

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Penerapan model *role playing* berbasis cerita dalam pembelajaran Seni Tari yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kadungora Garut ini dilaksanakan kurang lebih 4 bulan terhitung dari bulan Januari namun, penelitian ini sempat tertunda beberapa bulan karena beberapa kendala yang dialami oleh peneliti yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian dan dilanjut kembali dari bulan Agustus sampai Oktober.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Pre-experimental Designs (nondesigns)* dengan menggunakan model *One-Shot Case Study* dimana peneliti langsung memberikan *treatment/perlakuan* kepada siswa tanpa adanya *pre-test* yang dilakukan. Pembuktian hipotesis dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rumus uji t. Pengambilan data dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya *treatment/perlakuan* sebagai pengambilan data awal, dan *post-test* sebagai nilai akhir yang diambil untuk melihat perbandingan antara nilai *treatment* dan *post-test*.

Pada tahap observasi pembelajaran seni tari, peneliti melihat lemahnya kemampuan siswa untuk membuat sebuah kreasi seni tari. Kemudian pada awal pembelajaran seni tari yang peneliti lakukan, siswa masih terlihat lemah dalam menciptakan sebuah gerak.

Berdasarkan proses pembelajaran seni tari dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam menciptakan sebuah kreasi seni tari. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada nilai *post-test* dibandingkan dengan nilai *treatment*.

Hasil penelitian pada saat *post-test* ini, dibuktikan dengan cara membandingkan nilai *treatment* dengan *post-test*, rata-rata perolehan nilai yang diperoleh siswa pada saat *treatment* yaitu 80 dan mengalami peningkatan pada saat *post-test* dengan nilai 87 dalam penelitian ini dibuktikan dengan perhitungan uji t, dimana t hitung lebih besar dari t tabel yaitu dengan nilai t hitung sebesar 63,2 dan t tabel 1,699 maka, $63,2 > 1,699$. Dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* berbasis cerita cukup

signifikan dalam meningkatkan kemampuan kreasi siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII A SMP Negeri 2 Kadungora.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan dapat memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai maka, hasil penelitian ini berimplikasi terhadap:

1. Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kadungora. Terdapat beberapa kekurangan di dalam proses pembelajaran seni tari, diantaranya:

a. Departemen Pendidikan

Memperhatikan tenaga pengajar seni budaya khususnya seni tari, sehubungan dengan minimnya tenaga pengajar yang berlatar belakang pendidikan seni tari di sekolah-sekolah.

b. Sarana Prasarana

Berkaitan dengan ruang praktik yang kurang memadai menjadikan siswa kurang nyaman dan leluasa ketika melakukan proses pembelajaran. Peneliti berharap agar sekolah lebih memperhatikan fasilitas sarana prasarana demi terwujudnya proses pembelajaran yang baik.

c. Guru

Pada proses pembelajaran diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru untuk menciptakan pembelajaran yang mengutamakan kreativitas siswa sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang menyenangkan

d. Siswa

Siswa diharapkan agar dapat terus mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan ide-ide baru dalam pembelajaran seni tari, terutama dalam keterampilan untuk menciptakan kreasi seni tari.

e. Peneliti selanjutnya

Saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat penelitian yang serupa dengan skripsi ini, peneliti berharap agar penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian, sehingga dapat menghasilkan skripsi yang jauh lebih baik.