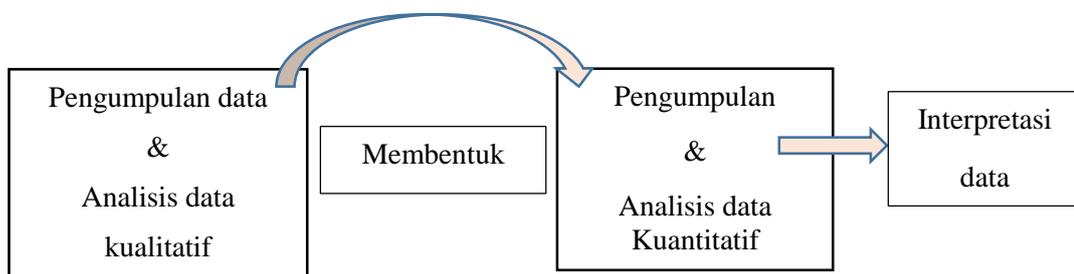


BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah paradigma penelitian *mix methode*. Creswell (2014, hlm. 19) mengungkapkan bahwa, metode campuran melibatkan penggabungan atau penyatuan penelitian data kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian campuran yang digunakan adalah desain campuran sekuensial eksploratori (*the exploratory sequemental design*). Menurut Creswell (2014, hlm 301) metode campuran sekuensial eksploratori adalah rancangan dimana peneliti terlebih dahulu memulai dengan mengeksplorasi data kualitatif dan analisis serta kemudian menggunakan temuan pada fase kuantitatif. Prosedur yang diterapkan pada desain campuran sekuensial eksploratori adalah fase pertama eksploratori, fase kedua yakni perkembangan instrumen dan fase ketiga yaitu menerapkan instrumen ke sampel populasi. Pengumpulan data yang dilakukan adalah pengumpulan data kualitatif dan diikuti dengan pengumpulan data kuantitatif.

Bagan 3.1 Desain Penelitian Campuran sekuensial eksploratori



Langkah pertama yang dilakukan ialah mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif, sehubungan dengan penelitian ini maka dilakukan kegiatan pengkajian terhadap tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu. Kajian yang dilakukan menggunakan pendekatan Etnokoreologi, bersifat multidisiplin ilmu. Narawati (2003, hlm. ix) menyebutkan bahwa Etnokoreologi sebagai pengkajian tari menerapkan pendekatan multidisiplin ilmu yang cukup rumit dan beragam sudut pandang dalam analisis data. Peneliti mencoba menerapkan Etnokoreologi untuk mengkaji tari Tre'bang Randu Kentir dengan membahas aspek teks dan konteks. Aspek teks berbicara seputar ragam dan pola gerak, busana dan iringan musik.

Aspek konteks lebih mengacu pada konsep penciptaan, sejarah, fungsi dan nilai dalam masyarakat serta elemen pendukung lainnya.

Pengolahan data yang dilakukan berbentuk deskriptif analisis. Sebagaimana dikemukakan Maleong (2007, hlm. 3) Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Hasil pengolahan dan analisis data kualitatif digunakan untuk membentuk data kuantitatif. Hasil kajian tari Tre'bang Randu Kentir diterapkan dengan model saintifik guna meningkatkan kreativitas gerak pada siswa. Metode penelitian yang digunakan pada langkah pengumpulan dan analisis data kuantitatif ini adalah eksperimen. Menurut Cresswell (2014, hlm.208) dalam rancangan eksperimen (*experimental design*), peneliti juga mengidentifikasi sampel dan melakukan generalisasi populasi. Tujuan utama dari rancangan eksperimen ialah menguji dampak suatu *treatment* (atau perlakuan atau suatu intervensi) terhadap hasil penelitian.

Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa bentuk penelitian eksperimen terbagi menjadi 4 macam yaitu jenis *pre-experimental*, *true-experimental*, *factorial experimental* dan *quasi experimental*. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-experimental design One-group Pretest-Posttest Design*. Desain ini memungkinkan adanya *pretest* sebelum diberlakukannya *treatment*, guna membandingkannya dengan keadaan setelah diberi perlakuan.

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberikan *treatment*)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment*)

X = *Treatment* atau perlakuan

Pengaruh *treatment* terhadap kreativitas gerak = $(O_2 - O_1)$

Secara umum dapat digambarkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan *pretest*, 5 kali perlakuan (*treatment*) dan *posttest*. Kelompok diberi *pretest* untuk mengukur tingkat kreativitas gerak siswa dengan indikator penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah diadakan *pretest* maka akan dilakukan sebuah perlakuan hingga diberlakukan *posttest* untuk mengetahui hasil atau efek sebuah perlakuan terhadap kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bentuk pembelajaran tari dengan memanfaatkan kesenian daerah setempat sebagai bahan ajar guna meningkatkan kreativitas gerak pada siswa SMPN 2 Sindang di Kabupaten Indramayu.

B. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam proses penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung diantaranya adalah

- 1) Siswa kelas VII dan VIII SMPN 2 Sindang Indramayu
- 2) Kepala sekolah SMPN 2 Sindang Indramayu
- 3) Sie Kurikulum SMPN 2 Sindang Indramayu
- 4) Seniman dan penggiat seni khususnya pada tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Kegiatan pemilihan subyek atau obyek dalam penelitian sangatlah penting, biasanya hal ini berkaitan dengan menentukan populasi penelitian. Populasi dapat diartikan sebagai wilayah general yang terdiri dari obyek atau subyek yang dipelajari meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki (Sugiyono, 2015, hlm.117). Menentukan populasi penelitian akan memudahkan peneliti untuk membatasi kemungkinan – kemungkinan yang terjadi dalam menganalisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 2 Sindang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari. Jumlah siswa SMPN 2 Sindang kelas VII sejumlah 254 orang dan siswa kelas VIII sejumlah 263 orang. Kegiatan penelitian yang akan dilakukan berfokus

pada pembelajaran tari di kegiatan ekstrakurikuler. Berdasarkan kesepakatan MGMP Seni Budaya tingkat SMP wilayah kabupaten Indramayu yang memfokuskan kegiatan pembelajaran mata pelajaran seni budaya hanya berfokus pada materi rupa dan musik. Hal ini berdampak pada materi seni budaya lainnya seperti tari dan teater hanya dapat dilakukan di luar kegiatan belajar-mengajar di kelas.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi. Langkah dalam menentukan sampel dimulai dari menentukan jenis prosedur sampel yang akan diambil. Creswell (2014, hlm. 211) menerangkan bahwa, prosedur *sampling* untuk populasi bisa menggunakan satu tahap atau multi-tahap. Perbedaan diantara kedua prosedur tersebut terletak pada akses peneliti terhadap elemen-elemen yang membentuk populasi. Prosedur *sampling* multi-tahap atau *clustering* memberikan akses pada peneliti untuk menentukan kelompok dahulu lalu mengidentifikasi individu dalam kelompok, baru setelahnya melakukan *sampling* terhadap individu-individu yang dilibatkan. Prosedur satu tahap dilakukan saat peneliti telah memiliki akses atas individu dalam populasi secara langsung. Berdasarkan paparan diatas, dapat dikatakan prosedur *sampling* yang diterapkan pada penelitian ini adalah prosedur sampel satu-tahap. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki akses terhadap individu dalam populasi yang berpartisipasi pada penelitian ini.

Teknik pengambilan sampel secara umum dibedakan menjadi dua kelompok yakni *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *Sampling Purposive*. Hal ini dimaksudkan karena teknik penentuan sampel yang digunakan berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu.

Idealnya peneliti berencana mengambil sampel siswa kelas VII dan VIII yang tergabung pada kegiatan ekstrakurikuler tari, namun dikarenakan adanya fenomena wabah virus Covid-19 yang melanda berbagai belahan

dunia, termasuk Indonesia maka pemilihan sampel dibatasi. Terhitung semenjak akhir bulan Maret, kegiatan sekolah yang melibatkan aktivitas di luar daerah seperti kegiatan perkemahan, studi banding, studi tour dan lainnya mulai dibatasi oleh pemerintah.

Menyusul surat edaran MENDIKBUD no. 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease Covid 19*, yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dan dari rumah masing-masing. Berdasarkan fenomena merebaknya virus Covid 19 yang berdampak pada beralihnya kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran di rumah berbasis daring.

Penelitian yang dilakukan mengikuti anjuran pemerintah dilaksanakan secara daring. Menyikapi perubahan konsep penelitian yang dilakukan dari *meeting personal* menjadi berbasis online, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini dibatasi menjadi delapan orang siswa. Alasan pengerucutan sampel ini dilakukan karena melihat kemampuan siswa yang sesuai dengan kriteria peneliti.

Penelitian ini mengambil sasaran siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari, sehingga siswa yang menjadi sampel penelitian memiliki minat dan ketertarikan yang kuat pada tari. Selain itu, faktor ekonomi dari segi media elektronik juga menjadi bahan pertimbangan kuat bagi peneliti. Siswa yang dipilih menjadi sampel penelitian harus memiliki handphone (hp) android dan ketersediaan kuota untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, utamanya saat *video meeting* berjalan. Terlepas dari hal tersebut, penggunaan aplikasi hp yang masih asing bagi siswa difasilitasi peneliti dengan memberikan tutorial penggunaannya kepada siswa. Maka peneliti memutuskan mengambil sampel sebanyak delapan orang siswa berdasar pertimbangan di atas.

Tabel 3.1
Data Sampel Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Agnes Liyana	P	VIII
2	Indri Ani Kusumawati	P	VIII
3	Indri Septiani	P	VIII
4	Jazilatun Nufus	P	VIII
5	Najwa Ummi A	P	VII
6	Nazwa Alifia M	P	VII
7	Syifa Nurfadiah	P	VII
8	Yolanda Nurul Haq	P	VIII

D. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SMPN 2 Sindang Indramayu yang bertempat di jalan Murahnara No.5, Penganjang, Sindang, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat 45221. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian ini, karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang belum memiliki kegiatan ekstrakurikuler tari secara permanen dan rutin. Mayoritas siswa yang memiliki minat pada tari harus mengikuti kelas pribadi di sanggar-sanggar tertentu, yang notabennya lebih mengutamakan ketrampilan gerak dan belum menyentuh aspek kreativitas dalam mencipta gerak. Kegiatan tari di sekolah ini juga masih bersifat insidental, sehingga bagi mereka yang berminat pada tari namun belum memiliki dasar pengalaman tari kurang dapat terwadahi. Dikarenakan peluang untuk pembelajaran tari lebih difokuskan untuk kegiatan lomba sehingga menyeleksi siswa berdasar ketrampilan gerak. Hal ini menjadikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman estetik dalam tari untuk setiap anak terbatas. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal ini memunculkan masalah dimana siswa tidak terbiasa terlibat dalam kegiatan berproses kreatif tari khususnya mencipta, mengembangkan dan menata gerak.

Selain itu, lokasi penelitian dalam mengkaji tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu melibatkan salah satu sanggar yang sangat berperan penting dalam pelestarian tari tersebut yakni sanggar Asem Gede Losarang, Indramayu. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kiprah sanggar yang berfokus pada tari Tre'bang Randu

Kentir dan tetap melestarikan aspek dan nilai sejarah yang terkandung didalamnya. Perkembangan dan pelestarian tari Tre'bang Randu Kentir di Indramayu, salah satunya berpusat pada sanggar Asem Gede Losarang yang dipimpin oleh Kang Dede Jaelani.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam mengumpulkan data di lapangan. Sugiyono (2015, hlm. 305) menerangkan bahwa instrumen penelitian kualitatif ialah peneliti itu sendiri, sedangkan instrumen penelitian kuantitatif berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen serta kualitas pengumpulan data terkait ketepatan cara yang digunakan. Sebelum membuat instrumen penelitian, perlu dipelajari terlebih dahulu perihal variabel penelitian yang digunakan. Variabel penelitian merupakan atribut dari suatu keilmuan atau kegiatan.

Variabel yang digunakan pada penelitian memiliki tiga variabel yaitu variabel independen (variabel bebas), variabel moderator, dan variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran saintifik dimana variabel ini yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel moderator yang digunakan adalah tari Tre'bang Randu Kentir yang dijadikan sebagai variabel hubungan antara variabel independen dan dependen, dapat memperkuat atau memperlemah. Adapun variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel *output* dalam penelitian ini adalah aspek kreativitas. Variabel dalam penelitian ini dijelaskan pada tabel berikut,

Tabel 3. 2

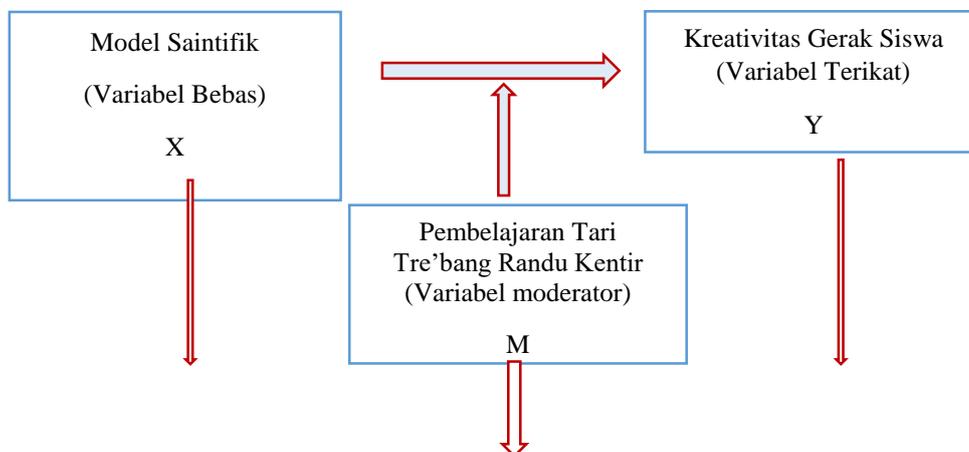
Variabel Penelitian

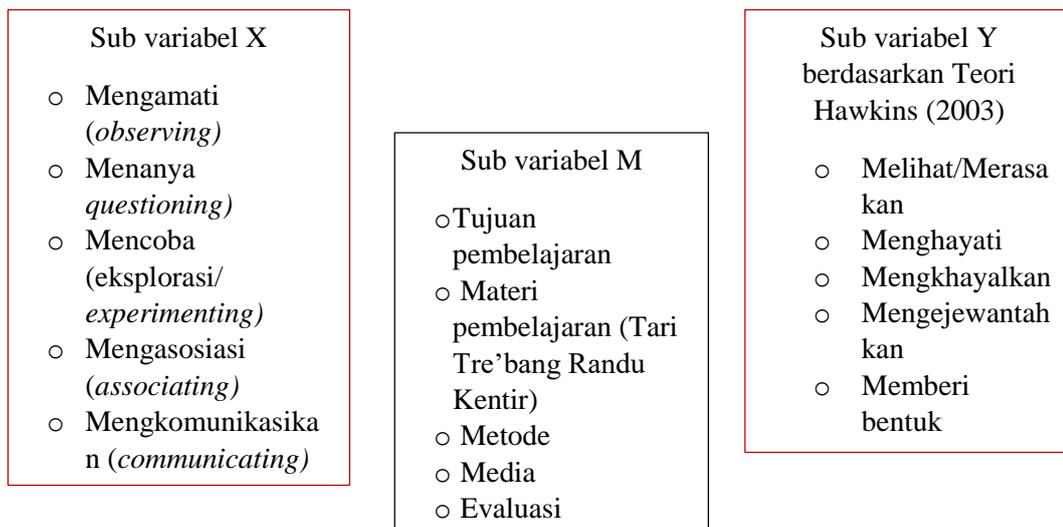
No	Variabel	Dimensi
1	Model Saintifik	Mengamati (<i>observing</i>) Menanya (<i>questioning</i>) Mencoba (eksplorasi/ <i>experimenting</i>) Mengasosiasi (<i>associating</i>) Mengkomunikasikan (<i>communicating</i>)

2	Kreativitas	Melihat/ Merasakan	Penyerapan informasi dan materi pembelajaran
		Menghayati	Pemahaman hasil pengamatan terhadap materi pembelajaran
		Mengkhayalkan	Akses daya imajinasi sebagai sumber inspirasi gerak
		Mengejewantahkan	Koneksi daya imajinasi dan pengalaman estetik (materi tari)
		Memberi Bentuk	Ide bentuk dan konsep Tari
3	Pembelajaran Tari	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Pembelajaran • Materi (Teks & Konteks tari Tre'bang Randu Kentir) • Metode • Media • Evaluasi 	

Berdasarkan tabel di atas maka diketahui kedudukan setiap variabel dapat ditentukan. Variabel independen (X) pada penelitian ini adalah model saintifik, variabel dependen (Y) adalah kreativitas gerak siswa dan yang menjadi variabel moderatornya (M) adalah pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir. Adapun secara lebih rinci hubungan antar variabel digambarkan pada bagan berikut ini.

Bagan 3.2 Hubungan antar variabel





Pada penelitian ini terdapat dua jenis instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes dan non-tes.

1. Instrumen Tes

Tes menjadi salah satu alat ukur yang digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Tes yang dilakukan berupa *pretest* dan *posttest*, melalui tes praktik akan diperoleh data terkait aspek kreativitas siswa. Selain itu, kuisioner dilakukan sebagai instrumen pendukung tes dalam menganalisa kondisi kreativitas siswa.

Penyebaran kuisioner dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan dampak yang terjadi pada aspek kreativitas siswa sebelum dan setelah diberlakukannya *treatment*. Skala pengukuran yang digunakan pada kuisioner ini adalah jenis skala likert. Sugiyono (2015, hlm. 134) berpendapat bahwa, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait fenomena sosial. Kondisi awal yang ingin diketahui peneliti ialah persepsi individu terkait sebuah tari dan pengalaman empiriknya dalam mengkreasikan tari. Format sebaran kuisioner terlampir pada penelitian.

Tes praktik dilakukan hampir di setiap pertemuan yang menuntut jawaban siswa dalam bentuk perbuatan, perilaku maupun tindakan. Berdasarkan bagan 3.2 yang

memuat hubungan antar variabel. Diketahui bahwa variabel kreativitas yang digunakan menerapkan teori Hawkins dengan lima tahapan proses kreatif. Kelima tahapan tersebut mencakup tahapan merasakan dan menghayati, mengkhayalkan, mengejewantahkan serta memberi bentuk gerak. Berikut merupakan tabel indikator penilaian kreativitas yang digunakan,

Tabel 3.3
Indikator Penilaian Kreativitas

No	Kreativitas (Alma M. Hawkins)	Sub-Indikator
	Indikator	
	Melihat / Merasakan	<p>Kemampuan siswa dalam mengolah hasil pengamatan</p> <p>a. Siswa mampu memperagakan gerak tari Tre'bang Randu Kentir</p> <p>b. Siswa berani dan kritis dalam mengajukan pertanyaan terkait tari Tre'bang Randu Kentir</p> <p>c. Siswa mampu memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir.</p>
	Menghayati	<p>a. Siswa mampu melakukan ragam gerak dengan memahami makna geraknya</p> <p>b. Siswa mampu melakukan gerak dengan memahami kategori gerak yang diterapkan (identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir)</p> <p>c. Siswa mampu melakukan gerak dengan iringan musik yang tepat</p>
2	Mengkhayalkan	<p>a. Siswa mampu mengemukakan konsep gerak (ide gerak) yang dibuatnya</p>

		b. Siswa mampu mensinkronkan gerak eksplorasi sesuai dengan iringan musik.
	Mengejewantahkan	<p>a. Komunikatif dalam menghubungkan gerak temuannya dengan gerak dasar tari Tre'bang Randu Kentir</p> <p>b. Siswa mampu berimprovisasi gerak berdasarkan aspek ruang, tenaga dan waktu.</p> <p>c. Siswa mampu menyelaraskan ritme gerak dengan irama musik</p>
3	Memberi bentuk	<p>a. Siswa mampu menerapkan unsur estetis dalam gerak (seperti level dan pola lantai)</p> <p>b. Siswa mampu membuat sinopsis gerak (konsep tarian)</p> <p>c. Siswa memberikan ide-ide baru terkait penyusunan gerak</p>

Setelah membuat indikator penilaian yang dibuat berdasarkan teori Hawkins (2003) maka berikut merupakan format penilaian kreativitas yang digunakan,

Tabel 3. 4
Format Penilaian Kreativitas

No	Nama Siswa	Indikator					Total Skor	X
		x1	x2	x3	x4	x5		
1								
2								
3								
4								

5								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

x1 = melihat / merasakan

x3 = mengkhayalkan

x2 = menghayati

x4 = mengejewantahkan

x5 = memberi bentuk

Tabel 3.5

Skala perolehan skor

Skala skor	Predikat	Nilai	Keterangan
90 – 99	A	4	Sangat kreatif
80 – 89	B	3	Kreatif
70 – 79	C	2	Cukup kreatif
60 – 69	D	1	Kurang kreatif

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Kreativitas Setiap Kategori

No	Penilaian / kategori	Indikator	Skala nilai
1.	Sangat Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat / Merasakan Sangat kreatif dan berani dalam mengajukan pertanyaan terkait tari Tre'bang Randu Kentir, memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks, mampu memperagakan gerak tari Tre'bang Randu Kentir. ➤ Menghayati Sangat memahami identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir berdasarkan jenis geraknya (<i>pure movement, gesture, baton signal dan locomotion</i>), mampu memperagakan gerak dengan memahami makna gerak yang dilakukan, menyesuaikan gerak dengan iringan musik. 	4

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengkhayalkan Sangat aktif dan kreatif dalam mengemukakan pendapat terkait konsep gerak yang akan dibuat dan mampu menguasai gerak hasil eksplorasi dengan iringan musik yang disediakan. ➤ Mengejewantahkan Sangat komunikatif dalam menghubungkan gerak yang ditemukan dengan esensi gerak tari Tre'bang Randu Kentir, mampu berimprovisasi gerak berdasarkan aspek ruang, waktu dan tenaga, siswa mampu menyelaraskan gerak temuannya dengan iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir. ➤ Memberi bentuk Sangat kreatif dalam memberikan ide – ide penyusunan gerak, aktif dan kreatif dalam membuat konsep gerak/ tari, mampu menerapkan unsur estetis dalam gerak (proses penghalusan gerak) dengan menambahkan level dan pola lantai. 	
2.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat / Merasakan Kreatif dan berani dalam mengajukan pertanyaan terkait tari Tre'bang Randu Kentir, memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks, mampu memperagakan gerak tari Tre'bang Randu Kentir. ➤ Menghayati Mampu memahami identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir berdasarkan jenis geraknya (<i>pure movement, gesture, baton signal dan locomotion</i>), mampu memperagakan gerak 	3

		<p>dengan memahami makna gerak yang dilakukan, menyesuaikan gerak dengan iringan musik.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengkhayalkan Aktif dan kreatif dalam mengemukakan pendapat terkait konsep gerak yang akan dibuat dan mampu menguasai gerak hasil eksplorasi dengan iringan musik yang disediakan. ➤ Mengejewantahkan Komunikatif dalam menghubungkan gerak yang ditemukan dengan esensi gerak tari Tre'bang Randu Kentir, mampu berimprovisasi gerak berdasarkan aspek ruang, waktu dan tenaga, siswa mampu menyelaraskan gerak temuannya dengan iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir. ➤ Memberi bentuk Kreatif dalam memberikan ide – ide penyusunan gerak, aktif dan kreatif dalam membuat konsep gerak/ tari, mampu menerapkan unsur estetis dalam gerak (proses penghalusan gerak) dengan menambahkan level dan pola lantai. 	
3.	Cukup Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat / Merasakan Cukup kreatif dan berani dalam mengajukan pertanyaan terkait tari Tre'bang Randu Kentir, cukup memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks, mampu memperagakan minimal 4 ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir. ➤ Menghayati Cukup memahami identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir berdasarkan jenis 	2

		<p>geraknya (<i>pure movement, gesture, baton signal dan locomotion</i>), mampu memperagakan 4 ragam gerak dengan memahami makna gerak yang dilakukan, menyesuaikan gerak dengan iringan musik.</p> <p>➤ Mengkhayalkan Cukup aktif dan kreatif dalam mengemukakan pendapat terkait konsep gerak yang akan dibuat dan mampu menguasai satu bentuk gerak hasil eksplorasi dengan iringan musik yang disediakan.</p> <p>➤ Mengejewantahkan Cukup komunikatif dalam menghubungkan gerak yang ditemukan dengan esensi gerak tari Tre'bang Randu Kentir, mampu berimprovisasi gerak berdasarkan aspek ruang, waktu dan tenaga, siswa mampu menyelaraskan gerak temuannya dengan iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir.</p> <p>➤ Memberi bentuk Cukup kreatif dalam memberikan ide – ide penyusunan gerak, cukup aktif dalam membuat konsep gerak/ tari, mampu menerapkan salah satu unsur estetis dalam gerak (proses penghalusan gerak) dengan menambahkan level dan pola lantai.</p>	
4.	Kurang Kreatif	<p>➤ Melihat / Merasakan Kurang kreatif dalam mengajukan pertanyaan terkait tari Tre'bang Randu Kentir, kurang memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks, mampu memperagakan 2 ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir.</p>	1

		<p>➤ Menghayati</p> <p>Kurang memahami identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir berdasarkan jenis gerakannya (<i>pure movement, gesture, baton signal dan locomotion</i>), mampu memperagakan satu sampai dua ragam gerak dengan memahami makna gerak yang dilakukan, menyesuaikan gerak dengan iringan musik.</p> <p>➤ Mengkhayalkan</p> <p>Kurang aktif dalam mengemukakan pendapat terkait konsep gerak yang akan dibuat dan belum mampu menguasai gerak hasil eksplorasi dengan iringan musik yang disediakan.</p> <p>➤ Mengejewantahkan</p> <p>Kurang komunikatif dalam menghubungkan gerak yang ditemukan dengan esensi gerak tari Tre'bang Randu Kentir, belum mampu berimprovisasi gerak berdasarkan aspek ruang, waktu dan tenaga, siswa belum mampu menyelaraskan gerak temuannya dengan iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir.</p> <p>➤ Memberi bentuk</p> <p>Kurang kreatif dalam memberikan ide – ide penyusunan gerak, kurang aktif dalam membuat konsep gerak/ tari, mampu menerapkan satu unsur estetis dalam gerak (proses penghalusan gerak) dengan menambahkan level dan pola lantai.</p>	
--	--	--	--

Berdasarkan tabel 3.3 dan 3.6, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa dapat diukur melalui penilaian dan evaluasi. Aspek kreativitas yang dipaparkan mengklasifikasi penilaian terbagi menjadi empat kategori yakni siswa yang sangat kreatif, siswa kreatif, cukup kreatif, dan siswa kurang kreatif.

2. Instrumen Non - tes

Instrumen penelitian non-tes yang digunakan diantaranya adalah observasi dan wawancara. Kegiatan observasi awal yang dilakukan di SMPN 2 Sindang yaitu melihat kondisi sekolah secara umum seperti profil sekolah, sarana – prasarana, jumlah guru dan siswa serta kegiatan pembelajaran seni budaya, khususnya materi seni tari di sekolah. Tahapan observasi yang dilakukan peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Mengamati kondisi dan lingkungan sekolah termasuk sarana dan fasilitas pembelajaran tari.
- b. Mengamati materi ajar tari yang telah berlangsung di SMPN 2 Sindang.
- c. Mengamati respon dan tindakan siswa terhadap kegiatan pembelajaran tari dimulai dari *pretest*, pada saat proses *treatment* dan *posttest*.
- d. Mengamati respon siswa dalam kegiatan pembelajaran tari Tre’bang Randu Kentir, sebanyak tujuh kali pertemuan.
- e. Mengamati respon dan proses kreativitas siswa dari pertemuan satu sampai lima.
- f. Mengamati efek atau dampak perubahan terhadap kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan observasi langsung terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh peneliti. Artinya peneliti tidak hanya bergerak sebagai partisipan namun juga sebagai guru yang akan menerapkan model saintifik pada pembelajaran tari Tre’bang Randu Kentir guna meningkatkan kreativitas gerak siswa di kegiatan ekstrakurikuler SMPN 2 Sindang Indramayu.

Selain observasi, peneliti juga akan melakukan kegiatan wawancara terstruktur dengan beberapa pihak terkait seperti kepala sekolah terkait latar belakang sekolah, kondisi sekolah dan prestasi siswa di sekolah. Kemudian wawancara juga dilakukan pada guru seni budaya untuk mengetahui kegiatan pembelajaran tari selama ini di SMPN 2 Sindang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Pengumpulan data pertama dilakukan guna untuk mendapatkan informasi dan mengkaji tari *Tre'bang Randu Kentir*, dan pengumpulan data tahap kedua dengan menggunakan tes.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung ke lapangan dengan tujuan agar dapat memperoleh data dan informasi terhadap objek sasaran. Peneliti langsung melakukan observasi ke sanggar Asem Gede Losarang, Indramayu. Observasi lainnya yang dilakukan peneliti dilakukan di SMPN 2 Sindang Indramayu, diantaranya adalah

- Observasi 1, dilakukan pada hari Rabu 16 Maret 2020 bersama seorang guru mata pelajaran seni budaya untuk mengetahui kondisi dan keadaan sekolah, serta kegiatan pembelajaran seni budaya di sekolah dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran dan interaksi siswa di lingkungan sekolah.
- Observasi 2, dilakukan pada pertemuan pertama dalam kegiatan penelitian. Khususnya pada saat mengamati kemampuan kreativitas gerak siswa pada saat *pretest* pada hari Rabu tanggal 10 Juni 2020 dengan mengamati respon siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran tari yang menuntut siswa untuk dapat mengeksplorasi gerak secara langsung.
- Observasi 3, dilakukan pada penerapan *treatment* terhadap upaya peningkatan kreativitas gerak siswa. Kegiatan observasi yang dilakukan selama *treatment* diterapkan dilakukan pada tanggal 11,13, 15, 17 dan 18 Juni dengan mengamati perilaku respon siswa pada kegiatan *treatment*.
- Observasi 4, dilakukan pada saat *posttest* untuk mengetahui efektivitas *treatment* yang diberikan pada peningkatan kreativitas gerak siswa melalui tari *Tre'bang Randu Kentir* Indramayu. Kegiatan observasi 4 ini dilakukan pada hari Jumat, 19 Juni 2020. Peneliti melakukan tes praktik dengan meminta siswa mengirimkan video gerak tari yang telah dibuatnya dan menyebar kuisioner sebagai bahan evaluasi tambahan.

Kegiatan observasi yang dilakukan terhadap siswa mengikuti indikator kemampuan kreativitas yang dibuat berdasar teori Hawkins (2003) yakni aspek melihat/merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejewantahkan dan memberi bentuk.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dan diajukan kepada pihak-pihak yang dianggap sangat memahami apa yang menjadi objek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara yang tidak terstruktur. Kegiatan wawancara dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak yang diantaranya adalah sebagai berikut :

- Wawancara I yang dilakukan kepada pimpinan sanggar Asem Gede Losarang sebagai salah satu penggiat tari Tre'bang Randu Kentir di Indramayu. Kegiatan wawancara dilaksanakan secara langsung pada hari Jum'at tanggal 10 April 2020 dan dilanjutkan pada hari Kamis tanggal 07 Mei 2020. Hal ini dimaksudkan untuk menggali informasi secara akurat mengenai kesenian tari Tre'bang Randu Kentir Indramayu.
- Wawancara II dilakukan secara terstruktur dengan kepala sekolah SMPN 2 Sindang Indramayu pada hari Senin tanggal 13 April 2020, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran serta pandangan sekolah terkait kegiatan pembelajaran tari.
- Wawancara III dilakukan secara terbuka (tidak terstruktur) dengan seorang guru seni budaya di SMPN 2 Sindang Indramayu pada hari Senin tanggal 13 April 2020, kegiatan wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran tari yang telah berjalan di sekolah serta bagaimana perkembangan dan tujuannya.

3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dokumen yang relevan dengan penelitian, diantaranya ialah foto atau video saat berlangsungnya penelitian dilapangan, dan data peserta didik di sanggar.

4. Tes

Tes menjadi salah satu teknik dalam mengumpulkan data atau informasi yang diperoleh untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan atau kecerdasan individu maupun kelompok. Tes perbuatan diberikan pada awal dan akhir perlakuan kepada siswa. Penelitian ini menggunakan tes sebagai salah satu alat untuk mengumpulkan informasi terkait kemampuan kreativitas gerak siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu. Tes yang dilakukan secara umum ada dua yakni *pretest* dan *posttest*.

Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal kreativitas gerak pada siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui efektivitas *treatment* yang diberikan terhadap upaya peningkatan kreativitas gerak siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu.

G. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian campuran antar penelitian kualitatif dan kuantitatif, artinya tetap dibutuhkan hipotesis dikarenakan mengandung pendekatan kuantitatif. Hipotesa dalam penelitian ini diantaranya adalah,

Ho = Tidak terdapat peningkatan kreativitas gerak pada siswa SMPN 2 Sindang Indramayu pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir dengan menerapkan model saintifik.

Ha = Terdapat peningkatan kreativitas gerak pada siswa SMPN 2 Sindang Indramayu pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir dengan menerapkan model saintifik.

Jika t hitung $>$ t tabel maka hipotesis diterima yaitu model saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu. Adapun derajat kebebasan yang digunakan penelitian ini adalah $\alpha = 5\%$.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian yang ditempuh terdiri dari tahap persiapan (kegiatan awal), tahap pelaksanaan (kegiatan inti) dan tahap pelaporan (kegiatan akhir). Berikut rincian dari prosedur penelitian yang digunakan,

1. Tahap persiapan merupakan tahap awal penelitian yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, memahami permasalahan, memahami kondisi dan gejala subyek yang diteliti, menyusun proposal penelitian, menyusun materi pembelajaran, menyusun rancangan kegiatan dengan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir dan menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan.
2. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan inti yang dimulai dari kegiatan observasi lapangan, pengumpulan data *pretest*, pelaksanaan *treatment* penelitian, mengumpulkan data *posttest*, pengolahan data dan analisa data.
3. Tahap Akhir merupakan kegiatan menarik simpulan yang diperoleh dari hasil analisis data berdasarkan pada pengolahan data statistik yang diperoleh dari lapangan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan pendekatan kuantitatif berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Kegiatan tes pada penelitian ini terdiri dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan disebut *pretest*. Setelah mengetahui hasil dari keadaan kelompok tersebut maka baru dapat dilakukan *treatment*. Setelah mendapatkan *treatment*, dilakukan tes kembali, guna mengetahui ketercapaian hasil dari *treatment* yang diberikan disebut dengan kegiatan *posttest*. Cara menganalisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dari proses pengumpulan data, mereduksi, penyajian data dan verifikasi data.

1) Reduksi Data

Reduksi data artinya mereduksi, merangkum, memilih hal pokok atau memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya serta

membuang hal yang tidak perlu (Sugiyono, 2015, hlm.338). Pada tahap ini, peneliti menelaah seluruh data dari berbagai sumber melalui wawancara, observasi di lapangan untuk menganalisis dan mengkaji tari *Tre'bang Randu Kentir*. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal yang pokok dan difokuskan pada hal pentingnya saja.

2) Penyajian Data

Bentuk penyajian data dalam penelitian ini terdapat dua bentuk yaitu deskripsi data serta dilengkapi dengan bentuk penyajian tabel dan grafik data. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015, hlm.341) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, bentuk penyajian data berupa uraian singkat, bagan dan sebagainya, sedangkan dalam penelitian kuantitatif berbentuk tabel, grafik, pictogram dan sebagainya.

3) Verifikasi Data

Langkah terakhir yang dilakukan adalah verifikasi data. Sugiyono (2015, hlm. 345) menjelaskan bahwa verifikasi data dapat dikatakan sebagai simpulan awal yang dikemukakan, bersifat sementara dan bisa berubah jika ditemukan bukti-bukti kuat. Untuk menganalisis hasil tes peserta didik dalam peningkatan kreativitas siswa, dalam penerapan model saintifik pada pembelajaran tari *Tre'bang Randu Kentir*, dilakukan penghitungan *Mean* atau rata-rata dan *Standar Deviasi*.

- *Mean* (*mean* digunakan untuk mengetahui rata – rata nilai *pretest* dan *posttest* nilai kreativitas peserta didik).

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

- Standar Deviasi (untuk menentukan bagaimana sebaran data sampel dan seberapa dekat titik data individu ke *mean*).

Keterangan :

S = Standar Deviasi
 $\sum x$ = Rata-rata populasi/mean dari distribusi sampel
 N = Jumlah sampel yang diambil

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - X)^2}{n - 1}}$$

Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus uji T-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan setelah sampel diberikan *treatment*. Berikut rumus uji T-Test :

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

Keterangan :

T = Nilai t
 d = Selisih nilai *pretest* dan *posttest*
 N = Jumlah sampel