

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2011, hlm. 14) menjelaskan bahwa “Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada atau tidaknya pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Penggunaan metode eksperimen digunakan dalam penelitian karena model *Project Based Learning* belum pernah diterapkan oleh guru mata pelajaran seni budaya di SMAN 1 Padalarang, sehingga cocok untuk dijadikan eksperimen.

Penelitian ini merupakan penerapan model pembelajaran yang termuat di dalam kurikulum 2013 yang akan diuji cobakan dalam pembelajaran seni tari yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model *Project Based Learning* yang sintaks pembelajarannya mengharuskan siswa membuat sebuah proyek dalam bentuk karya tari kreasi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pola *One Group Pretest-Posttest Design* karena penelitian ini hanya melakukan treatment pada satu kelas saja. *Treatment* (perlakuan) yang dilakukan terhadap sampel yakni menggunakan *pretest* (tes awal), kemudian *treatment* (perlakuan) menggunakan model *Project Based Learning* dan *Posttest* (tes akhir) untuk melihat hasil dari perlakuan yang diterapkan dalam pembelajaran. Metode ini digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Padalarang dalam pembelajaran seni tari.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 75) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$O1 \times O2$$

Keterangan:

O1= tes awal (*pretest*)

X = Perlakuan (Penerapan Model *Project Based Learning*)

O2= tes akhir (*posttest*)

Metode penelitian eksperimen ini digunakan oleh peneliti karena pada penelitian ini peneliti menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Menurut Trianto (2010, hlm. 203) mengatakan bahwa “dalam metode penelitian eksperimen peneliti harus melakukan tiga persyaratan yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian eksperimen untuk menguji secara langsung dengan kegiatan mengontrol, memanipulasi dan observasi kreativitas tari dengan stimulus cerita legenda melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas XI IPA 4 SMAN 1 Padalarang untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa di sekolah.

## 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

### 3.2.1. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI IPA 4 di SMA Negeri 1 Padalarang. Siswa di kelas XI IPA 4 berjumlah 30 yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Menurut guru seni budaya yang mengajar siswa di kelas XI IPA 4 ini kurang aktif dan masih kesulitan untuk mengeksplor gerak. Berdasarkan keterangan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di kelas XI IPA 4 karena ingin mengetahui sejauh mana pengaruh yang diberikan oleh model *Project Based Learning* dalam pembelajaran tari dengan menggunakan stimulus cerita legenda di kelas IPA 4.

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

### 3.2.2. Tempat Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Padalarang yang berlokasi di Jl. Perum Babakan Loa Permai, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40553. Peneliti jadikan SMA Negeri 1 Padalarang sebagai tempat penelitian karena di sekolah ini belum pernah diterapkannya pembelajaran seni tari dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Selain itu sekolah ini juga menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai dengan kurikulum yang peneliti jadikan acuan dalam penelitian ini.

## 3.3 Populasi dan Sample Penelitian

### 3.3.1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Padalarang yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah sebanyak 434 siswa. Alasan peneliti menentukan kelas XI sebagai populasi yang akan diambil karena mata pelajaran seni tari hanya ada di kelas XI sedangkan kelas X materi yang diberikan yaitu seni rupa dan kelas XII yaitu seni musik.

### 3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian daripada populasi. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPA 4. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Padalarang, Siswa SMA kelas XI IPA 4 berjumlah 30 dengan siswa perempuan berjumlah 18 dan siswa laki-laki sebanyak 12 siswa.

Menurut Arikunto (dalam Risa, 2008, hlm. 60) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII IPA 4 SMAN 1 Padalarang. Cara pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Sampling Purposive* dilakukan dengan cara memilih peserta didik dengan beberapa pertimbangan yang dianggap dapat mendukung penelitian. Sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2013, hlm. 215) menyatakan bahwa “*Sampling purposive* adalah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

**Tabel 3. 1**  
**Sampel Penelitian**

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

No	Nama (Inisial)	Jenis Kelamin
1	AFNR	Perempuan
2	AMK	Perempuan
3	AARW	Laki-laki
4	ADG	Perempuan
5	AM	Perempuan
6	AP	Laki-laki
7	AT	Perempuan
8	AMP	Perempuan
9	ANA	Perempuan
10	DP	Perempuan
11	DSN	Perempuan
12	FG	Laki-laki
13	GJP	Laki-laki
14	GID	Laki-laki
15	IF	Laki-laki
16	IA	Laki-laki
17	IKN	Laki-laki
18	KL	Laki-laki
19	L	Perempuan
20	MMY	Laki-laki
21	MJM	Laki-laki
22	NY	Perempuan
23	PNF	Perempuan
24	RNF	Perempuan
25	RNG	Perempuan
26	RAK	Perempuan
27	RGLG	Laki-laki
28	RI	Laki-laki
29	SD	Perempuan
30	SM	Perempuan

### 3.4 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

#### 3.4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian.

Menurut Ibnu Hajar (tahun 1996 hlm.160) berpendapat bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif.

Dalam proses penelitian eksperimen, khususnya tahap *pre-test* atau *post-test*, peneliti biasanya melakukan observasi dan pengukuran dengan menggunakan instrumen-instrumen yang tersedia. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. Pedoman Wawancara

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran seni budaya dan siswa. Wawancara kepada guru bertujuan untuk memberikan gambaran kondisi pembelajaran sebelumnya yang dilakukan oleh guru tersebut, sementara yang dilakukan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kondisi pembelajaran seni tari sebelumnya. Untuk daftar pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagian Lampiran.

##### 2. Pedoman Observasi

Observasi yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap pertama dimana peneliti mengamati keadaan kelas, tahap kedua peneliti mengamati sumber permasalahan yang ada di kelas dan menyelidiki penyebabnya dan tahap terakhir yaitu menuliskan hasil pengamatan. Pengamatan data yang dilakukan melalui observasi ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum diterapkannya model *Project Based Learning* melalui pembelajaran tari dengan menggunakan stimulus cerita legenda.

##### 3. Tes

Menurut Arikunto (2009, hlm. 32) “Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki atau individu atau kelompok”.

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tes yang dilakukan yaitu tes yang dilakukan sebelum *treatment* diberikan yaitu *pretest*, tes kedua yaitu tes yang dilakukan pada saat *treatment* diberikan pada siswa, dan tes terakhir yaitu tes yang dilakukan setelah *treatment* diberikan atau *posttest*. Tes ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 untuk mengetahui seberapa besar pengaruh diterapkannya model *Project Based Learning* ini efektif untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya. berikut merupakan penilaian soal tes yang diberikan kepada siswa.

#### 4. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan pedoman dokumentasi, tehnik ini dilakukan dengan mengambil gambar atau video dengan menggunakan kamera. Peneliti mengambil gambar ketika pembelajaran berlangsung. Hasil dari dilaksanakannya tehnik dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil observasi pada saat penelitian berlangsung.

#### 3.4.2. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dalam penelitian ini merupakan kriteria penilaian pada kurikulum 2013 yang mengharuskan aspek kognitif, afektif, juga psikomotorik. Berikut adalah tabel kriteria penilaian dalam pembelajaran seni tari yang digabungkan dengan sintaks model *Project Based Learning* serta indikator kreativitas yang mencakup penilaian kognitif, afektif dan psikomotor.

**Tabel 3. 2**  
**Indikator Penilaian Kreativitas Siswa**

Aspek Penilaian	Item Penilaian	Indikator	Kriteria Penilaian
Aspek (Kognitif)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tentang cerita legenda yang akan dijadikan proyek pembuatan tari (C1)</li> <li>Menyusun langkah-langkah pelaksanaan kerja (C5)</li> <li>Menyusun jadwal pelaksanaan kerja (C5)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu menjelaskan cerita legenda yang akan dijadikan proyek pembuatan tari (C1)</li> <li>Siswa mampu menyusun langkah-langkah pelaksanaan kerja (C5)</li> <li>Siswa mampu menyusun jadwal pelaksanaan kerja (C5)</li> </ol>	<p>A (91-100) Sangat Baik = Jika semua indikator terpenuhi</p> <p>B (81-90) Baik = jika salah satu indikator tidak terpenuhi</p>
Aspek (afektif)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memilih cerita legenda yang akan dijadikan proyek kerja pembuatan tari (A1)</li> <li>Mengklasifikasikan inspirasi/atau ide gerak yang sesuai dengan tema (A4)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mampu memilih cerita legenda yang akan dijadikan proyek kerja pembuatan tari (A1)</li> <li>Siswa mampu mengklasifikasi inspirasi/ide gerak yang sesuai dengan cerita legenda (A4)</li> <li>Siswa mampu merembukkan gerakan-gerakan yang dipilih</li> </ol>	<p>C (71-80) Cukup = Jika indikator yang tidak terpenuhi hanya setengahnya.</p>

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

	3. Merembukkan gerakan-gerakan yang dipilih untuk dijadikan proyek kerja (A4)	untuk dijadikan proyek kerja (A4)	D (61-70) Kurang = Jika indikator yang terpenuhi hanya ¼ dari keseluruhan indikator
Aspek (Psikomotor)	1. Merancang gerakan/eksplorasi gerak (P2) 2. Menggabungkan hasil eksplorasi menjadi satu tarian utuh beserta iringannya (P1) 3. Mendemonstrasikan hasil proyek berupa tarian cerita legenda (P2)	1. Siswa mampu merancang gerakan/eksplorasi gerak (P2) 2. Siswa mampu menggabungkan hasil eksplorasi menjadi satu tarian utuh beserta iringannya (P1) 3. Siswa mampu mendemonstrasikan hasil proyek berupa tarian cerita legenda (P2)	E (<60) Sangat Kurang = Jika semua indikator tidak terpenuhi

Kriteria penilaian yang digunakan yaitu menurut Arikunto (2010, hlm. 35), tentang nilai yang dijadikan pedoman yaitu sebagai berikut:

91 – 100 = A (Sangat Baik)

81 – 90 = B (Baik)

71 – 80 = C (Cukup)

61 – 70 = D (Kurang)

<60 = E (Sangat Kurang)

Peneliti menjadikan kriteria penilaian tersebut sebagai acuan penilaian pada siswa saat penelitian dilakukan.

Berikut adalah indikator dari setiap variabel yang dijadikan acuan dalam pembuatan instrumen penelitian adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. 3**  
**Indikator Dari Setiap Variabel**

No	Variabel/Aspek	Indikator
1.	Model <i>Project Based Learning</i>	❖ Sintaks model <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penentuan proyek</li> <li>• Perancangan penyelesaian proyek</li> <li>• Penyusunan jadwal</li> <li>• Evaluasi proses dan hasil proyek</li> <li>• Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi proyek</li> <li>• Penyesuaian proyek dengan difasilitasi dan monitoring guru</li> </ul>
2.	Pembelajaran tari dengan menggunakan cerita legenda	❖ Unsur-unsur tari <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang</li> <li>• Tenaga</li> <li>• Waktu</li> <li>• Gerak</li> </ul>
3.	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterampilan motorik, yaitu kemampuan siswa dalam menggerakkan ide-ide yang diungkap dari cerita legenda yang dipilih.</li> <li>• Kemampuan berimajinasi, yaitu berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengimajinasikan dan menuangkan sebuah cerita ke dalam gerak tari sesuai dengan cerita legenda yang dipilih.</li> <li>• Pengetahuan, merupakan kemampuan siswa dalam menuangkan ide dan gagasan dalam tari serta menerapkan level dan pola lantai yang sesuai dengan cerita legenda yang dipilih.</li> </ul>

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logika akal sehat, yaitu kemampuan siswa dalam mendeskripsikan cerita legenda yang sifatnya umum ke dalam tari, kemudian memilih gerakan-gerakan yang dapat dibuat gerakan tari sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.</li> </ul>
--	--	---

### 3.4.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dapat dijadikan sebagai salah satu data pendukung yang dilakukan secara lisan. Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk mendapatkan data. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara ini dilakukan langsung dan tidak langsung kepada narasumber, diantaranya:

- a. Guru mata pelajaran seni tari
- b. Siswa

Wawancara langsung yaitu dilakukan pada mata pelajaran seni tari, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan oleh peneliti pada siswa yang dijadikan sampel.

#### 2. Observasi

Observasi menurut Arikunto (2006 hlm. 124) adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Sesuai dengan pernyataan tersebut, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi secara langsung di lapangan, hal ini bertujuan untuk mengetahui dan menentukan populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi dilakukan pada subjek penelitian siswa siswi SMA yang merupakan sampel penelitian ini. Hasil belajar yang menjadi acuan dalam observasi ini yaitu hasil belajar menurut Taksonomi Bloom. Hasil belajar tersebut meliputi tiga ranah hasil belajar yaitu:

Giska, 2019

*PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG*

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

a. Ranah Kognitif

Pada ranah kognitif ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pengetahuan siswa yang meliputi standar kompetensi yang sudah dirancang oleh peneliti. Standar kompetensi ranah kognitif yang dijadikan sebagai observasi penelitian ini yaitu:

- 1) Menganalisis materi.
- 2) Mendeskripsikan materi yang telah disampaikan.

b. Ranah afektif

Observasi pada ranah afektif ini meliputi:

- 1) Mampu berperan aktif dalam pembelajaran.
- 2) Mampu bekerjasama dengan kelompok.
- 3) Mengikuti pembelajaran dengan baik.

c. Ranah psikomotorik

Pada ranah ini yaitu observasi yang dilakukan terhadap kemampuan kinestetik yang dimiliki oleh siswa pada proses pembelajaran seni tari menggunakan model *Project Based Learning* dan media tari cerita legenda. Observasi yang dilakukan pada ranah psikomotorik ini meliputi:

- 1) Mampu menyusun gerak dari cerita yang telah mereka pilih.
- 2) Mampu berekspresi melalui gerak.
- 3) Mendemonstrasikan ragam gerak yang telah disusun.

### 3. Tes

Pada penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar yang akan diimplementasikan pada model *Project Based Learning* dengan media tari cerita legenda ini berupa kuis-kuis yang akan diberikan oleh peneliti yaitu pada saat sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan *treatment* penggunaan model. Selanjutnya yaitu proses pembelajaran dimana peneliti akan memberikan pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus siswa agar aktif dalam pembelajaran, peneliti memberikan kuis-kuis seputar materi yang telah

disampaikan. Dengan demikian, peneliti akan melihat peningkatan kreativitas dan kemampuan belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

#### **4. Studi Literatur**

Studi literatur digunakan sebagai acuan untuk dijadikan sebagai tolak ukur atau bahan pendukung data dan teori. Studi literatur ini melalui skripsi-skripsi dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Sehingga teori-teori dan pendapat-pendapat yang terdapat dalam buku, artikel, jurnal, skripsi mampu mendukung dan memperkuat hasil penelitian ini.

### **3.5 Prosedur Penelitian**

#### **3.5.1. Langkah-langkah Penelitian**

Secara umum prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Persiapan**

###### **a) Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah proses dalam menganalisa suatu permasalahan yang terjadi di lapangan pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti memilih permasalahan yang akan diteliti, kemudian merumuskan masalah dan mengidentifikasi permasalahan yang akan dicari jalan keluarnya.

###### **b) Orientasi**

Peneliti melakukan studi literatur dari sumber-sumber yang relevan, melakukan hipotesis penelitian, menentukan variabel penelitian, kemudian memilih lokasi, populasi, dan sampel yang tepat.

###### **c) Menyusun Proposal**

Penyusunan proposal penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang akan diteliti, dan bagaimana penelitian itu dilaksanakan.

###### **d) Menyusun Instrumen Penelitian**

Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk memperoleh data yang relevan. Adapun instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi, wawancara, dan tes.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### a) Observasi Lapangan

Peneliti melakukan survey untuk melihat pembelajaran yang dilakukan SMAN 1 Padalarang. Observasi ini dilakukan untuk melihat pembelajaran tari sebelum, proses, dan setelah diterapkannya model *project based learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas gerak siswa.

### b) Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh merupakan data yang diambil dari hasil observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

## 3. Tahap Akhir

### a) Pengolahan Data

Peneliti mengolah data sesuai dengan apa yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*.

### b) Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis. Analisis diarahkan untuk menjawab dari rumusan masalah dan hipotesis yang telah dibuat. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis dengan menggunakan uji t.

### c) Menarik Kesimpulan

Peneliti akan menarik kesimpulan dari hasil data yang telah dianalisis, selanjutnya penyusunan laporan.

## 3.6 Identifikasi Jenis Variabel

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 61) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditari kesimpulannya.

Pada penelitian ini telah ditentukan dua variabel yaitu:

Giska, 2019

**PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 PADALARANG**

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

1. Variabel Independen (x)

Variabel x dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran tari cerita legenda.

2. Variabel Dependen (y)

Variabel y dalam penelitian ini adalah Kreativitas Siswa SMA, dalam hal ini meliputi:

- a. Kemampuan berimajinasi
- b. Pengetahuan
- c. Logika
- d. Keterampilan motorik

### 3.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Asumsi atau anggapan-anggapan yang diungkapkan peneliti pada penelitian ini adalah adanya kontribusi yang baik dalam memunculkan dan meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dengan penerapan model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* ini memiliki langkah-langkah yang variatif dalam menstimulus siswa untuk bisa berfikir kreatif, berimajinasi, mengungkapkan ide dan gagasan, dan memperlihatkan keterampilan motoriknya dengan didukung materi pembelajaran tari dengan cerita legenda.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0 = H_a$  : Adanya peningkatan kreativitas tari cerita legenda siswa SMA melalui model *Project Based Learning*

$H_0 \neq H_a$  : Tidak adanya peningkatan kreativitas tari cerita legenda siswa SMA melalui model *Project Based Learning*

### 3.8 Pengolahan dan Analisis Data

#### 3.8.1. Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis data dengan menggunakan distribusi frekuensi dan pengujian terhadap hipotesis. Hipotesis penelitian ini termasuk kedalam hipotesis asosiatif sehingga menguji adanya pengaruh antara variabel independen (x) dan variabel (y).

“Menurut Trianto (2010, hlm. 300) “Terdapat berbagai teknik statistika yang dapat digunakan untuk menyajikan dan mendeskripsikan data kuantitatif, mulai dari teknik yang sederhana sampai yang kompleks tergantung jenis data serta tujuan dan masalah penelitian”

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

#### 1. Analisis Perhitungan Signifikasi (Uji-t) antara Nilai Pretest dengan Nilai Posttest

Analisis inidigunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Untuk menguji hipotesis awal (H0), kriterianya sebagai berikut:

Ha diterima jika  $t_{hitung} > t_{hitung}$  : terjadi peningkatan yang signifikan pada skor siswa setelah diberikan treatment

Ha ditolak jika  $t_{hitung} < t_{hitung}$  : tidak terjadi peningkatan pada skor siswa setelah diberikan treatment.

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai t adalah sebagai berikut:

#### a. Menghitung Mean *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum menentukan nilai t, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menghitung nilai rata-rata yang dihasilkan oleh siswa pada keseluruhan pertemuan.

Berikut rumus mean yang digunakan menurut Sukestiyarno (2004, hlm. 42).

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = nilai rata-rata (mean)

$\sum x$  = jumlah nilai selama 4 pertemuan

$N$  = jumlah pertemuan

b. Varians

Setelah mendapatkan nilai mean, langkah selanjutnya adalah menentukan nilai varians dari sampel. Rumus di bawah ini adalah yang digunakan untuk menentukan varians menurut Sudjana (2013, hlm. 93).

$$s^2 = \frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

$n$  = jumlah sampel

$\sum x^2$  = rata-rata

c. Menghitung Nilai Standar Deviasi

$$s\sqrt{\text{variens}}$$

d. Menentukan Nilai t hitung

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

Keterangan :

$Md$  = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum x^2 D$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

2. Menghitung Presentase Siswa Berdasarkan Jumlah Skor yang Diperoleh

Setelah data di olah dan di analisis, kemudian diperoleh nilai t hitung dibandingkan dengan nilai ttabel. Langkah selanjutnya adalah membuat presentase dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$\% \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Peneliti menggunakan rumus ini dengan alasan untuk mengetahui dan melihat keberhasilan hasil dari perhitungan yang akan disajikan dalam bentuk diagram.