

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah hal yang menjadi dasar langkah-langkah peneliti dilapangan. “Makna desain berarti merancang, merencanakan apa yang hendak diperbuat dan diatur segala sesuatunya terlebih dahulu” menurut Suwanda (2011, hlm. 1). Desain penelitian memuat tentang metode dan pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014, hlm.3) menyatakan bahwa “Secara umum metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data, dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, metode merupakan cara peneliti untuk mendapatkan data.

Dalam penelitian kali ini, paradigma yang digunakan oleh peneliti menggunakan paradigma kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Suwanda (2010, hlm.2) menyatakan bahwa “tujuan yang ingin dicapai dari desain eksperimen adalah untuk memperoleh atau mengumpulkan informasi yang sebanyak-banyaknya yang diperlukan dan berguna dalam melakukan penyelidikan persoalan yang akan dibahas”.

Bentuk desain eksperimen yang dipilih yaitu pre-eksperimental design, yaitu jenis penelitian yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen “Sugiyono (2014, hlm. 109). Jenis *pre-experimental* yang digunakan yakni *one-group pretest-posttest design*, akan ada penilaian observasi dengan pengembangan indikator cara berpikir kreatif siswa serta didukung dengan test sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat membandingkan bagaimana sebelum dan sesudah *treatment* dilakukan apakah ada perubahan atau tidak. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 110) “dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Berikut gambar desain penelitian yang diadaptasi dari Sugiyono.



Keterangan :

- O_1 : *Pre-test* (Cara berpikir kreatif siswa) sebelum diberikan *treatment*.
 X : *Treatment* dengan penerapan pembelajaran seni tari PjBL-STEAM
 O_2 : *Post-test* (Cara berpikir kreatif siswa) setelah diberikan *treatment*.

Langkah-langkah dalam menggunakan desain ini adalah sebagai berikut.

- a. Pemilihan kelompok populasi dan sampel.
- b. Melakukan *pre-test* cara berpikir kreatif siswa pada kelompok sampel (O_1).
- c. Memberikan *treatment* dengan penerapan pembelajaran seni tari dengan PjBL-STEAM pada kelompok sampel (X)
- d. Memberikan penilaian pada saat *treatment* dilakukan.
- e. Melakukan *post-test* cara berpikir kreatif siswa pada kelompok sampel (O_2).
- f. Melakukan analisis data.
- g. Menarik kesimpulan berdasarkan analisis data.

3.2.Partisipan

Pelaksanaan sebuah penelitian tentunya tak lepas dari tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang akan dicapai harus ada dukungan dari berbagai pihak atas keikutsertaan dalam sebuah penelitian atau yang disebut dengan partisipan. Menurut Sumarto (2003, hlm. 7), menyatakan bahwa “pengembalian bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran, maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi terciptanya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipan merupakan seseorang maupun kelompok yang ikut berpartisipasi dalam sebuah kegiatan dalam hal ini, penelitian. Berikut beberapa partisipan yang ada di dalam penelitian ini.

1. Kepala SMA Negeri 1 Anjatan

Sebagai partisipan, kepala sekolah tentunya menjadi sumber data pula dalam penelitian. Termasuk tentang memaparkan kurikulum sekolah, profil sekolah, kekurangan, kelebihan, dan semua hal tentang sekolah. Hal lainnya, yakni kepala sekolah bertindak sebagai pemberi izin penelitian yang akan dilakukan

2. Guru Seni Budaya (Seni Tari)

Sebagai partisipan atau responden guru seni budaya tentunya menjadi salah satu sumber informasi permasalahan yang ada didalam sekolah, terutama dalam mata pelajaran seni budaya di kelas. Pelajaran seni budaya terutama seni tari menjadi bahan penelitian oleh peneliti, sehingga peneliti lebih fokus kepada pelaksanaan pembelajaran di kelas seni budaya dengan materi seni tari.

3. Siswa SMA Negeri 1 Anjatan

Sebagai partisipan sekaligus sebagai objek penelitian yakni siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan tentunya tak lepas dengan populasi dan sampel. Populasi merupakan sekumpulan objek yang akan diteliti. menurut Sugiyono (2014, hlm. 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Setyosari (2012, hlm. 188) menyatakan bahwa “populasi merujuk pada keseluruhan kelompok mana sampel-sampel diambil”. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan wilayah yang lebih luas jika dibandingkan dengan sampel.

Penelitian yang akan dilakukan sebagai populasi yakni seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Anjatan dengan jumlah 425 siswa. Adapun alasan memilih SMA Negeri 1 Anjatan dijadikan sebagai lokasi (populasi) penelitian yakni.

1. Lokasi penelitian mewakili jika dijadikan sampel penelitian.
2. Berdasarkan informasi dari guru seni budaya belum pernah dilakukan penelitian pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM untuk meningkatkan cara berpikir kreatif.
3. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah favorit, tetapi pembelajaran seni tari guru masih belum dapat mengembangkan siswa untuk berpikir kreatif.
4. Pembelajaran yang digunakan pula masih belum interdisiplin ilmu.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi atau dapat dikatakan bahwa sampel bagian kecil dari populasi. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 118) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu”. Sedangkan menurut Setyosari (2012, hlm. 189) “sampel penelitian mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam membuat kesimpulan penelitian”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian dari objek dan penentuan sampel tentu berpengaruh pada hasil dari sebuah penelitian.

Menurut Setyosari (2012, hlm. 189) “pengambilan sampel harus memenuhi syarat *representatif*, artinya sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi yang ada (*representatif*). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik kelompok atau rumpun (*cluster*). *Cluster sampling* termasuk kedalam *probability sampling*. Menurut Setyosari (2012, hlm. 192) menyatakan bahwa “teknik kelompok atau rumpun (*cluster*) digunakan apabila populasi atau sampel yang tersedia adalah beberapa unit-unit rumpun dalam populasi. Alasan peneliti menggunakan teknik *cluster sampling* karena penelitian akan berlaku untuk seluruh populasi yakni berupa seluruh jenjang SMA secara nasional.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, peneliti akan menggunakan teknik *cluster sampling* yakni dimana peneliti menggunakan kelas yang sudah ada atau terbentuk tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Peneliti menggunakan kelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 36, Laki-laki berjumlah 12 dan perempuan 24, Peneliti menggunakan kelas XI IPA 3 sebagai sampel karena materi yang diajarkan sesuai dengan topik skripsi dan representatif atau mewakili sebagai kelas sampel.

3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2014, hlm. 148) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian, dimana menentukan pengumpulan sebuah data yang valid dan relevan. Menurut Bungin (2015, hlm. 95) menyatakan bahwa “pada dasarnya instrumen penelitian kuantitatif memiliki dua fungsi yaitu sebagai substitusi dan sebagai suplemen”. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa, kesalahan dalam menggunakan instrumen tentu akan menyebabkan penelitian gagal atau berubah dari konsep semula.

Hal yang pertama dilakukan oleh peneliti untuk membuat instrumen adalah memahami seluruh konsep penelitian. Salah satunya yakni melihat output yang diharapkan dari sebuah penelitian. Dalam hal ini tentunya peneliti mencari indikator dari berpikir kreatif kemudian dikembangkan dalam pembelajaran seni tari sejalan dengan tujuan yang akan dicapai dari penelitian eksperimen kali ini. Berikut indikator berpikir kreatif siswa.

Tabel 3.1
Indikator Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari

No	Indikator	Uraian Indikator
1.	Cara berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan pertanyaan selama proses pembelajaran seni tari • Mencetuskan banyak gagasan (pendapat) selama proses pembelajaran seni tari. • Memberikan jawaban atas pertanyaan selama proses pembelajaran seni tari. • Memberikan saran/cara untuk melakukan berbagai hal. • Memberikan jawaban selama proses pembelajaran seni tari.
2.	Cara berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan pertanyaan yang bervariasi selama proses pembelajaran seni tari. • Menghasilkan gagasan (pendapat) yang bervariasi selama proses pembelajaran seni tari. • Mencari banyak cara/alternatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan selama proses pembelajaran seni tari. • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. • Menyajikan suatu konsep tari dengan cara yang berbeda

3.	Cara berpikir orisinal (<i>originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah. • Mampu membuat sesuatu (gerak tari) yang berbeda dengan siswa lainnya. • Siswa mampu dalam membuat gerak tari yang unik • Siswa mampu memberi nama gerak tari yang dibuat. • Siswa mampu membentuk pola lantai yang berbeda.
4.	Cara memerinci (<i>elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengembangkan gagasan (pendapat) orang lain. • Siswa dapat menambah atau memerinci suatu gagasan (pendapat) sehingga meningkatkan gagasan tersebut. • Siswa mampu mengembangkan gerak tari • Siswa mampu membuat detail gerak dalam tari • Siswa mampu memerinci gerak tari orang lain
5.	Perumusan kembali (<i>Redefinition</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat merumuskan kembali sebuah gagasan (pendapat) orang lain • Siswa dapat merumuskan kembali pertanyaan orang lain. • Siswa dapat merumuskan (meninjau) suatu permasalahan • Siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi • Siswa dapat memperagakan gerak yang sama dari siswa lainnya

Dari indikator diatas terlihat bahwa instrumen yang dikembangkan peneliti harus berdasarkan konsep dalam penelitian itu sendiri. Berikut beberapa instrumen yang akan digunakan peneliti untuk menjaring data.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan langkah-langkah atau aspek yang akan diamati oleh peneliti akan kejadian yang ada di kelas sampel. Pedoman observasi yang ada dalam penelitian ini yakni, untuk melihat bagaimana pembelajaran seni tari terutama cara berpikir kreatif dikelas dengan PjBL-STEAM. Pedoman observasi

berisi tentang indikator cara berpikir kreatif siswa yang diamati oleh peneliti. Peneliti dalam mengumpulkan data utama melalui observasi ini tidak lepas dari prosedur yang telah dibuat. Penilaian observasi yang dilakukan oleh peneliti di awal, proses dan diakhir pembelajaran, hal ini dikarenakan peneliti ingin melihat dan membandingkan sebelum pemberian *treatment*, proses, serta setelah adanya *treatment* yang diberikan kepada siswa. Berikut bentuk kriteria penilaian observasi.

Tabel 3.2
Kriteria Penilaian Observasi Cara Berpikir Kreatif Siswa

No	Indikator	Uraian Indikator	Keterangan Nilai	Keterangan
1.	Cara berpikir lancar (<i>fluency</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetuskan pertanyaan selama proses pembelajaran seni tari • Mencetuskan banyak gagasan (pendapat) selama proses pembelajaran seni tari. • Memberikan jawaban atas pertanyaan selama proses pembelajaran seni tari. • Memberikan saran/cara untuk melakukan berbagai hal. • Memberikan jawaban selama proses pembelajaran seni tari. 	<p>Jika siswa dapat mencapai 5 indikator maka mendapatkan skor 5</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 4 indikator maka mendapatkan skor 4</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 3 indikator maka mendapatkan skor 3</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 2 indikator maka mendapatkan skor 2</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 1 indikator maka</p>	<p>Skor 5 = A</p> <p>Skor 4 = B</p> <p>Skor 3 = C</p> <p>Skor 4 = D</p> <p>Skor 5 = E</p>

			mendapatkan skor 1	
2.	Cara berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan pertanyaan yang bervariasi selama proses pembelajaran seni tari. • Menghasilkan gagasan (pendapat) yang bervariasi selama proses pembelajaran seni tari. • Mencari banyak cara/alternatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan selama proses pembelajaran seni tari. • Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. • Menyajikan suatu konsep tari dengan cara yang berbeda 	<p>Jika siswa dapat mencapai 5 indikator maka mendapatkan skor 5</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 4 indikator maka mendapatkan skor 4</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 3 indikator maka mendapatkan skor 3</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 2 indikator maka mendapatkan skor 2</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 1 indikator maka mendapatkan skor 1</p>	<p>Skor 5 = A</p> <p>Skor 4 = B</p> <p>Skor 3 = C</p> <p>Skor 4 = D</p> <p>Skor 5 = E</p>
3.	Cara berpikir orisinal (<i>originality</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah. 	<p>Jika siswa dapat mencapai 5 indikator maka mendapatkan skor 5</p>	<p>Skor 5 = A</p> <p>Skor 4 = B</p> <p>Skor 3 = C</p> <p>Skor 4 = D</p> <p>Skor 5 = E</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat sesuatu (gerak tari) yang berbeda dengan siswa lainnya. • Siswa mampu dalam membuat gerak tari yang unik • Siswa mampu memberi nama gerak tari yang dibuat. • Siswa mampu membentuk pola lantai yang berbeda. 	<p>Jika siswa dapat mencapai 4 indikator maka mendapatkan skor 4</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 3 indikator maka mendapatkan skor 3</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 2 indikator maka mendapatkan skor 2</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 1 indikator maka mendapatkan skor 1</p>	
4.	Cara memerinci (<i>elaboration</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengembangkan gagasan (pendapat) orang lain. • Siswa dapat menambah atau memerinci suatu gagasan (pendapat) sehingga meningkatkan gagasan tersebut. 	<p>Jika siswa dapat mencapai 5 indikator maka mendapatkan skor 5</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 4 indikator maka mendapatkan skor 4</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 3</p>	<p>Skor 5 = A</p> <p>Skor 4 = B</p> <p>Skor 3 = C</p> <p>Skor 4 = D</p> <p>Skor 5 = E</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu mengembangkan gerak tari • Siswa mampu membuat detail gerak dalam tari • Siswa mampu memerinci gerak tari orang lain 	<p>indikator maka mendapatkan skor 3</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 2 indikator maka mendapatkan skor 2</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 1 indikator maka mendapatkan skor 1</p>	
5.	Perumusan kembali (<i>Redefinition</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat merumuskan kembali sebuah gagasan (pendapat) orang lain • Siswa dapat merumuskan kembali pertanyaan orang lain. • Siswa dapat merumuskan (meninjau) suatu permasalahan • Siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi • Siswa dapat memperagakan gerak yang sama dari siswa lainnya 	<p>Jika siswa dapat mencapai 5 indikator maka mendapatkan skor 5</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 4 indikator maka mendapatkan skor 4</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 3 indikator maka mendapatkan skor 3</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 2 indikator maka</p>	<p>Skor 5 = A</p> <p>Skor 4 = B</p> <p>Skor 3 = C</p> <p>Skor 4 = D</p> <p>Skor 5 = E</p>

			<p>mendapatkan skor 2</p> <p>Jika siswa dapat mencapai 1 indikator maka mendapatkan skor 1</p>	
--	--	--	--	--

Keterangan :

Skor 5 = A = Sangat baik

Skor 4 = B = Baik

Skor 3 = C = Cukup

Skor 2 = D = Kurang

Skor 1 = E = Sangat kurang

2. Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur yang menjadi hasil evaluasi dalam pembelajaran. Tes dalam penelitian ini akan bersifat data pendukung terhadap penilaian observasi. Tes yang digunakan berupa tesberpikir kreatif siswa dan tes praktik yang diberikan sebelum dan sesudah *treatment*. Tes ini digunakan untuk melihat bagaimana cara berpikir kreatif siswa/ hasil belajar siswa diawal dan sesudah diberikan *treatment*. *Treatment* yang diberikan yakni dengan menggunakan pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM. Adapun bentuk tes yang diberikan kepada siswa dikembangkan berdasarkan indikator cara berpikir kreatif siswa

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan salah satu aspek yang juga ada dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pedoman wawancara yakni dengan memberikan pertanyaan kepada guru seni budaya (seni tari) dan perwakilan siswa yang berkaitan dengan pengumpulan data skripsi. Adapun pedoman wawancara untuk siswa disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif dalam pembelajaran seni

tari. Sedangkan pedoman wawancara untuk guru diajukan pertanyaan tentang pembelajaran seni tari dikelas.

3.4.2. Pengembangan Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, maka peneliti harus melakukan langkah awal yakni pengembangan instrumen. Pengembangan instrumen dilakukan agar sesuai dengan aspek yang diukur dalam penelitian. Penelitian ini mengembangkan aspek dari indikator berpikir kreatif yang kemudian dikembangkan menjadi indikator penilaian observasi dan tes tulis. Tes tulis berpikir kreatif telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

3.4.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara/teknik untuk peneliti mengumpulkan data penelitiannya. Menurut Sugiyono (2014, hlm.193) tentang hubungan instrumen dan teknik pengumpulan data yakni.

Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data. Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dalam mengumpulkan data-data, berikut beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti.

1. Studi pustaka

Jika berbicara mengenai sebuah penelitian, tentu tak lepas dari studi pustaka yang dilakukan, baik dari buku, skripsi, internet, jurnal dan lain sebagainya. Menurut Nazir (2005, hlm. 93) menyatakan bahwa.

Studi kepustakaan atau studi literatur, selain dari mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai kemana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai kemana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, peneliti menggunakan studi pustaka dari berbagai sumber dengan tujuan untuk mencari dasar-dasar atau teori sebagai data pendukung skripsi dan menghindari plagiatisme.

2. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki menurut Narbuko, C & Achmadi A (2009, hlm. 70). Observasi melihat tentang kejadian kejadian yang terjadi disaat penelitian berlangsung yang kemudian dicatat atau dikumpulkan oleh peneliti sebagai data utama dalam penelitian. Bentuk pedoman observasi yakni pengembangan dari indikator cara berpikir kreatif. Observasi dilakukan oleh peneliti sebelum pemberian treatment, proses dan setelah treatment, hal ini dilakukan agar data yang diperoleh peneliti lebih kompleks dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

3. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti dari tempat penelitian. Adapun tes yang digunakan bisa berbentuk tes secara lisan, tulisan maupun perbuatan.

Dalam hal ini tentunya tes yang diberikan berkenaan dengan tes berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Tes yang dimaksud sebagai data pendukung berpikir kreatif sekaligus sebagai hasil pembelajaran. Tes lainnya yakni tes praktik siswa dalam memperagakan gerak tari.

Bentuk penilaian tes kemampuan berpikir kreatif yang menjadi data pendukung dalam penelitian. Bentuk soal yang akan digunakan dalam pengukuran tes terlampir.

4. Wawancara

Wawancara atau interviu (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang digunakan pula dalam penelitian ini. Menurut Sukmadinata (2011, hlm. 216), “wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual”. Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 317), menyatakan bahwa “wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam:.

Wawancara dalam penelitian ini sangat diperlukan hal ini sebagai data pendukung peneliti. Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yakni jenis wawancara terstruktur (*structured interview*). Menurut Sugiyono (2016, hlm. 319) “wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, wawancara yang digunakan peneliti menggunakan wawancara terstruktur dimana pertanyaan-pertanyaan sudah dibuat oleh peneliti kemudian pertanyaan-pertanyaan tersebut berkenaan dengan cara berpikir kreatif siswa. Wawancara akan dilakukan kepada siswa dan guru seni budaya. Pedoman

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Langkah-langkah Penelitian

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tahap Persiapan Penelitian
 - 1) Menentukan permasalahan dalam penelitian, dalam hal ini peneliti mencari dan melihat berbagai permasalahan yang ada terutama permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran seni tari dikelas.
 - 2) Menentukan tujuan penelitian, dalam hal ini dengan melihat permasalahan diawal peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang diteliti maupun masyarakat pada umumnya terutama dalam pembelajaran tari disekolah.
 - 3) Mencari berbagai referensi, dalam hal ini peneliti bukan hanya melihat permasalahan yang ada melainkan juga membaca dari berbagai buku referensi, jurnal, Koran dan sebagainya sebagai acuan peneliti untuk mengembangkan konsep penelitiannya.
 - 4) Membuat praduga sementara, dengan adanya permasalahan yang muncul maka peneliti mencoba untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencari model, pendekatan, metode, teknik dalam pembelajaran dan sebagainya untuk mengatasi permasalahan yang diangkat.

- 5) Menentukan sekolah sebagai sampel penelitian, peneliti menentukan sampel yang representatif sebagai sebuah objek dalam penelitian yang akan berlaku untuk seluruh populasi.
- 6) Membuat proposal penelitian, dalam hal ini peneliti mencoba untuk membuat sebuah rancangan penelitian mini (proposal) sebagai acuan peneliti untuk dilapangan atau sebagai referensi skripsi.
- 7) Melakukan observasi awal, peneliti melihat/terjun ke salah satu sekolah yang menurut peneliti representatif mewakili sebagai objek penelitian kemudian melihat permasalahan yang ada dalam pembelajaran seni tari dan disesuaikan dengan topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti.
- 8) Pembuatan instrumen penelitian
- 9) Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- 1) Peneliti melakukan survai awal untuk melihat pembelajaran seni tari dikelas sampel penelitian yakni di SMA Negeri 1 Anjatan.
- 2) Melakukan *pre-test* pada sampel penelitian berisi pengamatan (observasi) berpikir kreatif siswa.
- 3) Pemberian *treatment* yang dilakukan oleh peneliti yakni berupa hasil akhir proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM).
- 4) Pengumpulan data yakni menggunakan observasi, tes, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi.
- 5) Melakukan *post-test* cara berpikir kreatif kepada siswa yang sudah diberikan sebuah *treatment*.
- 6) Bimbingan dengan dosen pembimbing mengenai beberapa hal dilapangan.

c. Tahap Akhir Penelitian

- 1) Mengolah data hasil dari pengumpulan instrumen yang sudah didapat dari lapangan berupa observasi, tes, wawancara, dokumentasi.
- 2) Menganalisis data hasil penelitian
- 3) Membuat kesimpulan dari sebuah hipotesis awal apakah sesuai dengan hipotesis atau tidak (diterima/ditolak)
- 4) Menuliskan laporan penelitian, untuk melaporkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.5.2 Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini oleh sebab itu peneliti mencoba untuk menjelaskan tentang beberapa variabel dalam penelitian ini yang berjudul Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) Terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan).

Permasalahan yang diangkat yakni berupa caraberpikir kreatif siswa. Cara berpikir selalu berkaitan dengan sebuah proses berpikir siswa, proses berpikir akan menentukan output yang dihasilkan. Dalam hal ini diharapkan siswa mampu berpikir kreatif dan mengembangkan pola pikir pola pikir kreatif pada dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Adapun siswa yang memiliki cara berpikir kreatif yakni siswa yang berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir memerinci, dan merumuskan kembali.

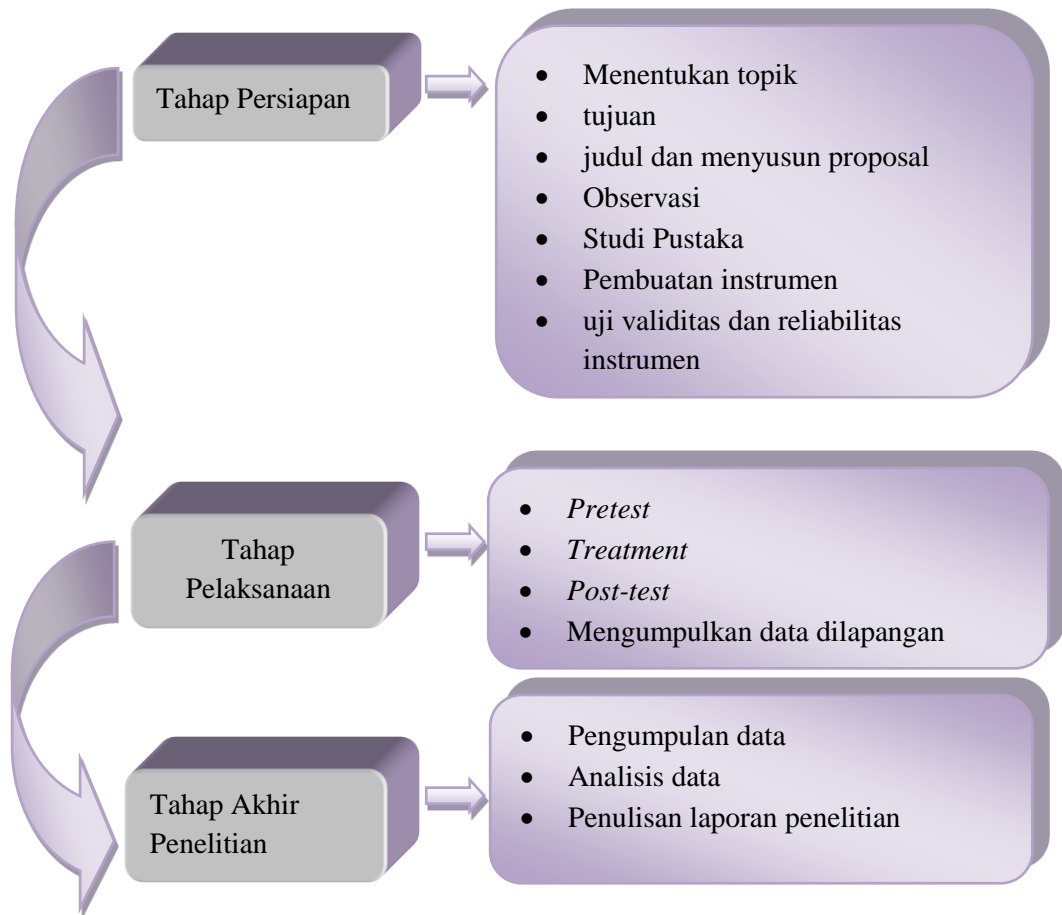
Pembelajaran seni tari berbasis proyek dalam hal ini, bagaimana siswa akan membuat sebuah proyek yang dihasilkan dari sebuah cara berpikir kreatif. Proyek yang dihasilkan dari sebuah proses *Project Based Learning* yang kemudian di padupadankan dengan sebuah pendekatan yang akan digunakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art and mathematic*) yang dimana terdapat interdisiplin ilmu didalamnya. Dalam proses pembelajaran bukan hanya fokus kepada satu disiplin ilmu, melainkan integrasi disiplin ilmu lainnya dalam sebuah kesatuan. Dengan penyatuan PjBL dengan STEAM yang akan menghasilkan model pembelajarab PjBL-STEAM. Langkah selanjutnya menghasilkan sebuah produk/proyek siswa dari caraberpikir kreatif. Sehingga dapat diharapkan dengan terus dicoba kepada siswa menstimulus mereka akan jauh lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang luar biasa.

Definisi operasional dari penelitian yang berjudul Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek dengan Pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) Terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa (Studi Eksperimen pada Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Anjatan), adalah suatu eksperimen atau penelitian yang dilakukan untuk menguji cobakan sebuah model berbasis proyek yang dipadupadankan dengan pendekatan STEAM dalam pembelajaran seni tari, yang dimana hasil akhir nya adalah adakah kaitannya dengan cara berpikir kreatif siswa.

3.5.2 Skema/Alur Penelitian

Berikut adalah skema/alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Bagan 3.1
Skema/alur penelitian



3.5.3 Variabel Penelitian

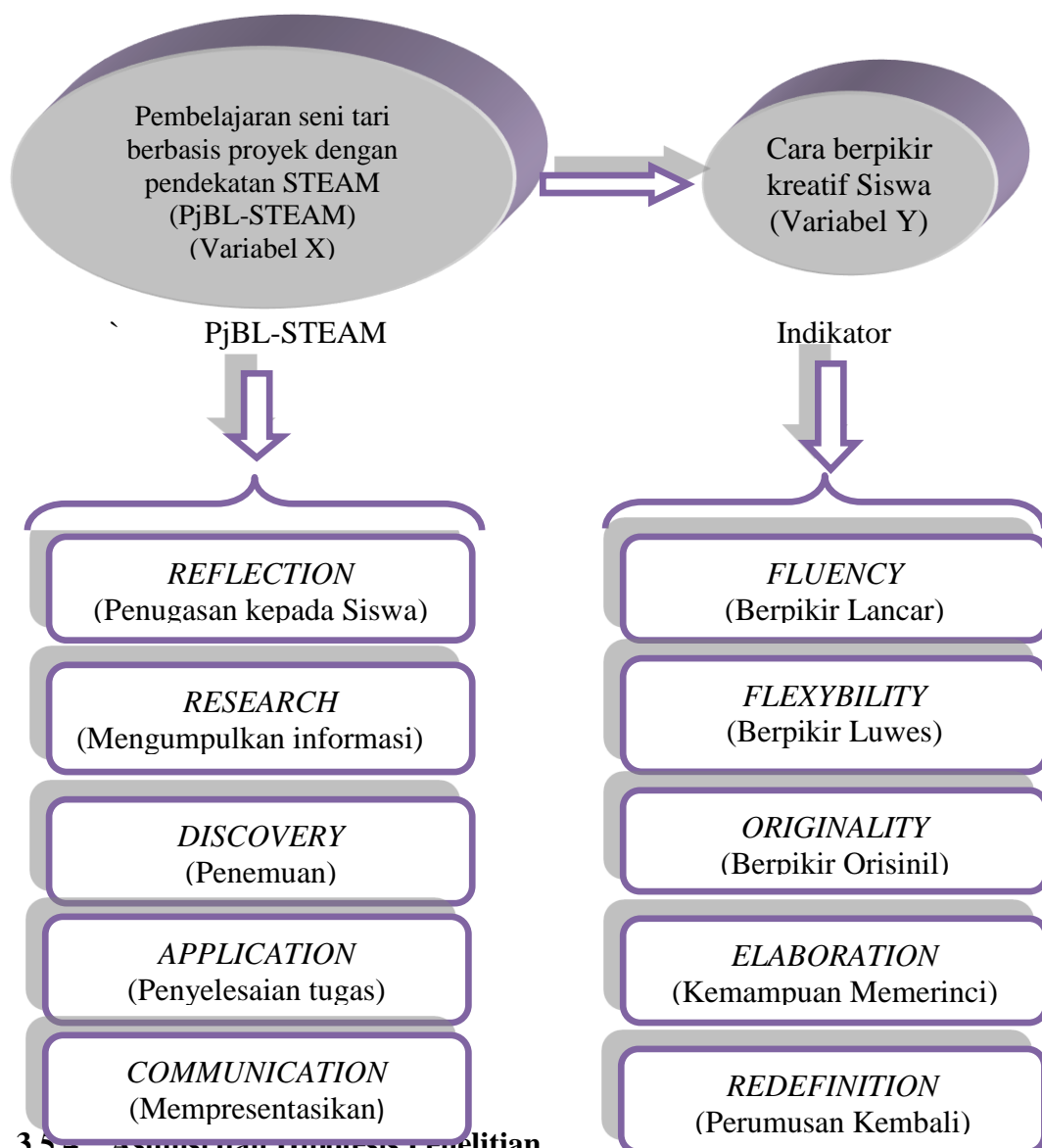
Variabel-variabel yang digunakan perlu ditetapkan, diidentifikasi dan diklasifikasikan. Menurut Setyosari (2012, hlm. 126) variabel atau faktor secara umum adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian.”.Sedangkan menurut Sugiyono (2014, hlm. 60) "variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.Variabel dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yakni variabel dependen (terikat) dan variabel independen (bebas). Menurut Nazir, Moh (2005, hlm. 124)

Dalam hal terdapat hubungan antara dua variabel, misalnya antara variabel Y dan variable X, maka jika variabel Y disebabkan oleh variabel X, maka

variabel Y dinamakan variabel dependen dan variabel X adalah variabel bebas. Variabel bebas adalah antecedent dan variabel dependen adalah konsekuensi. Variabel yang tergantung atas variabel lain dinamakan variabel dependen.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, variabel bebas atau independen (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Dan variabel terikat (Y) dependen dalam penelitian ini adalah Kemampuan berpikir kreatif. Berikut gambar atau skema variabel penelitian.

Bagan 3.2
Hubungan variabel X dan Y



3.5.4 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

3.5.4.1 Asumsi Penelitian

Cara berpikir kreatif merupakan salah satu hal yang harus dimiliki oleh siswa sebagai kemampuan yang harus ada untuk menyongsong era yang lebih maju dan mempersiapkan diri untuk bersaing dengan masyarakat pada umumnya. Kemampuan berpikir ini hendaknya terus diasah agar siswa dapat memiliki kemampuan yang tentunya sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu hal yang mendorong adanya kemampuan berpikir kreatif ini siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan memiliki pengetahuan keilmuan secara umum. Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) dalam pembelajaran seni tari tentu menjadi hal yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Misalnya saja siswa bukan hanya menguasai 1 konsep ilmu kesenian melainkan juga berpikir secara sains, memanfaatkan teknologi membuat dengan berpacu pada prinsip engineering dan berpikir secara matematis. Asumsi dalam penelitian ini yakni dengan adanya penerapan pendekatan STEAM dengan dihasilkan sebuah proyek oleh siswa dalam pembelajaran seni tari diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

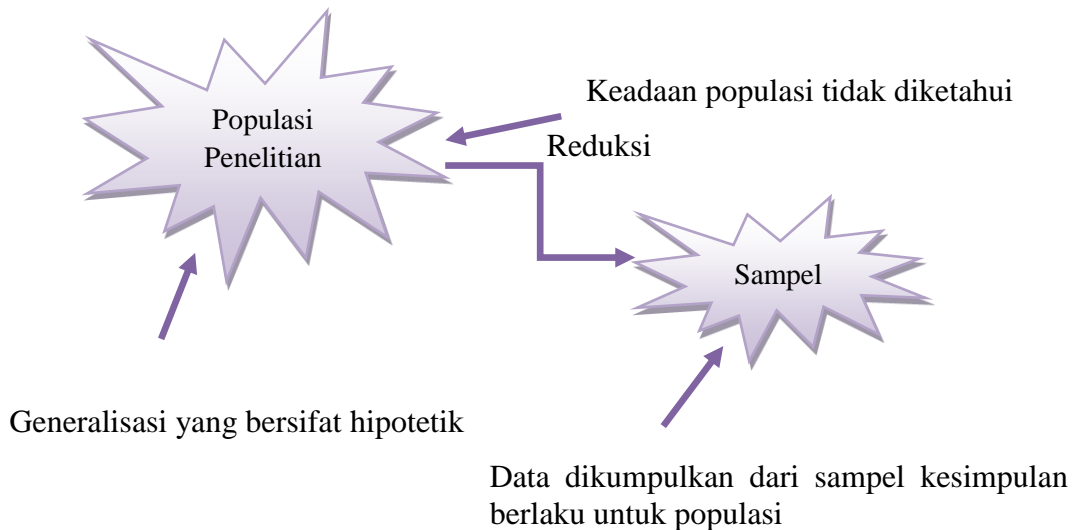
3.5.4.2 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian tentunya tak lepas dari sebuah hipotesis. Hipotesis merupakan salah satu hal yang perlu ada dalam penelitian yang bisa dilihat pula dari kesimpulan peneliti terhadap topik yang diangkat. Menurut Setyosari (2012, hlm. 108) menyatakan bahwa “secara umum, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang berisi suatu prediksi (yang mungkin terjadi) berkenaan dengan hasil penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 96) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya.

Hipotesis dalam penelitian ini yakni berupa hipotesis statistik. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 97) mendeskripsikan tentang perbedaan penggunaan hipotesis penelitian dan hipotesis statistik yakni “hipotesis statistik itu ada, bila penelitian bekerja dengan sampel, jika penelitian tidak menggunakan sampel, maka tidak ada hipotesis statistik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan

adanya sampel yang digunakan dalam penelitian ini otomatis peneliti menggunakan hipotesis statistik. Yang digambarkan sebagai berikut.

Bagan 3.4
Penelitian bekerja dengan data sampel, ada hipotesis statistik
(diadaptasi dari Sugiyono, 2016, hlm. 99)



Berikut hipotesis peneliti terhadap topik yang diangkat.

H_0 : Pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) dalam pembelajaran seni tari tidak dapat meningkatkan cara berpikir kreatif siswa.

H_a : Pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) dalam pembelajaran seni tari dapat meningkatkan cara berpikir kreatif siswa.

3.6 Analisis Data

Pengolahan data dilakukan berdasarkan jenis data yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *pretest* dan *posttest*. Data kualitatif merupakan data pendukung yang dianalisis secara deskriptif.

1. Analisis data kuantitatif

Analisis data yang dilakukan meliputi data *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah *treatment*.

Berikut langkah-langkah dalam mengolah data kuantitatif.

- a. Menskor tiap lembar jawaban siswa sesuai dengan kunci jawaban
- b. Menghitung skor mentah dari setiap jawaban *pretest* dan *posttest*
- c. Mengubah skor mentah menjadi nilai dengan cara :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor mentah}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- d. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{nilai siswa} \sum \text{siswa}}{n} \times 100\%$$

- e. Melakukan analisis statistik

- 1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah variabel berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujianya adalah $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data terdistribusi normal dan jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak terdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan Microsoft excel untuk pengolahan data uji normalitas dan metode yang digunakan menggunakan chi kuadrat.

- 2) Uji homogenitas

Setelah diketahui data terdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians dengan uji varians dengan rumus.

$$F = \frac{Sx^2}{Sy^2} = \frac{\text{Varians besar}}{\text{Varians kecil}}$$

- 3) Uji signifikansi

Setelah data berdistribusi normal maka dilakukan uji signifikansi menggunakan uji t dengan rumus.

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

Dengan keterangan :

Md : Mean dari perbedaan antara *Pretest* (X) dan *posttest* (Y)

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

n : subjek pada sampel

df : atau db adalah $n - 1$

4) Uji hipotesis

Menguji H_a dan H_o terhadap hasil analisis data dengan taraf persetujuan :

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.