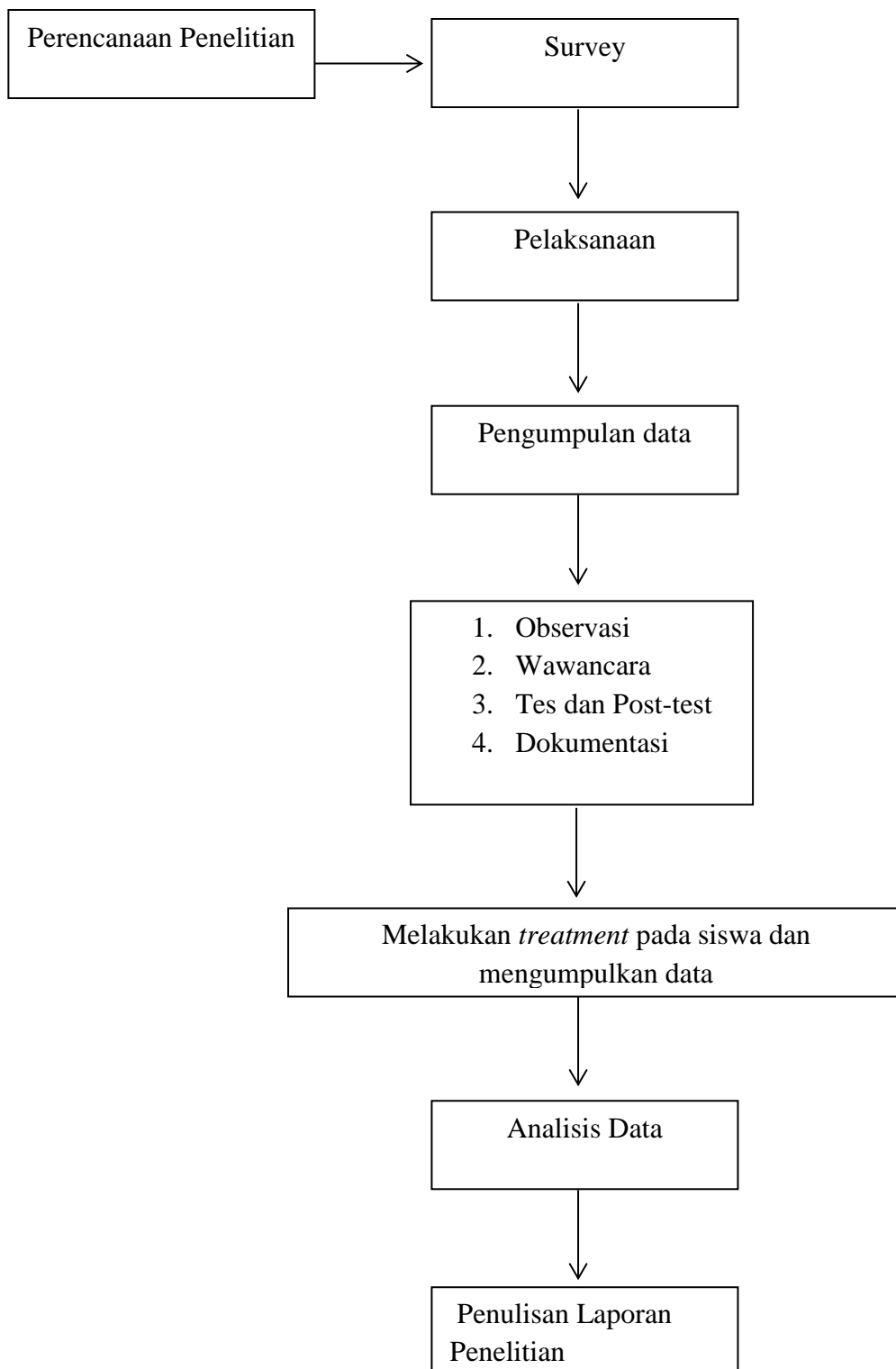
Kreativitas adalah proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya (Dreverdahl dalam Ali dan Asrori, hlm.42). dalam pembelajaran seni tari,

kegiatan kreatifitas siswa SMP perlu dikembangkan, selain untuk mendapatkan hasil belajar yang baik melalui kreativitas juga siswa dapat mengembangkan dan mengekspresikan imajinasinya melalui sebuah gerak tari. Kemampuan untuk membuat sebuah kreasi seni yaitu gerak tari merupakan suatu kreativitas siswa dalam mengolah tubuh dan imajinasi untuk menemukan dan menciptakan berbagai macam gerak tari.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, model pembelajaran *role playing* berbasis cerita dapat meningkatkan kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan berbagai macam gerak tari. Selain itu, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran seni tari.

3. Skema/ Alur Penelitian

Bagan 3.1
Skema/Alur Penelitian



4. Identifikasi Jenis Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2009, hlm. 38).

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) :

- 1) Variabel bebas/ *independent variable* (x) yakni variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model *role playing* berbasis cerita.
- 2) Variabel terikat/ *dependent variable* (y) yakni variabel yang dipengaruhi atau yang timbul akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari.

5. Asumsi dan Hipotesis penelitian

a. Asumsi

Menurut Arikunto (2006, hlm. 61) asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas.

Berdasarkan pendapat tersebut, asumsi dalam penelitian ini yaitu kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari merupakan kemampuan yang meliputi pemahaman terhadap materi, lebih percaya diri dalam menyampaikan ide kreatif, mampu bekerja sama dengan kelompok untuk menciptakan dan menyusun sebuah tarian. Model pembelajaran *role playing* berbasis cerita merupakan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kemampuan kreasi siswa dalam menciptakan gerak tari.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah

- 1) Melalui model *role playing* berbasis cerita dapat meningkatkan kemampuan kreasi siswa kelas VIII pada pembelajaran seni tari di SMP Negeri 2 Kadungora

$$H_0=H_a$$

- 2) Melalui model *role playing* berbasis cerita tidak dapat meningkatkan kemampuan kreasi siswa kelas VIII pada pembelajaran seni tari di SMP Negeri 2 Kadungora

$$H_0 \neq H_a$$

Keterangan: H_0 = Hipotesis Observasi

H_a = Hipotesis Alternatif

F. Teknik Analisis Data

Tabel 3.2

Indikator dan Aspek Penilaian

No	Aspek penilaian	Indikator	Nilai
1	Eksplorasi Gerak Berdasarkan Pemeranan	1. Siswa mampu mengungkapkan imajinasinya melalui gerak tari berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik	85-90
		2. Siswa mampu mengungkapkan imajinasinya melalui gerak tari berdasarkan tokoh yang diperankan dengan cukup baik	80-84
		3. Siswa kurang mampu mengungkapkan imajinasinya melalui gerak tari berdasarkan tokoh yang diperankan	75-79
	• Siswa mampu mengeksplorasi dan menyesuaikan gerak tari dengan	1. Siswa mampu mengeksplorasi dan menyesuaikan gerak tari dengan ekspresi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik	85-90

	<p>ekspresi berdasarkan tokoh yang diperankan</p>	<p>2. Siswa mampu mengeksplorasi dan menyesuaikan gerak tari dengan ekspresi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan cukup baik</p> <p>3. Siswa kurang mampu mengeksplorasi dan menyesuaikan gerak tari dengan ekspresi berdasarkan tokoh yang diperankan</p>	<p>80-84</p> <p>75-79</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menambahkan ide-ide gerak menjadi lebih menarik berdasarkan tokoh yang diperankan 		<p>1. Siswa mampu menambahkan ide ide gerak menjadi lebih menarik berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik</p> <p>2. Siswa mampu menambahkan ide ide gerak menjadi lebih menarik berdasarkan tokoh yang diperankan dengan kurang baik</p>	<p>85-90</p> <p>80-84</p>
		<p>3. Siswa kurang mampu menambahkan ide ide gerak menjadi lebih menarik berdasarkan tokoh yang diperankan</p>	<p>75-79</p>

2	<p>Seleksi Gerak Berdasarkan Pemeranan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengembangkan gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan 	1. Siswa mampu mengembangkan gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik	85-90
		2. Siswa mampu mengembangkan gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan cukup baik	80-84
		3. Siswa kurang mampu mengembangkan gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan	75-79
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyeleksi gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan 	1. Siswa mampu menyeleksi gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik	85-90
		2. Siswa mampu menyeleksi gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan cukup baik	80-84
		3. Siswa kurang mampu menyeleksi gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan	75-79
3	Komposisi Gerak Berdasarkan		

<p>pemeranan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyusun gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan Siswa mampu menghafal susunan gerak yang telah diciptakan berdasarkan tokoh yang diperankan dan alur cerita 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyusun gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik 	85-90
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyusun gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan dengan cukup baik 	80-84
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa kurang mampu menyusun gerak hasil eksplorasi berdasarkan tokoh yang diperankan 	75-79
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menghafal susunan gerak yang telah diciptakan berdasarkan tokoh yang diperankan dengan sangat baik 	85-90
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menghafal susunan gerak yang telah diciptakan berdasarkan tokoh yang diperankan dan alur cerita dengan cukup baik 	80-84
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa kurang mampu menghafal susunan gerak yang telah diciptakan berdasarkan tokoh yang diperankan dan alur cerita 	75-79
	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menampilkan 	85-90

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menampilkan karya seni tari yang telah diciptakan berdasarkan tokoh dan adegan dari cerita legenda Situ Bagendit 	<p>gerak tari yang telah diciptakan berdasarkan tokoh dan adegan dari cerita legenda Situ Bagendit dengan sangat baik</p> <p>2. Siswa mampu menampilkan gerak tari yang telah diciptakan berdasarkan tokoh dan adegan dari cerita legenda Situ Bagendit dengan cukup baik</p> <p>3. Siswa kurang mampu menampilkan gerak tari yang telah diciptakan berdasarkan tokoh dan adegan dari cerita legenda Situ Bagendit</p>	<p>80-84</p> <p>75-79</p>
--	--	--	---------------------------

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil data penilaian *treatment*/perlakuan dan observasi yang telah diberikan kepada siswa. Nilai-nilai yang telah didapatkan selama pelaksanaan *treatment*/perlakuan dan observasi diolah dengan menggunakan rumus-rumus statistik, kemudian dicari hasil akhir *treatment*/perlakuan dan observasi untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari *treatment*/perlakuan yang diberikan.

Selain itu hasil analisis tersebut semakin diperkuat dengan pengujian hipotesis yang dilaksanakan oleh peneliti, agar hipotesis penelitian yang dikeluarkan dapat diterima kebenarannya. Adapun rumus-rumus statistik yang digunakan pada saat pengolahan data tersebut sebagai berikut.

- Mencari jumlah keseluruhan (Σ) : nilai per aspek dijumlah dengan menggunakan tabel sebagai berikut

Tabel 3.3
Format Penilaian *Treatment* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	Indikator yang dinilai			Skor	Rata-rata (X)	X ²
		Eksplorasi Gerak	Seleksi Gerak	Komposisi Gerak			
1							
2							
3							
Dst							
	Jumlah						
	Rata-rata						

- b. Mencari rentang : nilai terbesar - nilai terkecil
- c. Mencari mean atau rata-rata (X) : $\frac{\sum x}{n}$
($\sum X$: jumlah rata-rata keseluruhan aspek, n : frekuensi)
- d. Mencari median : angka yang terletak di tengah-tengah frekuensi
- e. Mencari modus : angka yang sering muncul di dalam frekuensi
- f. Mencari varians : pangkat dua dari simpangan baku, disimbolkan dengan "S²"
$$S^2 = \frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$
- g. Mencari standar deviasi (simpangan baku) "s", diambil dari akar hasil varians
- h. Menentukan panjang interval kelas : $K = 1 + 3,3 \log n$
- i. Menentukan panjang kelas : $i = \frac{\text{rentang}}{K}$
- j. Membuat table distribusi frekuensi
- k. Membuat diagram

Dalam hal ini diperlukan uji hipotesis (uji-t), agar dapat membuktikan hipotesis yang di ajukan dalam penelitian dapat diterima atau ditolak. Dalam

melakukan uji hipotesis, ada dua macam kekeliruan yang dapat terjadi. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut.

- a. Mencari d : hasil *treatment* – hasil *post-test*
- b. Mencari d^2 : hasil dikuadratkan
- c. Mencari $\sum d$: jumlah d ditambahkan
- d. Mencari $\sum d^2$: jumlah d^2 ditambahkan

Menguji uji hipotesis

$$\sum d = \frac{\sum}{n} = \sum X^2 d = \sum d \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$T_{tes} = t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$$

Derajat kebebasan (d.b) ditentukan dengan $N-1 = 11-1=10$, derajat kebebasan yang digunakan yaitu 0,05. Maka $t_{tabel} = 1,796$

$$t_{tes} > t_{tab}$$