

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Pembelajaran tari permainan anak-anak untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Panenjoan sebagai bahan pembelajaran yang diarahkan agar siswa dapat terbangun kreativitasnya dalam mengolah gerak dengan stimulus tari permainan anak-anak. Metode berasal dari kata *methodes* yang berarti cara atau jalan. Setiap kegiatan yang memiliki proses akan membutuhkan suatu metode, seperti metode perhitungan, metode penyelesaian masalah, dan juga metode penelitian. Langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah di dapatkan tersebut. metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain, prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis. Menurut jenisnya, metode penelitian memiliki 2 jenis, yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif. Menurut Sugiono (2012, HLM 7)

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

Saya sebagai peneliti akan menggunakan paradigma kuantitatif dengan metode Quasi Experimental . Menurut Sugiono (2013, hlm.114) desain ini merupakan pengembangan dari *true ekperimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*, Quasi exsperimental design, digunakan karna pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Metode penelitian menurut Nasir (1988:51) merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode yang akan peneliti gunakan ialah *Quasi Exsperimental*. Pada desain *One-Shot Case Study* tidak ada pretest, maka pada desain ini terdapat *pretest* sebelum dilakukannya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Menurut Sugiartini peneliti sebelumnya memberikan *pretest* kepada kelompok yang akan diberikan perlakuan, kemudian peneliti harus melakukan treatment setelah selesai perlakuan, penelitian memberikan posttest. Besarnya pengaruh perlakuan dapat diketahui secara akurat dengan cara membandingkan antara hasil pretest dengan posttest.

Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai empat kali, dengan maksud untuk mengetahui stabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretest selama empat kali berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya stabil, tidak menentu, dan tidak konsisten. Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi treatment.

Untuk memudahkan memahami desain ini dapat dirumuskan atau digambarkan sebagai berikut.

$O_1 O_2 O_3 O_4 X O_5 O_6 O_7 O_8$

Hasil pre test yang baik adalah  $O_1 = O_2 = O_3 = O_4$  dan hasil perlakuan yang baik adalah  $O_5 = O_6 = O_7 = O_8$ . besarnya pengaruh perlakuan adalah  $= (O_5 + O_6 + O_7 + O_8) - (O_1 + O_2 + O_3 + O_4)$ .

Dapat dijelaskan bahwa pre-test merupakan tahap awal sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan dan post-test merupakan tahap dimana

pembelajaran setelah dilakukan. Peneliti akan mendapatkan gambaran penelitian yang dilaksanakannya, mengetahui sebab akibat terjadinya berbagai hal dalam data hasil penelitian, masalah yang timbul dari hasil penelitian hingga masalah yang sekarang terjadi pada saat penelitian dilapangan kemudian peneliti dapat menyusun hasil penelitiannya serta memberikan kesimpulan akhir. Penelitian ini memilih satu kelompok eksperimen yaitu menggunakan hanya satu kelas saja sebagai kelas kontrol dan tanpa ada kelas perbandingan lainnya atau yang disebut one shot case study. Pemilihan kelompok eksperimen ini mempermudah peneliti dalam pengumpulan dan pengolahan data dengan melakukan pre test dan post test dengan tes gerak tari.

Permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan Cicalengka yaitu kurangnya motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran praktek tari dan kurangnya kreativitas siswa dalam menerima materi. Faktor tersebut dapat menyebabkan kurangnya aktivitas siswa yang kurang aktif dikelas, sehingga kelas tersebut perlu di antisipasi menggunakan penelitian tindakan kelas.

Menurut Syamsudin (2007.hlm:227) penelitian tindakan kelas cukup potensial untuk membantu memecahkan masalah guru dalam menjalankan profesinya sekaligus meningkatkan kinerjanya. Selain itu pemiliohan metode Quasi Exsperimetal mampu menawarkan cara dan prosedurnya baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran dikelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi pada siswa.

Dalam penelitian tindakan bertujuan untuk menemukan solusi permasalahan proses belajar mengajar, memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Manfaat yang dapat dipetik apabila guru mau dan mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas terkait dengan komponen pembelajaran, seperti meningkatkan inovasi dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar kelas.

Pada kegiatan penelitian peneliti segera memberikan tindakan secara langsung dengan pemberian materi anak didik untuk mengajar permainan anak-anak yang dirancang untuk menumbuhkan sikap, interaksi dan kreativitas

anak, peneliti melakukan penelitian awal untuk merencanakan langkah-langkah dan tahapan model pembelajaran tari ke dalam permainan anak-anak. Setelah dirancang pembelajaran berhasil untuk dirumuskan, selanjutnya guru mengimplementasikan ke kelas.

### **3.2 Partisipan**

Saya akan meneliti di SD Negeri Panenjoan, tanpa adanya bantuan dari Kepala Sekolah, Wali Kelas, dan Siswa tidak akan bisa berjalan dengan lancar, sehingga :

- a. Kepala Sekolah  
Berperan untuk memberi ijin dan memberikan info tentang pengetahuan profil-profil sekolah.
- b. Wali Kelas  
Berperan untuk membantu dan membimbing selama proses penelitian dari awal sampai akhir penelitian.
- c. Siswa  
Siswa berperan sebagai alat penelitin yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Panenjoan Cicalengka yang berada di lingkungan jalan cicalengka. Peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri Panenjoan Cicalengka yang beralamat di kampung Pamuruyan 02/07, Desa Panenjoan, Kecamatan Cicalengka 40395, Kabupaten Bandung.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Populasi berhubungan dengan data. Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai, tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai

sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian (HandariNawawi 1983:141).

Berdasarkan pendapat diatas, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Panenjoan Cicalengka yang berjumlah 44 siswa.

Menurut Arikunto (2002), pengertian populasi adalah objek yang secara keseluruhan digunakan untuk penelitian. Jadi apabila ada seorang yang hendak meneliti semua karakteristik dan elemen dalam suatu masalah penelitian, tentu saja penelitian tersebut termasuk penelitian populasi. Sedangkan menurut Sugiono (2005) populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang didalamnya terdiri dari karakteristik atau kualitas tertentu yang sudah ditetapkan oleh para peneliti agar bisa dipelajari. Dalam penelitian ini saya sebagai peneliti mengambil populasi dan sampel di SD Negeri Panenjoan Cicalengka dengan jumlah siswa 236 siswa, tetapi peneliti hanya mengambil sampel kelas IV dengan berjumlah 44 siswa.

<b>Kelas I</b>	<b>28 Siswa</b>
<b>Kelas II</b>	<b>46 Siswa</b>
<b>Kelas III</b>	<b>44 Siswa</b>
<b>Kelas IV</b>	<b>44 Siswa</b>
<b>Kelas V</b>	<b>25 Siswa</b>
<b>Kelas VI</b>	<b>49 Siswa</b>

#### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Sampel dapat dilakukan apabila keadaan subyek didalam populasi benar-benar homogen, sampel yang akan diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representatif atau dapat mewakili.

Luasnya populasi memakan banyak waktu, biaya, dan tenaga. Oleh karena itu, penelitian sampel digunakan. Dalam penelitian sampel

hanya menggunakan satu potongan kecil dari populasi. Hal ini mengakibatkan penghematan dalam menggunakan waktu, tenaga dan biaya. Peneliti ini tidak perlu ragu untuk mengambil seberapa banyak sampel. Besar kecilnya sampel dalam ukuran penelitian itu tidak ditentukan oleh populasi, akan tetapi dinyatakan oleh dasar teori, mutu pelaksanaan, serta pengelolaannya. Ada empat parameter yang dapat dianggap menentukan representative peness sampel. Representatif peness sampel merupakan sampel yang benar-benar mencerminkan populasinya. Sampel yang akan saya gunakan yaitu pada siswa kelas IV di SD Negeri Panenjoan Cicalengka dengan berjumlah 44 Siswa karena menurut saya peneliti ini cocok digunakan di Kelas tersebut karena sesuai dengan identifikasi masalah.

### 3.5 Intsrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan sendiri dengan berpacu pada teori Guilford dalam Supriadi (1994, hlm.7) mengemukakan ciri berfikir kreatif, yaitu: “ada 5 sifat ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexsibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*)”.

a) *Fluency* yaitu tingkat kelancaran seseorang dalam mengeluarkan-melahirkan sebuah ide. Termasuk ide tulisan, ada yang mengalir ada yang terbata-bata.

b) *Flexsibility* yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru.

- c) *Originality* yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- d) *Elaborasi* adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

#### 3.5.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan instrumen dari teknik observasi, pedoman ini digunakan untuk melihat dan mengamati peristiwa dalam penelitian. Pedoman ini digunakan sebelum dilakukannya penelitian dan saat dilaksanakannya penelitian, pedoman observasi ini digunakan berupa catatan-catatan informasi berdasarkan hasil penelitian mengenai rasa percaya diri siswa kelas IV di SD Negeri Panenjoan Cicalengka yang peneliti amati ataupun hasil pengamatan dan wawancara pada guru wali kelas.

#### 3.5.2 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini berupa daftar pertanyaan mengenai analisis pendidikan karakter kreatif sebelum diterapkannya tari Permainan Anak-Anak.

#### 3.5.3 Pedoman Dokumentasi

Pedoman ini merupakan pedoman dalam pengumpulan dokumentasi penelitian yang berfungsi untuk pengambilan gambar atau video salah satu perekam pembelajaran ataupun bukti dalam penelitian.

#### 3.5.4 Pedoman Tes

Guna untuk mengetahui sampai mana keberhasilan proses pembelajaran dilakukan, maka sangat perlu diadakan tes. Ada beberapa

bentuk tes yang dilakukan, tes pertama yang dilakukan yaitu pretest yang dilakukan sebelum diberikannya perlakuan, tes kedua yaitu tes yang dilakukan pada saat perlakuan diberikan, dan yang ketiga yaitu posttest yang dilakukan saat setelah perlakuan diberikan.

### 3.6 Prosedur Penelitian

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

#### 3.6.1 Tahap persiapan penelitian

Persiapan yang dilakukan yaitu :

- a) Menentukan permasalahan dalam penelitian, pada tahap ini peneliti memilih dan mengidentifikasi permasalahan untuk diteliti. Salah satu permasalahan yang muncul dilapangan yaitu rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari.
- b) Menentukan tujuan penelitian, tujuan penelitian ini dirumuskan agar peneliti yang dilakukan dapat fokus dan bermanfaat bagi orang lain.
- c) Melakukan studi literatur dan beberapa sumber yang relevan agar penelitian ini terhindar dari plagiatisme.
- d) Memformulasikan hipotesis dan menentukan variabel penelitian.
- e) Penyusunan proposal penelitian, penyusunan proposal ini bertujuan untuk menggambarkan apa yang ingin di teliti.
- f) Melakukan observasi awal disekolah akan dijadikan tempat penelitian berupa pengamatan langsung.
- g) Pembuatan instrumen penelitian berupa test dan non test.
- h) Men-judgement instrument test.
- i) Melakukan uji coba instrument test.

#### 3.6.2 Tahap pelaksanaan penelitian

Pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut :

- a) Peneliti melakukan *survey* awal untu melihat pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Panenjoan Cicalengka.

- b) Peneliti terjun kelapangan untuk memberikan pretest, kemudian memberikan perlakuan (treatment) menggunakan model *pre-experimental* pada kelas eksperimen.
- c) Pengumpulan data, pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan angket.
- d) Melakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran seni tari setelah mendapat treatment.
- e) Konsultasi dengan dosen, pada tahap ini adalah tahap bimbingan, untuk menanyakan mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami peneliti, dan pemberian saran ataupun kritik mengenai proses pelaksanaan penelitian.

### 3.6.3 Tahap akhir penelitian

- a) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*, hasil angket, hasil wawancara, hasil dokumentasi dan hasil observasi.
- b) Menganalisis data hasil penelitian.
- c) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

Penulisan laporan penelitian, penulisan laporan penelitian untuk melaporkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

## 3.7 Teknik Pengumpulan Data

### 3.7.1 Observasi

Saya akan melakukan penelitian disekolah ini dengan cara memberikan pengetahuan tentang Tari Permainan Anak-Anak untuk meningkatkan karakter kreatif anak di sekolah SD Negeri Panenjoan Cicalengka, dan didalam observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk laporan akhir.

### 3.7.2 Wawancara

Saya akan melakukan penelitian disekolah ini dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah untuk menanyakan surat ijin, profil sekolah, dan lain-lain. Kepada wali kelas untuk meminta bantuan mengetahui karakter siswa dan pembelajaran disekolah

tersebut, dan wawancara kepada siswa yang pertanyaan sudah disediakan di pedoman wawancara.

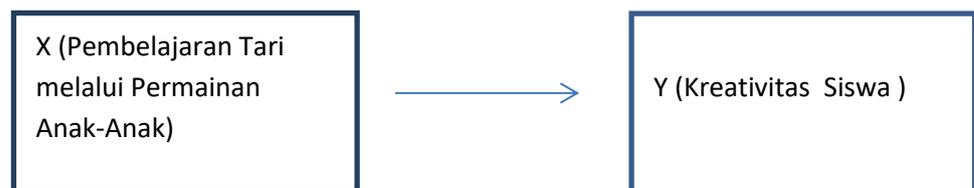
### 3.7.3 Dokumentasi

Saya akan melakukan pengambilan gambar agar penelitian saya lebih kuat dan akurat serta dokumentasi ini untuk mengarsipkan nilai dan lain-lain.

### 3.7.4 Tes

tes yang saya akan lakukan dengan tes tulis dan praktik, dan hasil tes ini menjadi acuan untuk menulis laporan hasil penelitian apakah ada peningkatan atau tidak setelah diterapkannya tari permainan anak-anak.

## 3.8 Variabel Penelitian



### a. Variabel Peneliti

Dalam peneliti ini terdapat variabel yang meliputi yaitu :

Variabel (x) : Pembelajaran Tari Permainan Anak-Anak

Variabel (y) : Kreativitas Siswa

Berikut tabel indikator dari variabel-variabel, sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Indikator Variabel**

No	Variabel	Indikator
1.	Tari Permainan Anak-Anak	1. Gerak badan : memutar, merentang, melilit, meregang, bergetar, memutar.

		<p>Gerak pola langkah : berjalan, lari, melompat, melangkah lambat, melangkah cepat.</p> <p>2. Ruang : ruang luas, ruang sedang, dan ruang sempit. Menguasai ruangan di dalam kelas.</p> <p>3. Waktu : tempo cepat, sedang, dan lambat. Contohnya tepuk tangan menggunakan tempo cepat, sedang, dan lambat.</p> <p>4. Tenaga : tenaga kuat, sedang, dan lemah.</p>
2.	Kreativitas	<p>1. <i>Fluency</i> untuk meningkatkan kelancaran seseorang dalam mengeluarkan-melahirkan sebuah ide. Termasuk ide tulisan, ada yang mengalir ada yang terbata-bata.</p> <p>2. <i>Flexibility</i> kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda,</p>

		<p>serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru.</p> <p>3. <i>Originality</i> yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.</p> <p>4. <i>Elaborasi</i> adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.</p>
--	--	---

### 3.8.1 Asumsi dan Hipotesis

#### 3.8.1.1 Asumsi

Kreativitas merupakan salah satu bagian penting dari pendidikan karena tanpa adanya kreativitas didalam diri siswa pembelajaran tidak akan berjalan sebagaimana mestinya, termasuk kreativitas siswa karena dalam pembelajaran seni tari kreatif itu menjadi pokok utama karena jika tanpa pemikiran yang kreatif siswa tidak akan bisa mengembangkan ide gagasan yang mereka miliki. Permasalahan yang ada tentang kurangnya pendidikan karakter kreatif di sekolah-sekolah menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif sehingga saya ingin mencoba menerapkan pendidikan karakter kreatif dengan melalui pembelajaran seni tari menggunakan tari Permainan anak-anak diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa.

### 3.8.1.2 Hipotesis

Menurut Zikmund bahwa hipotesis adalah dugaan sementara belum terbukti yang menjelaskan fakta atau fenomena dan kemungkinan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian.

a)  $H_0$  : Tidak ada pengaruh terhadap Pembelajaran Tari Permainan Anak-Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SDN Panenjoan.

b)  $H_a$  : Adanya pengaruh terhadap Pembelajaran Tari Permainan Anak-Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SDN Panenjoan.

### 3.9 Analisis Data

Analisis data pada dasarnya adalah mengolah data secara keseluruhan baik yang diperoleh dari telaah pustaka, observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Analisis pengolahan data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun hasil penelitian dan menyusun kesimpulan agar data tidak hanya sekedar data yang masih mentah (*raw data*) atau data yang belum di

olah. Oleh karena itu, dalam mengolah data dibutuhkan metode dan teknik tertentu. Data penelitian akan diolah menurut jenisnya yaitu :

1. Rumus Mean

$$m = \frac{\sum n}{n}$$

Keterangan :

m : Nilai rata-rata (mean)

n : Jumlah Pertemuan

$\sum n$  : Jumlah nilai selama 3 pertemuan

2. Mengitung persentase siswa berdasarkan jumlah skor yang diperoleh

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

3. Mengitung perbedaan rata-rata uji t, dengan rumus

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

keterangan :

t : uji tes

md : Mean perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum x^2 d$  : Jumlah Kuadrat

n : Jumlah Populasi

xd : deviasi masing-masing subejk (d-md)

d.d : ditentukan dengan N-I