

BAB V

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

Gambar 5.1

Logo SMPN2 Sindang



Tabel 5.1

Gambaran Umum Sekolah

Nama Sekolah		SMPN2 Sindang
Alamat	Jalan/ Desa	Jl. Murahnara No. 5, Penganjang
	Kecamatan/ Kabupaten	Sindang, Kabupaten Indramayu
	Povinsi	Jawa Barat
	No. Telp / E-mail	0234272032 / smpn2sindang.sch.id
NPSN		20216050
Status		Negeri
Status Kepemilikan		Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah		109a/SK/B.3

SMPN2 Sindang merupakan salah satu sekolah yang telah berdiri sejak lama di kabupaten Indramayu. Visi SMPN2 Sindang Indramayu yaitu, “Terwujudnya Insan Yang Beriman, Bertaqwa, Cerdas, Terampil, Berakhlaql Karimah, Peduli Dan Berbudaya Lingkungan, Berjati Diri Indonesia Serta Mampu Berkompetisi Secara Global”. Adapun misi dari SMPN2 Sindang Indramayu adalah

1. Melaksanakan pengembangan keimanan, ketakwaan, dan akhlak siswa sesuai dengan tuntutan agama yang dianut.
2. Melaksanakan pengembangan kurikulum yang berwawasan internasional:
3. Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran berbasis ICT
4. Melaksanakan rencana induk pengembangan fasilitas pendidikan berbasis ICT
5. Melaksanakan pengembangan kelembagaan dan manajemen sekolah menuju ISO 9001:2008
6. Melaksanakan pengembangan penilaian
7. Melaksanakan program pengembangan/implementasi pembelajaran dalam bahasa Inggris (bilingual) untuk MIPA.

Nilai-nilai organisasi yang terdapat di SMPN2 Sindang terdapat pada visi yang dimuat yaitu nilai-nilai religius, berbudaya dan berwawasan luas. Hal ini secara rinci diantaranya adalah nilai religius, cerdas, berkarakter, terampil, peduli, sadar lingkungan, nasionalisme, kompetitif dan berbudaya.

Tahun 2004, SMP Negeri 2 Sindang Kabupaten Indramayu telah diberikan kepercayaan dari Direktorat Pembinaan SMP Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah untuk menyanggah Sekolah Standar Nasional (SSN). Dalam perjalanannya sebagai SSN, SMP Negeri 2 Sindang Kabupaten Indramayu berusaha menstandarkan diri pada 8 (delapan) standar nasional pendidikan yang ada pada Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 perubahan terakhir atas Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 sebagai Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional.

Kepercayaan publik dengan di-*push* oleh pemerintah daerah secara bertahap SMP Negeri 2 Sindang Kabupaten Indramayu meningkatkan diri dalam orientasi dan wawasan lingkungan. Sehingga pada tahun 2006 mendapatkan kesempatan menjadi calon rintisan sekolah bertaraf Internasional. Sekolah Bertaraf Internasional dirancang untuk tidak saja meningkatkan daya saing global melainkan

juga mengembangkan seluruh potensi kecerdasan peserta didik dengan tetap pada bingkai wawasan kebangsaan.

Jumlah tenaga pendidik yang bekerja di SMPN2 Sindang kurang lebih ada 45 orang dengan staf tata usaha sebanyak 22 orang. SMPN2 Sindang berdiri semenjak tahun 1961, tepatnya pada tanggal 16 Februari. Semenjak saat itu, SMPN 2 Sindang telah banyak melahirkan alumni – alumni yang banyak diterima diberbagai perguruan tinggi negeri. Prestasi demi prestasi baik akademik dan non-akademik menjadi salah satu ciri sekolah ini dalam pandangan masyarakat Indramayu. Hal ini ditunjang dengan ketersediaan fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah diantaranya ruang laboratorium seperti lab IPA, lab. IPS dan lab Bahasa. Ruang perpustakaan dan lab komputer juga tersedia dengan dilengkapi pendingin ruangan agar memberikan kenyamanan bagi siswa, begitupula di ruang kelasnya.

Prestasi yang berhasil di raih oleh SMPN 2 Sindang pada bidang seni, khususnya pada *event* seni tahunan tingkat kabupaten yaitu FLS2N tahun 2018-2019. SMPN 2 Sindang berhasil meraih juara I di bidang tari dan vokal solo serta melaju ke tingkat provinsi mewakili kabupaten Indramayu. Kegiatan dalam menghadapi perlombaan seni khususnya ekstrakurikuler tari sempat mengalami kekosongan di SMPN2 Sindang. Hal ini dikarenakan pelatih yang sebelumnya mengajar tari mulai membuka sanggar sehingga kegiatan tari di sekolah ini lebih bersifat situasional. Adapun kegiatan pembelajaran tari pada ekstrakurikuler sekolah yang telah berjalan masih memiliki bentuk pembelajaran konvensional. Artinya, masih bersifat terpaku pada pemberian gerak semata. Kegiatan pembelajaran tari yang diterapkan belum menerapkan kegiatan proses kreatif yang melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini yang menjadi dasar peneliti dalam mengambil lokasi penelitian di SMPN2 Sindang.

B. Rancangan Kegiatan Penerapan Model Saintifik pada Pembelajaran Tari Tre'bang Randu Kentir Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa

Rancangan pembelajaran disusun berdasar hasil analisis yang didapat peneliti melalui studi lapangan dan studi literatur. Kegiatan pembelajaran seni tari di SMPN 2 Sindang dapat dikatakan masih bersifat pasif. Fenomena ini bahkan terjadi hampir di seluruh sekolah tingkat menengah pertama (SMP) di Indramayu. Faktor kurang tersedianya tenaga pendidik yang mumpuni pada bidang tari menjadi alasan kuat belum terlaksananya pembelajaran tari pada kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendapat pembelajaran tari di luar jam sekolah. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih mengarah pada aspek ketrampilan gerak. Hal ini menyebabkan sering terabaikannya esensi dari pembelajaran tari, termasuk pengalaman kreatif yang jarang dialami siswa pada pembelajaran tari. Selain itu, masih belum banyaknya kegiatan pembelajaran tari yang belum melibatkan siswa secara aktif. Siswa hanya meniru gerak secara utuh tanpa diberikan keleluasaan untuk berinterpretasi sesuai ekspresi dan keinginannya.

Kemampuan kreativitas siswa yang seharusnya diasah pada pembelajaran tari, akhirnya dibiarkan sia-sia. Kemampuan berpikir kreatif siswa jarang diasah dan menyebabkan siswa memiliki kreativitas gerak yang cenderung lemah. Melihat kurikulum yang berlaku dan tuntutan dunia pendidikan saat ini, aspek kreativitas merupakan aspek yang dianggap penting untuk dikembangkan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba membuat kegiatan pembelajaran tari dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa. Kegiatan pembelajaran tari yang dilakukan akan memfokuskan siswa melalui dan mengalami proses kreatif dalam membuat tarian dengan melihat kesenian lokal yang ada di daerahnya. Tari lokal yang dipilih kiranya dapat membantu mengaktifkan model pembelajaran yang diterapkan guna meningkatkan kreativitas gerak siswa.

Rancangan kegiatan pembelajaran yang dibuat akan menggunakan bantuan media teknologi sebagai penunjang utama terlaksananya kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peraturan pemerintah yang mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring karena dampak dari pandemi Covid-19 di Indonesia. Komponen utama pembelajaran seperti tujuan, isi/materi, model, media dan evaluasi harus ditentukan terlebih dahulu. Diketahui tujuan dari kegiatan

pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa. Isi atau materi pembelajaran bersumber dari kesenian lokal yaitu tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks. Tari Tre'bang Randu Kentir dirasa menjadi contoh bentuk tari yang tepat untuk penelitian ini. Dikarenakan tari ini dapat mewakili karakteristik masyarakat Indramayu dan masih belum *terpublish* hingga luar daerah. Untuk model pembelajaran, peneliti memilih model saintifik. Model ini dirasa sesuai dengan kriteria upaya untuk meningkatkan aspek kreativitas yang didasarkan pada teori Hawkins. Media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran ini cenderung menggunakan teknologi dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Bentuk evaluasi yang dilakukan berupa pemberian tes kepada siswa. Lebih jelasnya, berikut langkah – langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang desain pembelajaran saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir yaitu :

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan tahapan kegiatan pembelajaran diantaranya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa pada setiap pertemuan, menentukan materi pembelajaran yang digunakan dan menentukan media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Penjelasan media teknologi yang digunakan peneliti dalam kegiatan pembelajaran terangkum pada tabel berikut:

Tabel 5. 2

Aplikasi Media Pembelajaran

No	Aplikasi	Kegunaan	Kelemahan
1	WhatsApp (WA)	Sarana penyampaian informasi secara tertulis dan forum diskusi. Aplikasi ini paling dekat dengan kehidupan siswa sehingga fitur yang ada lebih dikenali siswa. Selain itu, aplikasi ini dirasa	<ul style="list-style-type: none"> • Video-foto yang masuk disimpan di bagian galeri HP sehingga memakan ruang penyimpanan HP.

		ekonomis karena kuota internet yang terpakai relatif rendah.	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki tenggat waktu kadaluarsa bagi foto dan video yang sudah lama ada untuk diunduh.
2	Youtube	Digunakan sebagai media untuk mengunggah video pembelajaran terutama tutorial gerak dan penjelasan yang terlewat saat <i>zoom meeting</i> . Bagi siswa yang kekurangan ruang penyimpanan di handphonenya, youtube dapat dijadikan platform untuk berbagi video pembelajaran. Tersedia variasi ukuran video untuk menghemat kuota internet.	Membutuhkan persiapan yang cukup dalam mengunggah video pembelajaran.
3	<i>Zoom Meeting</i>	Sarana bertatap muka dalam kegiatan pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa masih asing dengan fitur <i>zoom meeting</i> • Bagi tipe aplikasi gratis memiliki durasi waktu pertemuan, sehingga bisa terhenti secara otomatis.

			<ul style="list-style-type: none"> • Pemakaian kuota internet kurang ekonomis
4	<i>Google Form</i>	Media untuk mereview dan memberikan tes tertulis kepada siswa.	Membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama untuk menyusunnya.
5	Telegram	Fungsinya hampir sama seperti WA namun peneliti menggunakan aplikasi ini untuk menyimpan video yang dikirim oleh siswa selama kegiatan berlangsung. Tidak seperti WA, telegram tidak memiliki tenggat waktu untuk menyimpan file. Sehingga kita bisa mengaksesnya kapan saja.	Belum banyak digunakan oleh siswa.

Penggunaan aplikasi teknologi yang beragam ini dikarenakan variasi *handphone* (Hp) yang dimiliki siswa berbeda-beda. Kualitas hp android dengan perbedaan RAM (kecepatan prosesor) menyebabkan perbedaan akses media oleh siswa. Keterbatasan ruang penyimpanan (ROM) di hp siswa juga menjadi pertimbangan peneliti dalam menggunakan aplikasi dan pengelolaan kuota internet yang dapat meringankan siswa. Sehingga peneliti memutuskan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi setiap siswa dengan mengkombinasikan aplikasi-aplikasi tersebut.

Pada tahap ini pula, peneliti mulai mengumpulkan siswa yang terlibat dalam kegiatan penelitian di grup *whatsapp*. Peneliti menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilaksanakan dan meminta

siswa untuk saling bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga menjelaskan aplikasi yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran agar siswa dapat mengunduhnya terlebih dahulu.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, ada beberapa hal yang selalu dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah mengemukakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan, memberikan waktu siswa untuk berlatih pada setiap pertemuan.

3) Tahap Akhir

Tahap akhir dilakukan dengan mengadakan *posttest*, khususnya evaluasi terkait seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan tes praktik terkait materi gerak yang telah diajarkan serta didukung oleh opini siswa berdasar kuisioner yang peneliti bagikan.

Implementasi model saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir guna meningkatkan kreativitas gerak siswa memiliki berbagai keuntungan khususnya bagi siswa untuk mendapatkan beberapa pengalaman sebagai berikut :

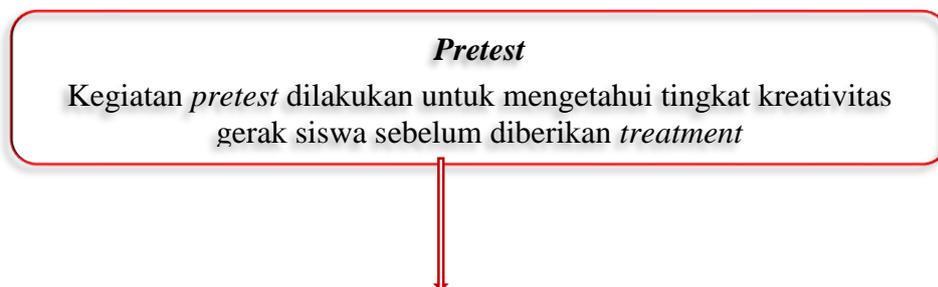
- a. *Observing* (mengamati), melalui kegiatan ini siswa dapat mengenal, mengetahui dan memahami aspek-aspek yang terdapat pada tari Tre'bang Randu Kentir, dilihat dari segi teks dan kontekstual. Kegiatan mengamati dilakukan dengan menggunakan media elektronik diantaranya adalah video *mp4* dan *youtube*.
- b. *Questioning* (Menanya), melalui kegiatan ini siswa diminta berfikir kritis dalam mengembangkan pemikiran dan membangun konsep. Selain itu, rasa percaya diri dan berani mengiringi proses kegiatan menanya yang ada pada model saintifik. Untuk sesi diskusi, peneliti akan menggunakan aplikasi *zoom meeting*, *whatsapp group* dan *telegan*.
- c. *Associating* (mengasosiasi), melalui kegiatan ini siswa diajak untuk mendapatkan pengalaman dalam menganalisis gerak tari Tre'bang Randu Kentir dan mengaitkannya dengan konteks tarian pada masyarakat Indramayu.

- d. *Experimenting* (mencoba, eksplorasi), melalui kegiatan ini siswa akan mendapatkan pengalaman terkait mencoba mengembangkan gerak berdasar klasifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir sesuai dengan ide-ide kreatifnya. Begitupula dengan pembuatan konsep gerak yang didasarkan pada pengalaman siswa.
- e. *Communicating* (mengkomunikasikan), kegiatan ini membawa siswa mampu menampilkan karya tari-nya yang dilakukan secara individu. Namun dalam penerapan komposisi tari, siswa berdiskusi untuk mencari peluang penerapan pola lantai sederhana yang dapat diterapkan saat kegiatan secara daring. Artinya terdapat nilai kerja sama, komitmen dan saling percaya pada kegiatan ini. Hal ini dikarenakan pementasan dilakukan siswa secara mandiri dengan merekam geraknya masing-masing berdasar komitmen yang ditentukan kelompok, hingga pada akhirnya video dikirim melalui aplikasi telegram dari handphone masing-masing.

Model saintifik diterapkan pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa dengan melibatkan komponen dasar tari seperti gerak, rias-busana dan iringan musik. Proses saintifik dilakukan dalam setiap pertemuan yang dilakukan oleh peneliti. Adapun desain pembelajaran yang dirancang pada penelitian ini secara umum digambarkan pada bagan berikut,

Bagan 5.1

Desain Rancangan Kegiatan Pembelajaran



Treatment

Pertemuan 1 : Pemahaman Kajian teks dan konteks pada tari Tre'bang Randu Kentir sebagai produk kreativitas tari masyarakat Indramayu

Pertemuan 2 : Pemahaman gerak *gesture, locomotion, pure movement* dan *baton signal* pada tari Tre'bang Randu Kentir

Pertemuan 3 : Pengolahan dan pengembangan konsep gerak oleh siswa

Pertemuan 4 : Improvisasi gerak berdasarkan pengolahan ruang, tenaga dan waktu

Pertemuan 5 : Proses penggabungan gerak dan penampilan hasil karya

Posttest

Kegiatan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas gerak siswa setelah diberikan *treatment*

Kegiatan penelitian dimulai dengan mengumpulkan data *pretest*, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas gerak siswa di SMPN 2 Sindang Indramayu. *Pretest* yang diberikan berbentuk tes praktik terkait eksplorasi gerak yang dapat dilakukan siswa saat mendengar iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir. Sebelumnya, peneliti telah mengumpulkan data siswa terkait tari Tre'bang Randu Kentir. Mayoritas menyebutkan belum pernah mempelajari tari tersebut. Sehingga, peneliti membuat instrumen *pretest* dengan media tari yang berbeda namun esensi indikator yang sama dengan *posttest*.

Secara umum baik pada saat *pretest* dan *posttest*, peneliti menilai kemampuan kreativitas siswa dalam memahami proses tari dan prosedur pembuatan tari. Aspek ini berkaitan erat dengan kegiatan dalam menentukan ide gerak, mewujudkan konsep gerak dan mengeksplorasi proses kreatif. Pada kegiatan *pretest*, agar tetap mendapatkan data kemampuan kreativitas tari siswa tanpa adanya perlakuan apapun dari peneliti. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media tari yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan keterbatasan

siswa yang belum pernah mempelajari tari Tre'bang Randu Kentir serta mengalami pembelajaran tari dengan melibatkan proses kreatif.

Peneliti kemudian mencoba mengaitkan pengalaman menari siswa sebagai bentuk tes praktik. Siswa diminta menarikan tari tradisional yang dikuasainya lalu mencoba mengubah satu ragam gerak secara langsung. Siswa menunjukkan motivasi yang tinggi saat mencoba menari tari yang dikuasainya namun memiliki hambatan dalam mengeksplorasi gerak. Secara keseluruhan partisipan belum bisa menunjukkan eksplorasi gerak sebagai bentuk pengolahan pemikiran kreatif geraknya. Data ini didukung dengan perolehan nilai yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5. 3
Hasil Penilaian *Pretest* Kreativitas Gerak Siswa

No	Nama Siswa	Indikator					Total Skor	X
		x1	x2	x3	x4	x5		
1	Agnes Liyana	70	65	65	60	60	320	64
2	Indri Dwi Septiani	75	70	60	60	60	325	65
3	Indri Ani Kusumawati	75	75	65	60	60	335	67
4	Jazilatun Nufus	70	75	65	65	60	335	67
5	Najwa Umi A	75	75	70	65	65	350	70
6	Nazwa Alifia M	78	78	76	70	68	370	74
7	Syifa Nurfadiah	75	75	65	60	60	335	67
8	Yolanda Nurul Haq	80	75	70	65	60	350	70
JUMLAH		598	588	536	505	493	2720	544
RATA-RATA		74, 75	73, 5	67	63, 125	61,625	340	68

Keterangan :

x1 = melihat / merasakan

x3 = mengkhayalkan

x2 = menghayati

x4 = mengejewantahkan

x5 = memberi bentuk

Tabel 5.4
Skala Perolehan Skor *Pretest*

Skala skor	Predikat	Ket.	Deskripsi Penilaian
90 – 99	A	Sangat kreatif	<ul style="list-style-type: none"> •Melihat / merasakan Memperagakan gerak tari tradisional Indramayu/ tari Tre'bang Randu Kentir
80 – 89	B	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> •Menghayati Memperagakan gerak dengan memperhatikan tempo musik dan rasa
70 – 79	C	Cukup kreatif	<ul style="list-style-type: none"> •Mengkhayalkan Memilih 2-4 ragam gerak dasar Mengkomunikasikan bentuk perubahan gerak
50 - 69	D	Kurang kreatif	<ul style="list-style-type: none"> •Mengejewantahkan Memperagakan gerak pengembangan •Memberi bentuk Menyelaraskan gerak dengan iringan musik.

Nilai *pretest* yang diperoleh siswa terkait kreativitas gerak menunjukkan poin **68** yang berada pada rentang skala skor **50 - 69** dengan predikat **D** yang berarti kemampuan kreativitas gerak siswa masih dianggap kurang. Berdasarkan data *pretest* yang diperoleh baik melalui observasi dan tes praktik mengindikasikan lemahnya kemampuan kreativitas siswa dalam mengolah gerak.

Gambar 5.2
Pertemuan Kelas Virtual *part-1* melalui *ZoomMeeting*



Gambar 5.3
Presentasi Gerak Kabisa

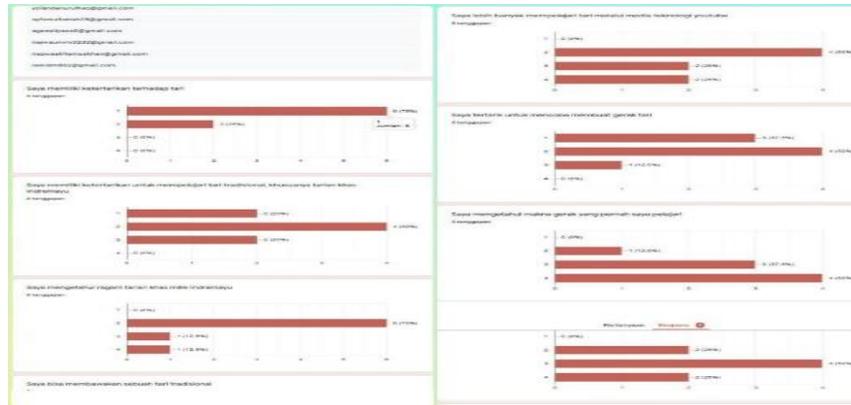


Data *pretest* yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan masih rendahnya kreativitas gerak siswa. Data ini didukung oleh opini siswa yang menyebutkan bahwa mereka belum terbiasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tari, terlebih lagi berperan dalam pembuatan dan penyusunan gerak. Hal ini menjadikan kemampuan kreativitas gerak siswa melemah, pengamatan peneliti saat kegiatan tes berlangsung menunjukkan siswa kebingungan saat diminta untuk mengubah dan mengembangkan gerak yang dipilihnya. Lebih jauh lagi saat dicoba menyatukan gerak dengan musik, alhasil siswa justru kembali menarikan gerak yang telah dipelajarinya.

Nazwa menyebutkan bahwa selama ini, pembelajaran tari yang didapat lebih menekankan pada aspek peniruan gerak. Kegiatan pembelajaran tidak dilakukan dengan melibatkan stimulus, lebih ke bentuk peniruan gerak secara langsung sehingga siswa tidak memiliki pengalaman dalam mengeksplorasi dan menciptakan gerak secara bebas. Siswa minim informasi dan pengetahuan terkait konsep gerak dalam tari yang diajari, bahkan mayoritas siswa tidak mengetahui nama gerak dari ragam gerak tari yang dipelajari.

Untuk memperoleh data pendukung yang memperlihatkan kecenderungan lemahnya kemampuan kreativitas gerak siswa, maka peneliti membuat kuisisioner terhadap siswa. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pengalaman dan pengetahuan siswa dalam berkegiatan tari khususnya tari tradisional Indramayu.

Gambar 5. 4

Bentuk Rangkuman Kuisisioner Siswa Melalui *GoogleForm*

Gambar 5.5

Bentuk Respon Kuisisioner Individu

Kuisisioner yang disajikan merupakan beberapa bentuk pernyataan terkait minat dan pengalaman dalam berkegiatan tari. Pilihan yang diberikan merupakan bentuk persetujuan terkait pernyataan yang diberikan, kurang lebih ada 10 pernyataan. Melalui hasil kuisisioner diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 5. 5

Rekapitulasi Presentase Sebaran Kuisisioner Siswa

No.	Bentuk pernyataan	Sangat Setuju (1)	Setuju (2)	Netral (3)	Tidak Setuju (4)
1.	Saya memiliki ketertarikan terhadap tari	75%	25%	-	-

2.	Saya memiliki ketertarikan untuk mempelajari tari tradisional, khususnya tarian khas Indramayu	25%	50%	25%	-
3.	Saya mengetahui ragam tarian khas milik Indramayu	-	75%	12,5%	12,5%
4.	Saya bisa membawakan sebuah tari tradisional	25%	75%	-	-
5.	Saya pernah mempelajari tarian khas Indramayu di sanggar	25%	50%	-	25%
6.	Saya lebih banyak mempelajari tari melalui media teknologi <i>youtube</i>	-	50%	25%	25%
7.	Saya tertarik untuk mencoba membuat gerak tari	37,5%	50%	12,5%	-
8.	Saya mengetahui makna gerak yang pernah saya pelajari	-	12,5%	37,5%	50%
9.	Saya mengetahui tari Tre'bang Randu Kentir	-	37,5%	37,5%	25%
10.	Saya bisa membawakan tari Tre'bang Randu Kentir	-	25%	37,5%	37,5%

Jika ditelaah lebih dalam, sebenarnya partisipan menunjukkan motivasi yang tinggi saat diminta untuk berdiskusi dan menunjukkan sikap positif untuk dapat diajak berfikir kritis. Partisipan menunjukkan sikap ingin mencoba namun belum berani menampilkan diri karena merasa kesulitan dalam mengeksplor gerak. Siswa menjelaskan bahwasannya pembelajaran tari yang biasa di dapat lebih kepada kegiatan imitasi gerak. Hal ini menjadikan buntu pemikiran mereka saat diminta untuk mengeksplor gerak secara bebas. Siswa tidak terbiasa dalam mengolah pemikiran kreatif dalam mengeksplorasi gerak. Melihat potensi yang dimiliki siswa namun nampaknya jarang disentuh, maka langkah selanjutnya adalah menerapkan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebagai bentuk *treatment*.

C. Proses Penerapan Model Saintifik pada Pembelajaran Tari Tre'bang Randu Kentir Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa

Proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas gerak ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dalam waktu 2 minggu. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Juni 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Juni 2020. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Juni, pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Juni 2020. Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 Juni 2020. Setiap pertemuan yang dilakukan memiliki rancangan indikator yang harus dicapai oleh siswa, yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 5.6

Rancangan Indikator Pembelajaran Tiap Pertemuan

Pertemuan	Tujuan	Materi	Keterangan Waktu
1	Pemahaman Kajian teks dan konteks pada tari Tre'bang Randu Kentir sebagai produk kreativitas tari masyarakat Indramayu	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep gerak dan sejarah tari Tre'bang Randu Kentir • Ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir. 	Kamis, 11 Juni 2020
2	Pemahaman gerak <i>gesture, locomotion, pure movement</i> dan <i>baton signal</i> pada tari Tre'bang Randu Kentir	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir menurut jenisnya • Pemahaman gerak <i>pure movement, locomotion, gesture, baton signal.</i> 	Sabtu, 13 Juni 2020

		<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan gerak tari Tre'bang Randu Kentir 	
3	Pengolahan dan pengembangan konsep gerak oleh siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi daya imajinasi melalui gerak • Pengolahan ide / konsep gerak 	Senin, 15 Juni 2020
4	Improvisasi gerak berdasarkan pengolahan ruang, tenaga dan waktu.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman ruang, tenaga dan waktu • Improvisasi gerak dengan iringan musik 	Rabu, 17 Juni 2020
5	<p>Proses penggabungan gerak</p> <p>Penampilan hasil karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proses penyusunan gerak • Permainan level gerak <p>Siswa mempresentasikan karya-nya secara individu melalui pembuatan video dari <i>handphone</i> masing-masing.</p>	Kamis, 18 Juni 2020

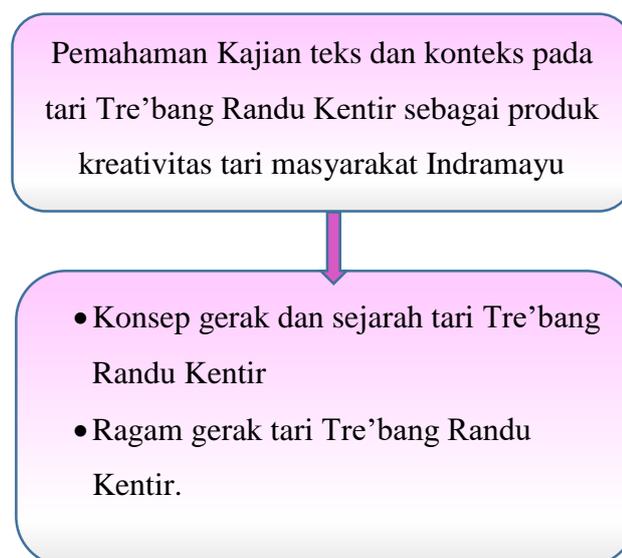
Berikut merupakan deskripsi dari proses penerapan model saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa di SMPN2 Sindang yang dilakukan secara virtual. Pembelajaran tari kreatif ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuannya. Dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, peneliti membagi alokasi waktu menjadi dua bagian yakni sesi *online* yaitu tatap muka langsung melalui aplikasi zoom meeting. Sesi lainnya yaitu sesi *ontime* yang dilakukan sebagai sesi lanjutan *online* namun tidak menggunakan aplikasi yang mengharuskan penggunanya bertatap muka.

Pertemuan 1:

Pertemuan pertama pada penelitian ini dilakukan pada hari Kamis, 11 Juni 2020. Pada pertemuan pertama ini, peneliti lebih menitikberatkan aspek pemahaman siswa terkait kegiatan kreatif dalam tari. Peneliti menghadirkan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai contoh konkrit yang dekat dengan siswa untuk memberikan bukti empiris terkait proses kreatif. Pertemuan pertama dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting* dimana peneliti mempresentasikan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Gambaran umum terkait kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama ini dapat dipahami melalui bagan berikut ini;

Bagan 5.2

Gambaran Utama Sintak Pertemuan 1





Berdasarkan bagan 5. 2 diketahui bahwasannya model saintifik diterapkan pada kegiatan pembelajaran tari kreatif melalui tari Tre'bang Randu Kentir dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan secara detail terkait langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tabel 5. 7

Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 1

No	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyapa keadaan siswa sebagai bentuk salam pembuka kegiatan pembelajaran daring Mengecek kehadiran siswa <p>Motivasi</p>	±10 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan gambaran besar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sebagai bentuk rangsangan untuk memotivasi siswa semangat untuk mencari tahu perihal tari Tre'bang Randu Kentir 	
2.	Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tayangan video tari Tre'bang Randu Kentir pada malam sebelumnya melalui media youtube. • Guru memberikan tampilan <i>powerpoint</i> sebagai bahan materi pembelajaran <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terkait video tari Tre'bang Randu Kentir yang telah ditayangkan • Siswa dan guru berdiskusi terkait unsur gerak dan sejarah tari Tre'bang Randu Kentir <p>Mencoba</p>	±50 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba mengidentifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir bersama guru • Guru menghadirkan bentuk-bentuk gerak yang merupakan gerak imitasi alam. Seperti gerak tunggak kebanjiran dan Urang Unggut. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengaitkan bentuk gerak imitasi pada tari Tre'bang Randu Kentir dengan karakteristik alam Indramayu didampingi oleh guru. • Siswa mengidentifikasi bentuk musik, rias dan busana secara umum dengan karakter masyarakat Indramayu. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan pendapat terkait hasil proses identifikasi masalah yang telah dilaluinya. 	
--	--	---	--

3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan simpulan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa • Guru memberikan pengarahan terkait kegiatan pembelajaran selanjutnya • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran secara <i>daring</i> dengan salam. 	± 10 Menit
----	---------	--	------------

- **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, peneliti menyapa siswa yang mulai masuk satu – persatu di aplikasi *zoom meeting*. Peneliti mengecek kehadiran siswa yang hadir sebanyak 8 orang. Kegiatan awal ini juga dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti menerangkan bahwa, kegiatan pembelajaran tari ini untuk mencoba mengolah kreativitas siswa dalam membuat karya tari. Siswa tidak hanya dapat menari sesuai dengan apa yang diajarkan namun siswa dapat mencoba membuat gerak dan tari secara sederhana.

- **Kegiatan Inti**

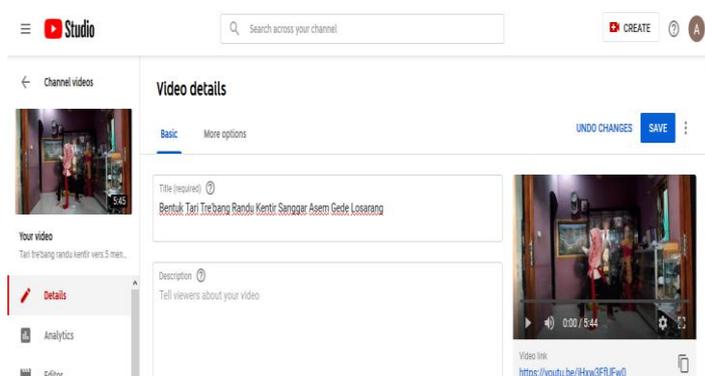
Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemaparan singkat terkait konsep kreativitas dalam pembelajaran tari pada umumnya. Peneliti menanyakan

pengalaman terkait pada siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran tari di sanggar atau sejenisnya. Peneliti memberikan penekanan betapa pentingnya proses kreatif untuk siswa alami berdasarkan cerita pengalaman siswa pada pembelajaran tari sebelumnya.

Setelahnya peneliti menjelaskan tentang bentuk kesenian tari yang ada di Indramayu sebagai salah satu produk kreativitas seni lokal. Siswa menyebutkan ragam tarian khas milik Indramayu seperti tari Topeng, Randu Kentir dan Sintren. Peneliti memberikan gambaran terkait penggunaan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai contoh konkrit produk kreativitas masyarakat Indramayu. Kemudian peneliti menyajikan video tari Tre'bang Randu Kentir yang sebelumnya telah di *upload* melalui *platform youtube* agar siswa lebih mudah mengaksesnya. Siswa telah mengamati terlebih dahulu video bentuk tari Tre'bang Randu Kentir melalui *handphone* pribadinya masing-masing.

Gambar 5.6

Bentuk Materi Tari Tre'bang Randu Kentir di *Youtube*



Peneliti menanyakan jika ada yang ingin ditanyakan atau didiskusikan berdasar video yang telah diamati. Yolanda mengajukan pertanyaan mengenai asal-muasal dari nama tari Tre'bang Randu Kentir. Peneliti meminta siswa mengidentifikasi kata dari nama tarian tersebut. Kegiatan diskusi berjalan, dimana peneliti menanyakan arti kata perkata dari judul tari Tre'bang Randu Kentir kepada Nazwa dan Indri. Nazwa menjawab bahwa randu merupakan nama dari pohon kapuk yang banyak tumbuh di Indramayu. Indri dengan ragu-ragu menjelaskan bahwa kata kentir merupakan bahasa Indramayu yang berarti hanyut. Untuk kata tre'bang sendiri mayoritas siswa mengaku tidak mengetahui

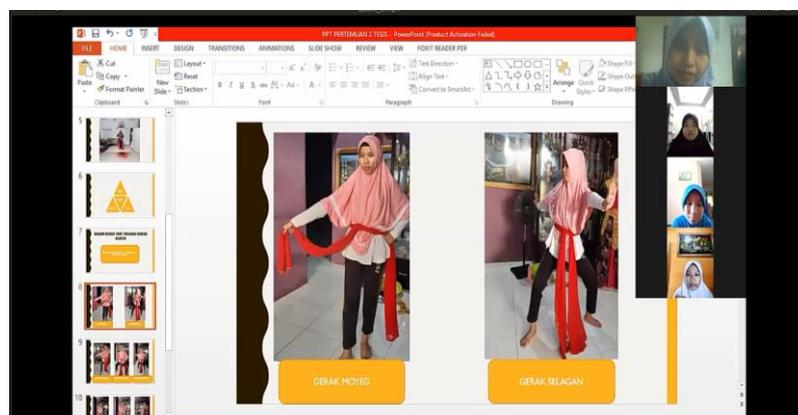
istilah itu. Namun di saat yang bersamaan Agnes mengutarakan bahwa kata tre'bang sekilas mirip dengan kata tembang yang berarti lagu. Celetukan Agnes dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan secara singkat sejarah dari tari Tre'bang Randu Kentir dan mengaitkannya dengan jawaban- jawaban siswa.

Gambar 5.7
Kegiatan Diskusi pada Pertemuan 1



Kegiatan selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk mengidentifikasi ragam gerak yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir. Peneliti telah mempersiapkan potongan-potongan foto gerak untuk memudahkan siswa memahami dan mengenal ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Potongan gerak dari tari Tre'bang Randu Kentir dimuat pada *powerpoint* yang disajikan melalui *zoom meeting*.

Gambar 5.8
Pengenalan Ragam Gerak Tari Tre'bang Randu Kentir



Peneliti memberikan stimulus berupa bentuk gerak imitasi alam yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir. Melalui pengalaman diskusi sebelumnya, siswa diminta untuk memberikan analogi nama dan bentuk gerak untuk dikaitkan dengan kondisi alam dan masyarakat Indramayu. Nufus mencoba untuk mengemukakan pendapatnya, bahwa gerak *Urang unggut* itu terinspirasi dari kayanya sumber daya alam Indramayu terutama dari sektor kelautan. Selain itu, peneliti juga menanyakan bagaimana tentang kesan riasan dan busana yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir. Syifa, Indri dan Najwa menjawab bahwasannya riasannya terlihat biasa saja seperti orang hajatan (acara pesta rakyat). Adapun busana tampak '*ngejreng*', mengacu pada penggunaan warna yang mencolok. Lainnya Yolanda, Nazwa dan Indri A mengatakan bahwa seperti kostumnya yang '*ngejreng*', musiknya pun terkesan ramai.

Peneliti lalu merangkum semua pendapat siswa dengan memberikan penjelasan bahwa rias yang diaplikasikan pada tari Tre'bang Randu Kentir memang merupakan bentuk riasan korektif - untuk memperindah, menyegarkan wajah serta menutupi kekurangan wajah. Artinya tidak diperlukan reka aneka riasan, warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan warna dan tema busana yang dikenakan. Adapun bentuk musik yang ramai dan kostum yang '*ngejreng*' mejadi ciri bahwa tari tersebut lahir di kalangan rakyat yang pola pikirnya spontan sebagaimana bentuk judul, sinopsis dan gerak yang terkandung di dalamnya. Aspek kesederhanaan dan spontanitas menjadi keunikan tersendiri bagi produk tari yang dihasilkan masyarakat Indramayu. Terakhir peneliti meminta salah seorang siswa untuk memberikan pendapat terkait proses kreativitas yang terjadi melalui pembahasan tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks. Indri mengajukan pendapat bahwa melihat proses di tari Tre'bang Randu Kentir artinya untuk membuat gerak bisa mengambil gerak keseharian yang lekat dengan lingkungan kita. Nazwa-pun menambahkan bahwasannya dari spontanitas pemberian nama gerak dan lainnya ternyata memiliki makna, dikarenakan sifatnya yang sederhana dan spontan suasana tariannya terkadang mengandung kesan lucu, sehingga terlihat menarik.

Hasil pertemuan pertama, siswa dapat memahami konsep proses kreatif dalam tari dengan mempelajari bentuk teks dan konteks tari Tre'bang Randu Kentir yang disajikan peneliti. Di akhir kegiatan pembelajaran, peneliti meminta masing-masing siswa untuk memberikan *review* terkait kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Siswa menceritakan pengalaman apa yang didapat pada pertemuan pertama. Secara keseluruhan siswa mengaku kegiatan pembelajaran tari yang dimulai dari pengenalan dasar bentuk tari menjadi suatu hal yang baru dan menyenangkan. Selain itu, mereka akhirnya mengetahui karakteristik dari tari yang ada di daerahnya yaitu Indramayu.

Gambar 5.9
Evaluasi Respon Pembelajaran 1

Pertanyaan Respons 0

ceritakan pengalaman anda terkait kegiatan pembelajaran saat ini (Apa yang anda dapatkan atau anda alami)?
8 tanggapan

Pembelajaran tadi sangatlah menyenangkan, karena bisa melihat wajah kakak kakak dan gurunwalau hanya menggunakan media online, selain itu juga belajar dengan video call materinya lebu mudah di cerna, saya juga mendapat banyak ilmu baru yang tadinya belum saya ketahui

mengetahui perbedaan tari yang ada di indramayu dengan tari yang ada di luar kota (Cirebon, Bandung), mengenal tari randu kentir

mempelajari gerakan yang belum bisa

Pengalaman nya seru, unik, dan menyenangkan kegiatan nya walaupun tidak bisa bertatap muka secara langsung. Yang di dapatkan dari pembelajaran saat ini kita bisa mengetahui perbedaan antara tari dari cerbon dan indramayu mulai dari karakteristik gerak nya, alunan lagu nya, dan awal mula pemberian nama pada suatu tariannya.

Menyenangkan, karena bisa bertatap langsung dengan teman dan guru.

pembelajaran tari nya beda dengan biasanya, seru karena bisa tahu makna gerak tari yang ternyata punya cerita dibalik pembuatannya ... terus juga jadi nambah ilmu kalo mau buat gerak itu ternyata gak susah

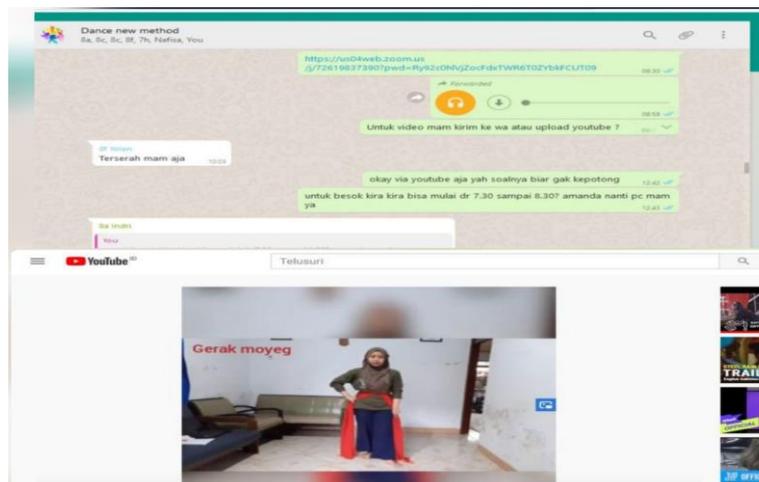
apakah ada saran terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan?
8 tanggapan

Sarannya tidak ada menurut saya

Diadakan suatu kegiatan yang seru/menyenangkan (game), dimulai bersama-sama terlebih dahulu (biar ga malu mam:->), kemudian diadakan challenge

Sebelum kegiatan pembelajaran *online* berakhir, peneliti meminta siswa untuk mulai menghafal ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Untuk memudahkan berjalannya kegiatan pembelajaran selanjutnya. Peneliti membagikan musik tari Tre'bang Randu Kentir berupa mp3 melalui grup *whatsapp* dan video tutorial melalui *channel youtube*. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran melalui daring khususnya *zoom meeting* bisa lebih efektif dan efisien, mengingat terkadang muncul kendala gangguan sinyal saat kegiatan *online* berlangsung. Begitu pula dengan kondisi siswa yang beberapa memiliki ROM (ruang penyimpanan) *handphone* yang tidak banyak sehingga membutuhkan aplikasi menonton yang tidak perlu *download* terlebih dahulu.

Gambar 5.10
Kegiatan Pembelajaran *Ontime* Pertemuan1



- **Kegiatan Akhir**

Sebelum mengakhiri perjumpaan, peneliti memberikan simpulan terkait esensi dari materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti juga memberikan pengarahan terkait gambaran kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk mulai menghafal gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Tidak lupa, peneliti juga memberikan kuisisioner terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan memberi apresiasi pada siswa yang telah hadir pada kegiatan ini. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan selanjutnya membagikan tautan *link* kuisisioner yang harus diisi siswa.

Pertemuan 2

Pertemuan kedua pada penelitian ini dilakukan pada hari Sabtu, 13 Juni 2020. Pada pertemuan kedua ini, peneliti lebih menitikberatkan aspek pemahaman siswa dalam mengidentifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir menurut jenisnya yaitu *gesture*, *pure movement*, *locomotion* dan *baton signal*. Peneliti menghadirkan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai contoh konkrit yang dekat dengan siswa untuk memberikan bukti empiris terkait proses kreatif. Pertemuan kedua dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting* dimana peneliti sedari awal memberikan gambaran terkait bentuk gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Bagan berikut akan menjelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 ini:

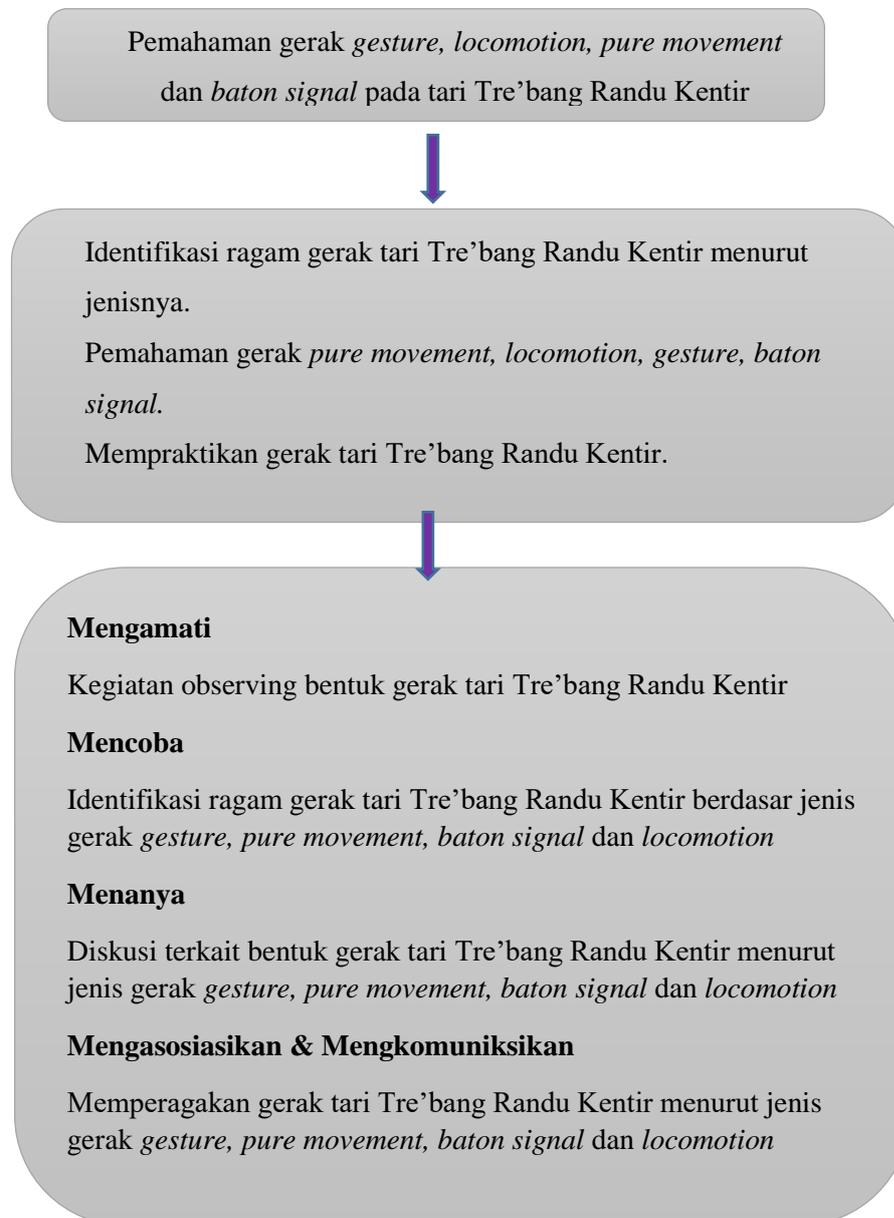
Retno Ayu Munigar Sari, 2020

PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU

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

Bagan 5.3

Gambaran Utama Sintak Pertemuan 2



Berdasarkan bagan 5. 3 diketahui bahwasannya model saintifik diterapkan pada kegiatan pembelajaran tari kreatif melalui tari Tre'bang Randu Kentir dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan secara detail terkait langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan:

Tabel 5.8

Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyapa keadaan siswa sebagai bentuk salam pembuka kegiatan pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>video call</i> • Pembelajaran diawali dengan kegiatan berdoa secara individual dalam satu waktu • Mempersiapkan media kegiatan pembelajaran <i>daring</i> • Mengecek kualitas jaringan sebagai langkah awal kegiatan pembelajaran. <p>b. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Mereview</i> kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 • Memberikan semangat dan motivasi pada siswa akan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Tahap Pengenalan</p> <p>a. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan terkait kegiatan siswa sebelumnya mempelajari video tutorial tari Tre'bang Randu Kentir. • Siswa mengajukan pertanyaan terkait hambatan yang dilalui saat mempelajari video tutorial. • Guru dan siswa melakukan diskusi untuk memberikan solusi. <p>b. Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mencoba memperagakan beberapa ragam gerak yang sulit dipahami. • Guru dan siswa memperagakan gerak tari Tre'bang Randu Kentir secara bersama-sama dengan memperhatikan tempo musik. <p>c. Mengamati</p>	±50Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati bentuk ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir melalui foto. • Guru memberikan pemaparan singkat tentang klasifikasi jenis gerak menjadi <i>gesture</i>, <i>pure movement</i>, <i>locomotion</i> dan <i>baton signal</i>. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk memilih masing- masing satu gerak yang berbeda dari tari Tre'bang Randu Kentir. • Guru meminta siswa mengidentifikasi gerak yang dipilih termasuk jenis gerak <i>gesture/pure movement/ locomotion/ baton signal</i>. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menarikan ragam gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang dipilihnya • Siswa menjelaskan gerak yang dipilihnya berdasarkan jenis gerak <i>gesture</i>, <i>pure movement</i>, <i>locomotion</i> dan <i>baton signal</i>. • Guru meminta siswa memberikan <i>review</i> pembelajaran melalui <i>googleform</i>. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan simpulan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa • Guru memberikan pengarahan terkait kegiatan pembelajaran selanjutnya • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran secara <i>daring</i> dengan salam. 	±10 Menit

- **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, peneliti menyapa siswa yang mulai masuk satu – persatu di aplikasi *zoom meeting*. Peneliti mengecek kehadiran siswa yang hadir sebanyak 8 orang. Kegiatan awal ini juga dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti juga mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan satu. Pertemuan 2 menitik-beratkan kemampuan siswa dalam menyerap gerak tari Tre’bang Randu Kentir yang telah dilakukan secara mandiri sebelumnya. Selain itu, pertemuan 2 ini juga siswa diminta untuk dapat mengidentifikasi gerak tari Tre’bang Randu Kentir menurut jenis gerak *locomotion*, *gesture*, *pure movement* dan *baton signal*.

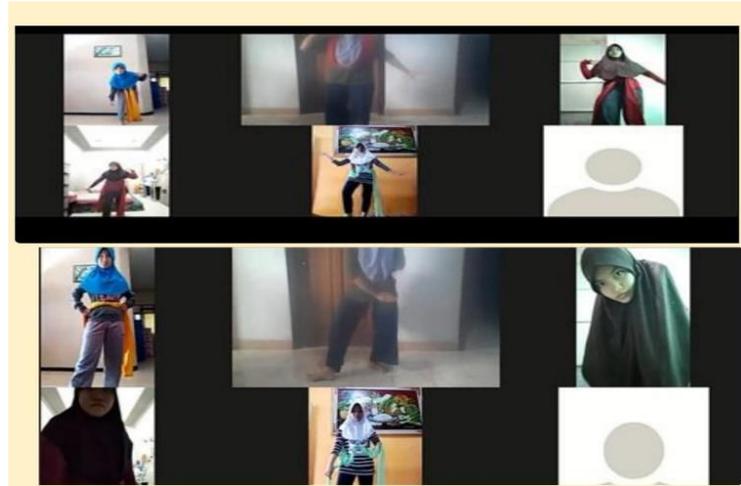
- **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti dimulai dengan menanyakan ulang materi terakhir yang diberikan yaitu kegiatan menghafal ragam gerak tari Tre’bang Randu Kentir. Peneliti bertanya apakah siswa mudah memahami gerak tari Tre’bang Randu Kentir melalui video tutorial yang diberikan. Mayoritas menjawab dapat memahami dan menghafal gerak melalui video tutorial tari namun beberapa siswa mengalami kesulitan karena terkadang bingung menentukan arah gerak.

Hambatan yang dialami siswa saat mempelajari gerak dibahas bersama-sama. Siswa yang mengalami kesulitan dalam memperagakan gerak tari Tre’bang Randu Kentir dibantu peneliti dengan cara memberikan detail arahan gerak. Setelah itu siswa diminta untuk memperagakan gerak yang telah dihafalnya. Selain melalui kegiatan di *zoom meeting*, agar kualitas gerak siswa dapat terlihat dengan baik maka peneliti meminta siswa untuk merekam geraknya masing-masing setelah pembelajaran pertemuan 2 selesai.

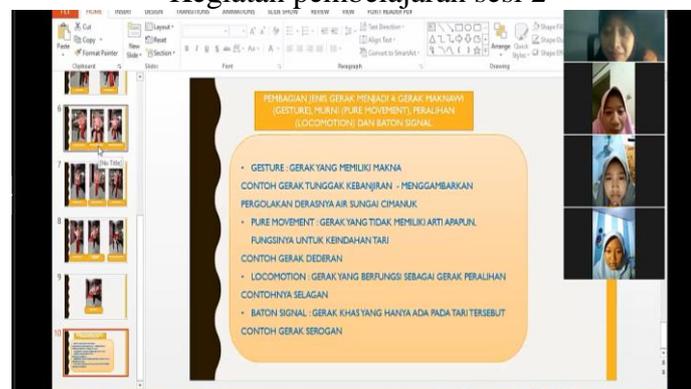
Gambar 5. 11

Review Pembelajaran Pertemuan1



Peneliti kemudian menyajikan bentuk gerak tari Tre'bang Randu Kentir melalui *powerpoint* yang telah disiapkan. Peneliti menjelaskan bahwa dalam gerak tari ada klasifikasi gerak yang kiranya harus diketahui siswa sebagai dasar dalam mengolah dan membuat tari. Peneliti memberikan beberapa contoh gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang termasuk ke dalam jenis *gesture*, *pure movement*, *locomotion* dan *baton signal*. Guru mengajukan pertanyaan jika pemaparan materi ada yang masih belum jelas. Indri mengajukan pertanyaan terkait jenis gerak *baton signal*, bagaimana cara cepat untuk mengetahui gerak tersebut masuk kedalam jenis gerak ini. Peneliti menjawab bahwa, untuk mengetahui ragam gerak baton signal dalam sebuah tari memerlukan beberapa ketrampilan dan pengetahuan yang lebih mendalam lagi. Kita harus mengetahui banyak tarian untuk mengetahui gerak khusus dalam tari tersebut. Lebih mudahnya mengetahui gerak *baton signal* dapat dilakukan dengan bertanya langsung pada pembuat tari tersebut.

Gambar 5. 12
Kegiatan pembelajaran sesi 2

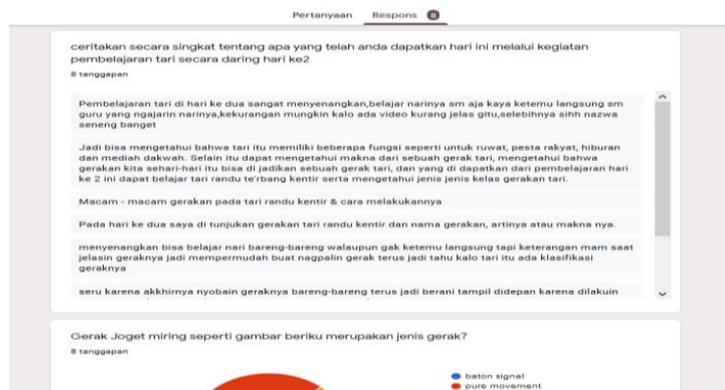


Setelah itu, peneliti bertanya kembali jika ada materi yang masih belum dimengerti. Nufus bertanya terkait pemaknaan pada bentuk jenis gerak *gesture*, bagaimana cara untuk mengetahui maknanya. Peneliti bertanya dulu kepada siswa lainnya jika ada yang ingin mencoba menjawab. Yolanda mencoba menjawab melalui nama gerakannya. Adapun siswa lainnya juga mengaku masih kebingungan untuk mengetahui ragam gerak tari yang masuk ke jenis gerak *gesture*. Peneliti menerangkan bahwa untuk mengetahui gerak *gesture* khususnya jika itu tarian lokal memang bisa diketahui dari nama gerakannya, lalu selain itu dapat diketahui juga dari bentuk gerak yang biasanya merupakan gerak peniruan alam atau lingkungan sekitar. Hal lainnya dapat diketahui dengan cara banyak membaca dan belajar tentang tari.

Peneliti kemudian meminta siswa untuk memilih satu bentuk gerak tari Tre'bang Randu Kentir dengan pilihan yang berbeda-beda. Siswa selesai memilih masing-masing gerak lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi gerak yang dipilihnya masuk ke kategori jenis *gesture/pure movement/ locomotion/ baton signal*. Gerak yang dipilih siswa ini nanti akan dicoba dikembangkan sendiri oleh siswa sehingga membentuk gerak orisinal hasil siswa.

Tidak lupa peneliti juga meminta siswa untuk memberikan *review* terkait kegiatan pembelajaran pada sesi 2 ini. Selama kegiatan pembelajaran sesi 2, siswa mulai memahami makna gerak yang terkandung pada tari Tre'bang Randu Kentir melalui kategori gerak yang telah dibahas. Siswa juga menunjukkan kemampuan mengingat gerak tari Tre'bang Randu Kentir dengan baik, bahkan mengagetkan peneliti karena kemampuan siswa cukup cepat dalam menangkap gerak. Hal lainnya yang dirasa adalah kemampuan siswa dalam mencoba gerak dengan iringan musik. Sebelumnya peneliti telah memberikan musik tari Tre'bang Randu Kentir berupa mp3 di grup WA (*whatsapp*). Walau masih belum dapat mengingat secara detail 4 jenis gerak dalam tari, namun siswa terlihat memahami esensi klasifikasi gerakannya di tari Tre'bang Randu Kentir. Hal ini diperkuat dengan hasil evaluasi berupa pertanyaan yang diberikan peneliti melalui *googleform*.

Gambar 5. 13
Respon Evaluasi Pembelajaran sesi 2



- **Kegiatan Akhir**

Sebelum mengakhiri pertemuan, peneliti memberikan simpulan terkait esensi dari materi yang telah dipelajari hari ini. Peneliti juga memberikan pengarahan terkait gambaran kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk mulai menghafal gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Tidak lupa, peneliti juga memberikan kuisisioner terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan memberi apresiasi pada siswa yang telah hadir pada kegiatan ini. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan selanjutnya membagikan tautan *link* kuisisioner yang harus diisi siswa.

Pertemuan 3

Pertemuan ketiga pada penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 15 Juni 2020. Pada pertemuan ketiga ini, peneliti akan mencoba mengolah daya imajinasi siswa dalam membuat gerak tari. Peneliti menghadirkan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai contoh konkret yang dekat dengan siswa untuk memberikan bukti empiris terkait proses kreatif. Hasil identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir digunakan peneliti untuk memberikan inspirasi nyata kepada siswa bahwa dalam membuat gerak yang dimainkan adalah imajinasi dan daya interpretasi siswa dalam menggambarkan gerak. Bagan berikut akan menjelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 ini:

Bagan 5.4

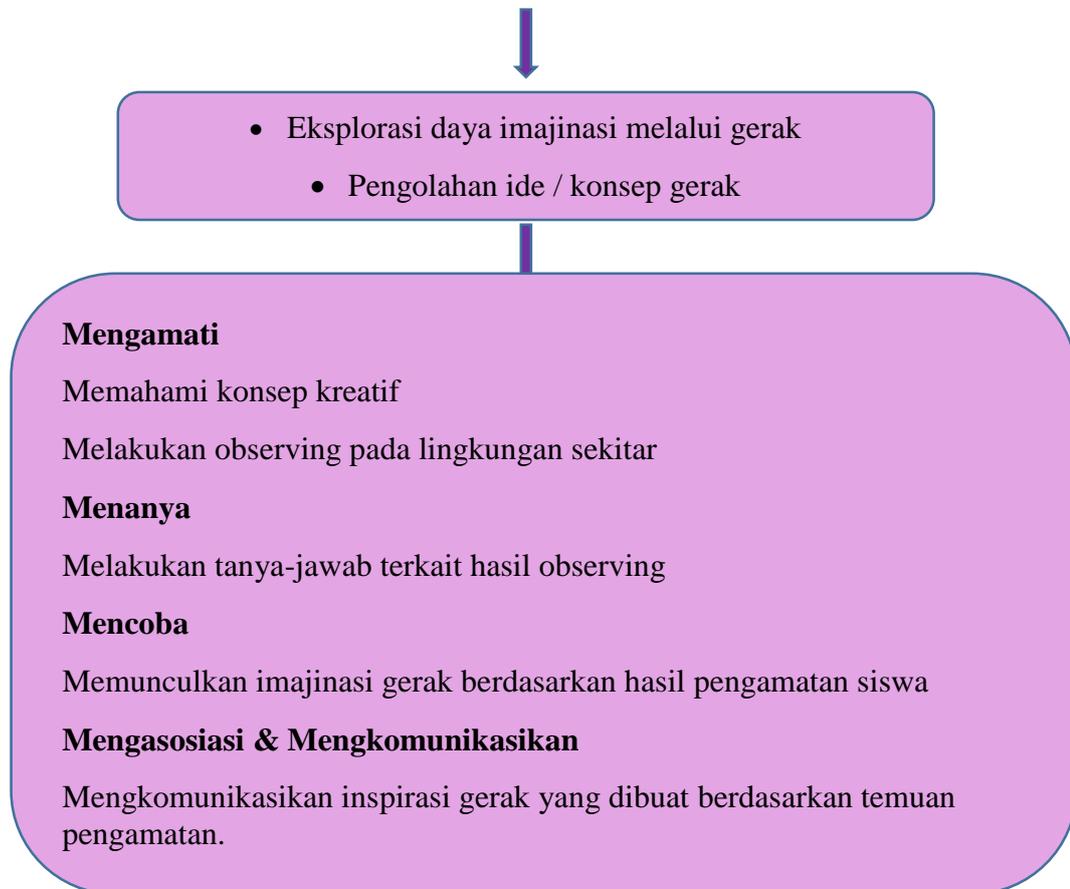
Gambaran Utama Sintak Pertemuan 3

Pengolahan dan Pengembangan Konsep Gerak oleh Siswa

Retno Ayu Munigar Sari, 2020

PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU

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



Berdasarkan bagan 5. 4 diketahui bahwasannya model saintifik diterapkan pada kegiatan pembelajaran tari kreatif melalui tari Tre'bang Randu Kentir dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan secara detail terkait langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tabel 5.9

Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Menyapa keadaan siswa sebagai bentuk salam pembuka kegiatan pembelajaran daring berbasis <i>video call</i> 	±10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran diawali dengan kegiatan berdoa secara individual • Mempersiapkan media kegiatan pembelajaran <i>daring</i> <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan gambaran besar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sebagai bentuk rangsangan untuk memotivasi siswa semangat dalam kegiatan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>Tahap Pembelajaran Saintifik</p> <p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menceritakan kegiatan sehari-harinya saat berada di rumah • Guru memberikan paparan sederhana terkait ide kreatif yang dapat muncul melalui kegiatan sehari-hari. • Guru meminta siswa untuk berpartisipasi memainkan permainan ruang bernama <i>Orange</i> (bentuk permainan yang menuntut para pemainnya untuk saling melempar bola khayalan dari satu ke pemain lainnya dimana semakin dilempar bola ini akan semakin besar). 	±50 Menit

	<p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan sebagai umpan kegiatan diskusi terkait proses kreatif yang dapat muncul berdasar hasil pengamatan siswa dalam kehidupan sehari-hari. <p>c. Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membayangkan satu gerak keseharian. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba mengubah gerak kesehariannya menjadi gerak tari <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan ide dan konsep geraknya • Siswa merekam gerak tersebut ke dalam sebuah video. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan simpulan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa • Guru memberikan pengarahan terkait kegiatan pembelajaran selanjutnya 	±10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran secara daring dengan salam. 	
--	---	--

- **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, peneliti menyapa siswa yang mulai masuk satu – persatu di aplikasi *zoom meeting*. Peneliti mengecek kehadiran siswa yang hadir sebanyak 8 orang. Kegiatan awal ini juga dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti juga mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan dua. Pertemuan sesi 3, peneliti akan mengajak siswa untuk mencoba mengolah dan memainkan daya imajinasinya ke dalam gerak. Selain itu, pada pertemuan 3 ini juga siswa akan belajar bagaimana mempraktikkan bentuk gerak tari yang diperoleh dari proses peniruan alam atau lingkungan sekitar.

- **Kegiatan Inti**

Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti yang menanyakan aktivitas keseharian siswa selama masa pandemi. Nazwa bercerita bahwasannya awalnya menyenangkan memulai kegiatan pembelajaran di rumah. Namun setelah selang beberapa bulan, kegiatan *learn from home* dirasa cukup membosankan dan rindu akan kegiatan bersama teman – teman di sekolah. Secara keseluruhan siswa mengalami hal yang sama.

Peneliti kemudian mereview dua kegiatan pembelajaran sebelumnya dimana pada tari Tre'bang Randu Kentir terekam aktivitas keseharian masyarakat Indramayu yang bekerja menjadi seorang petani. Peneliti menerangkan bahwa saat mengolah ide gerak dalam tari, ada transformasi gerak biasa menjadi gerak tari. Dikatakan gerak tari karena gerakannya sudah jauh berbeda dengan gerak asalnya dimana di dalamnya terdapat nilai estetis. Peneliti bertanya kepada siswa, dari yang telah dijelaskan adakah yang bisa mengatakan apa perbedaan antara gerak orisinal dengan gerak tari. Najwa menjawab bahwa kalau gerak tari terkesan *lebay*, merujuk pada istilah melebih-lebihkan sesuatu hal. Indri berpendapat sama, adapun pendapat lainnya muncul dari Nufus yang

menerangkan bahwa gerak tari memiliki ketukan irama. Pendapat yang diutarakan oleh siswa, disatukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi bahwa gerak tari memiliki nilai keindahan, irama gerak dan dilebih-lebihkan.

Proses perubahan menjadi gerak tari yang disebut dengan pengolahan ide kreatif gerak. Peneliti memberikan *challenge* kepada siswa untuk dapat menggunakan daya imajinasinya. Tantangannya berupa siswa memikirkan sedang memegang bola imajiner. Dimulai dari peneliti yang bergerak seakan-akan memutar-mutar bola imajiner di tangan sambil berujar “Oran-J....,O..O..O..Oranji (menyebut nama peserta lainnya), hingga terus diputar ke semua anggota. Namun bola imajiner yang dimaksud semakin dilempar ke paman maka ukurannya akan semakin membesar.

Tantangannya adalah bagaimana partisipan mampu menggunakan imajinasinya untuk berpura-pura mengoper bola yang berukuran dari kecil hingga besar sampai ukurannya tak bisa terelakan lagi. Siswa mengikuti kegiatan permainan dengan bersemangat.

Gambar 5. 14
Permainan Bola Imajiner



Permainan *Orange* ini bermanfaat untuk membantu siswa bermain mengolah pemikiran imajinasi kreatifnya terutama dalam gerak. Siswa diharap berekspresi serealistis mungkin saat membawakan bola imajiner tersebut dimana ketika ruangnya semakin luas maka tenaga yang harus dikeluarkan siswa saat bergerak menjadi lebih besar dan kuat. Selain itu gerak yang dikeluarkan pun cenderung lambat geraknya dikarenakan seakan-akan membawa beban yang berat. Melalui

permainan tersebut, peneliti juga sedikit membahas tentang konsep ruang, tenaga dan waktu dalam tari.

Mengakhiri kegiatan permainan, peneliti memberikan pertanyaan pada siswa terkait gambaran proses kreatif yang dilakukan melalui permainan tadi. Agnes menjawab bahwa mereka harus berpikir cepat untuk menentukan siapa target selanjutnya dan sekreatif mungkin menggerakkan bola. Peneliti kemudian menerangkan bahwa aspek kreatif dalam berekspresi menjadi poin penting pada permainan yang telah dilakukan.

Peneliti meminta siswa untuk mencoba memikirkan satu gerak keseharian yang biasa dilakukannya. Lalu sembari memejamkan mata, siswa diminta untuk menggambarkan gerak kesehariannya menjadi gerak tari. Peneliti kemudian bertanya satu-persatu kepada siswa terkait gerakan yang dipilih. Dimulai dari Indri yang menjawab ia memikirkan gerak keseharian saat menyapu rumah. Agnes menjawab ia memikirkan gerak yang dilakukan saat membantu ibu membawakan barang belanjaan dari pasar. Syifa menjawab ia memikirkan gerak yang dilakukan saat membuat sambal. Najwa menjawab ia memikirkan gerak mengipas-ngipas dirinya saat kegerahan. Nufus menjawab ia memikirkan gerak saat mengelap jendela. Yolanda menjawab ia memikirkan gerak saat memandang cowok yang disukai. Indri menjawab ia memikirkan gerak saat sedang mandi. Terakhir Nazwa bercerita ia memikirkan gerak saat sedang menyisir rambut.

Gambar 5. 15
Bentuk Imajinasi Gerak Keseharian Siswa



Untuk mendapatkan kualitas gambar yang bagus, peneliti meminta siswa untuk merekam gerak yang sebelumnya telah dipresentasikan dan mengirimnya melalui telegram. Gerak yang telah direkam melalui video siswa, gerak kesehariannya telah diubah menjadi gerak tari dengan memperhatikan kriteria gerak tari hasil diskusi sebelumnya. Pada pertemuan sesi 3, siswa memperlihatkan kemampuan dalam mengolah daya imajinasinya menginterpretasi gerak keseharian. Disini juga terlihat, siswa memiliki kuasa orisinal akan gerak yang dibuatnya. Contoh yang diberikan peneliti yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir merupakan bentuk interpretasi seniman akan kehidupan masyarakat Indramayu sebagai petani. Siswa yang notabennya menjadi seorang pelajar dan jarang terlibat dalam kegiatan aktivitas alam memiliki bentuk peniruannya sendiri. Mereka mampu memutuskan proses peniruan gerak yang dilakukan berdasarkan pengalaman empiriknya. Semua bentuk gerak yang disebutkan merupakan bentuk gerak yang benar-benar lekat dengan kehidupan mereka. Secara umum, siswa mampu membuat konsep dalam meniru dan menginterpretasi gerak yang lekat dalam kehidupannya.

- **Kegiatan Akhir**

Sebelum mengakhiri perjumpaan, peneliti meminta salah seorang siswa untuk menyampaikan ulasan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti juga memberikan pengarahan terkait gambaran kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Tidak lupa, peneliti juga memberikan kuisisioner terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan memberi apresiasi pada siswa yang telah hadir pada kegiatan ini. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan selanjutnya membagikan tautan *link* kuisisioner yang harus diisi siswa.

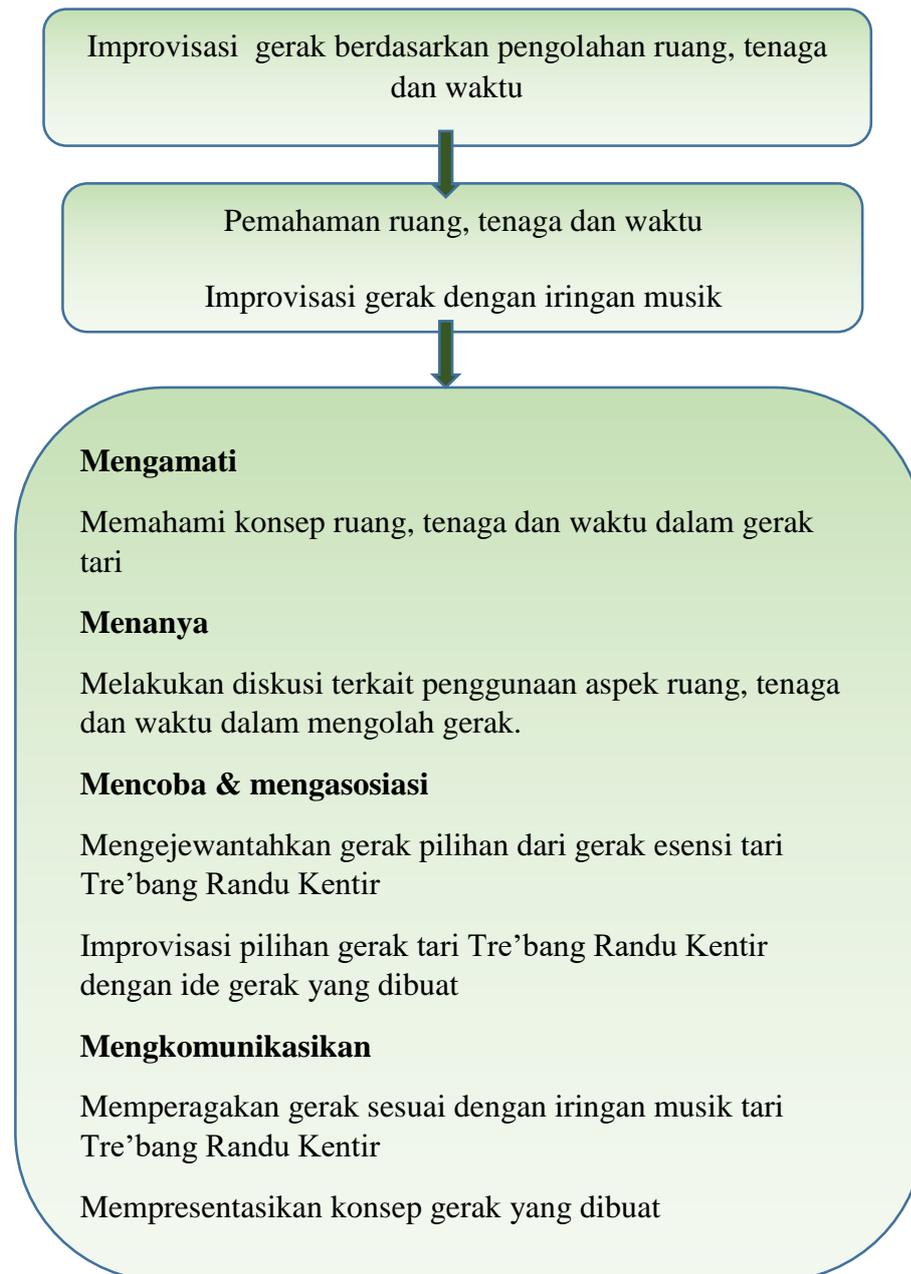
Pertemuan 4

Pertemuan keempat pada penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 17 Juni 2020. Pada pertemuan keempat ini, peneliti melanjutkan pertemuan sebelumnya terkait kegiatan membuat gerak. Peneliti akan memberikan variasi-variasi yang dapat dilakukan siswa dalam mengembangkan gerak yang sudah ada. Melalui tari Tre'bang Randu Kentir yang sudah dikaji secara teks dan konteks, siswa akan diminta untuk mengembangkan gerak yang sudah ada sesuai jenis geraknya.

Peneliti meminta siswa untuk mengembangkan gerak berdasarkan imajinasinya dan pengalaman estetik terkait unsur-unsur gerak. Bagan berikut akan menjelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 ini:

Bagan 5.5

Gambaran Utama Sintak Pertemuan 4



Berdasarkan bagan 5. 5 diketahui bahwasannya model saintifik diterapkan pada kegiatan pembelajaran tari kreatif melalui tari Tre'bang Randu Kentir dari

awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan secara detail terkait langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tabel 5.10
Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyapa keadaan siswa sebagai bentuk salam pembuka kegiatan pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>zoom meeting</i> • Pembelajaran diawali dengan kegiatan berdoa secara individual dalam satu waktu • Mengecek kualitas jaringan sebagai langkah awal kegiatan pembelajaran. <p>b. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya • Memberikan semangat dan motivasi pada siswa akan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan 	±10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Model Saintifik</p> <p>a. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran 	±50 Menit

	<p>sebelumnya, khususnya pada permainan <i>Orangge</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan diskusi dengan siswa terkait konsep ruang, tenaga dan waktu yang terdapat pada permainan <i>Orangge</i>. <p>b. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati bentuk gerak berdasarkan ruang, tenaga dan waktu melalui presentasi yang disiapkan pada <i>powerpoint</i> • Siswa mereview gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang telah dipilihnya pada pertemuan 2 berdasar jenis gerak <i>gesture</i>, <i>pure movement</i>, <i>locomotion</i> dan <i>baton signal</i>. <p>c. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba mengubah gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang dipilihnya berdasar ruang, tenaga dan waktu • Siswa mencoba mengubah gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang dipilihnya berdasar konsep imajinasinya <p>d. Mencoba</p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperagakan gerak yang telah diubahnya secara individu • Siswa berimprovisasi gerak agar sesuai dengan tempo musik tari Tre'bang Randu Kentir <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperagakan gerak sesuai iringan musik tari Tre'bang Randu Kentir • Siswa mempresentasikan konsep gerak yang telah dibuatnya melalui <i>googleform</i>. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memberikan simpulan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru meminta siswa untuk mulai berlatih gerak yang telah dibuat oleh masing-masing temannya. • Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa • Guru memberikan pengarahan terkait kegiatan pembelajaran selanjutnya 	±10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran secara daring dengan salam. 	
--	---	--

- **Kegiatan Awal**

Pada kegiatan awal, peneliti menyapa siswa yang mulai masuk satu – persatu di aplikasi *zoom meeting*. Peneliti mengecek kehadiran siswa yang hadir sebanyak 8 orang. Kegiatan awal ini juga dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti juga mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan ketiga. Pertemuan sesi 4 ini akan menekankan aspek improvisasi gerak yang dilakukan siswa. Improvisasi gerak yang dilakukan menggabungkan pengalaman pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan konsep ruang, tenaga dan waktu yang diulas pada pertemuan ini.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan untuk menyegarkan kembali ingatan siswa terkait materi pembelajaran sebelumnya. Peneliti juga memberikan informasi terkait gambaran umum yang akan siswa pelajari hari ini. Kemudian peneliti memberikan semangat dan memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- **Kegiatan Inti**

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru yang mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1, 2 dan 3. Khususnya pada bentuk permainan *Orange* yang menjadi paparan awal dalam penyampaian materi. Siswa diminta mengulas kembali bentuk permainan tersebut. Beberapa siswa tampak memperagakannya sedikit.

Peneliti menjadikan bentuk permainan *Orange* sebagai stimulus untuk merangsang pertanyaan kritis terkait aspek ruang, tenaga dan waktu gerak. Yolanda mengajukan pertanyaan terkait bentuk waktu dalam gerak yang dimaksud seperti apa. Peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada siswa

lainnya apakah ada yang dapat menjelaskan. Nazwa mencoba mengajukan pendapat, “waktu di tari itu kaya alunan gerakanya itu cepet atau nggaknya, tapi bingung sih” ujarnya. Walau sedikit ragu namun pendapat Nazwa ini dapat dijadikan dasar untuk peneliti menerangkan konsep waktu kepada siswa. peneliti menjelaskan bahwa waktu disini maksudnya sama seperti yang diungkapkan Nazwa, tepatnya mengarah pada tempo irama gerak yang terbagi dari lambat-sedang-cepat.

Peneliti kemudian menampilkan *powerpoint* yang berisi penjelasan rinci terkait konsep ruang, tenaga dan waktu yang ada pada gerak tari. Siswa menyimak penyajian materi melalui *zoom meeting* dengan fitur *sharescreen*.

Gambar 5.16
Penyajian materi konsep ruang, tenaga dan waktu



Setelah itu, siswa diminta mereview kegiatan pembelajaran sebelumnya khususnya pada pembelajaran sesi 2. Indri mengutarakan pendapat bahwa pembelajaran sesi 2 itu membahas pembagian kelas gerak tari menjadi empat bagian. Syifa menambahkan bahwa mereka juga belajar mengidentifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir ke dalam 4 bagian tersebut. Setelahnya peneliti mengutarakan bahwa pada pertemuan sesi 2, siswa pernah diminta untuk memilih satu ragam gerak pilihannya dari macam gerak yang ada pada tari Tre'bang Randu Kentir.

Sama seperti saat pembelajaran sesi 2, siswa juga diminta untuk memilih satu ragam gerak dari tari Tre'bang Randu Kentir berdasar jenisnya untuk

dikembangkan. Nufus memilih gerak *joget miring*, sedangkan Indri memilih gerak *lontang 1* yang jenis gerakanya *pure movement*. Yolanda memilih gerak *pasang dalung 1 dan 2* dengan jenis gerak *gesture*. Nazwa memilih gerak *pasang dalung 2* masuk kategori *pure movement*. Syifa memilih gerak *tunggak kebanjiran* yang kategori gerakanya masuk ke gerak *gesture*. Indri A memilih gerak *mincid* yang masuk kategori jenis *locomotion*. Agnes memilih gerak *selagan* yang masuk kategori gerak *locomotion*. Terakhir, ada Najwa yang memilih gerak *Urang Unggut* yang masuk ke kategori *gesture*. Jika disimpulkan sebanyak 2 orang siswa memilih bentuk gerak *locomotion*, 3 orang memilih bentuk gerak *pure movement* dan sisanya 3 orang lagi memilih bentuk gerak *gesture* dari tari Tre'bang Randu Kentir. Siswa memilih untuk membuat perbedaan versi bentuk tari Tre'bang Randu Kentir yang dibuatnya.

Setelah kegiatan pemilihan gerak tersebut, peneliti meminta siswa untuk mengolah gerak yang sudah ada sesuai dengan ide pemikiran gerakanya. Kegiatan ini dapat dengan mudah dilakukan secara sederhana oleh siswa dengan mengubah unsur gerak yang ada di dalamnya, melalui ruangnya atau tenaganya atau irama gerakanya. Siswa diminta untuk menerapkan pengalaman estetik yang telah di dapatnya pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Hal ini agar memudahkan siswa dalam membuat gerak baru yang orisinal. Kegiatan improvisasi gerak siswa dilakukan secara mandiri di rumah masing- masing, dimana nantinya siswa akan memberikan video gerakanya. Peneliti membantu kegiatan kreasi siswa secara tidak langsung dengan memberikan evaluasi berupa saran pada siswa baik secara tertulis via *chat* maupun telepon.

Gambar 5.17
Pemilihan Gerak Pengembangan



Peneliti juga meminta siswa untuk langsung menerapkan gerak pada bentuk musik yang sudah ada, sehingga siswa diminta untuk kreatif dalam menentukan tema gerakannya. Peneliti memaparkan bahwa dalam mengolah bentuk gerak siswa dapat memanfaatkan beberapa aspek. Pertama, siswa dapat mengubah dari aspek wiraga dari bentuk ruang, tenaga dan waktu. Siswa perlu mengidentifikasi terlebih dahulu gerak yang dikeluarkannya memiliki ruang luas / sedang / sempit. Sebagai contoh, Agnes membuat gerak yang terinspirasi dari gerak *selagan*, ia hanya mengubah ruang gerak yang dikeluarkan, semula ruangnya luas menjadi sempit. Nazwa mengubah *gerak lontang 2* terinspirasi dari gerak kesehariannya yaitu saat merias diri – bercermin. Nazwa juga membuat nama gerak dari konsep yang diusungnya yaitu *Pasuryan Pengilon*.

Gambar 5. 18
Pengolahan Gerak Kreasi oleh Siswa

<p>Gerak original</p> 	<p>Alamat email *</p> <p>nazwaalifamuslihan@gmail.com</p>
<p>Gerak pengembangan</p> 	<p>Tuliskan nama gerak yang kamu buat *</p> <p>Pasuryan Pengilon</p> <p>Jelaskan makna atau deskripsi gerak yang telah kamu Maknanya adalah menggambarkan kebiasaan sec gadis yaitu bercermin untuk merias diri</p> <p>Apa konsep yang telah kamu usung saat membuat gerak</p> <p><input type="checkbox"/> Alam</p> <p><input type="checkbox"/> gerak hewan</p> <p><input type="checkbox"/> gerak tumbuhan</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> gerak sehari-hari</p>

Pertemuan sesi ke-5 ini memberikan gambaran pada peneliti tentang kemampuan kreativitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran model saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir. Peneliti melihat bahwa siswa secara bertahap mulai berani dalam mengemukakan ide, mengeksplorasi gerak dan berimprovisasi gerak dengan musik. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan yang cukup mengejutkan saat diminta untuk membuat gerak, seperti kemampuan berpikir kritis. Siswa cukup aktif dalam menunjukkan keinginannya dalam membentuk konsep gerak, dengan gerak sederhana yang dibuatnya mereka sudah dapat menentukan nama gerak yang terdengar bagus namun sederhana.

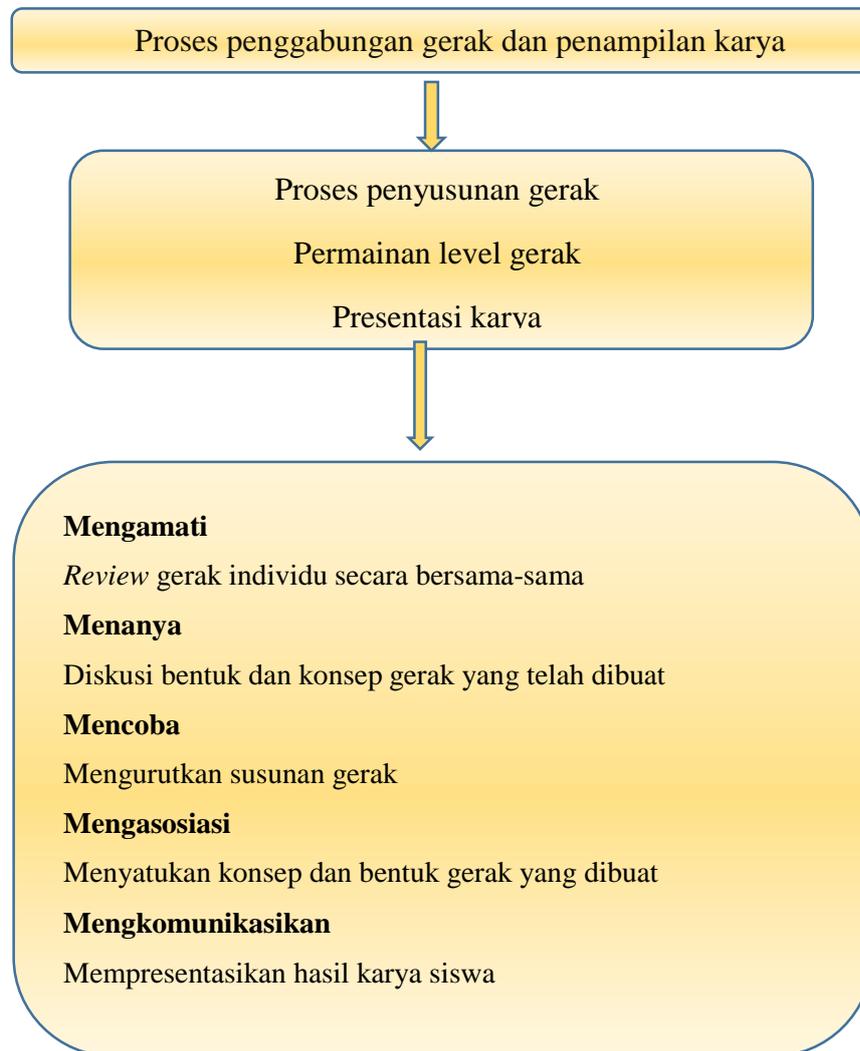
- **Kegiatan Akhir**

Sebelum mengakhiri perjumpaan, peneliti meminta salah seorang siswa untuk menyampaikan ulasan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti juga memberikan pengarahan terkait gambaran kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Tidak lupa, peneliti juga memberikan kuisioner terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan memberi apresiasi pada siswa yang telah hadir pada kegiatan ini. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan selanjutnya membagikan tautan *link* kuisioner yang harus diisi siswa.

Pertemuan 5

Pertemuan kelima pada penelitian ini dilakukan pada hari Kamis, 18 Juni 2020. Pertemuan ini menjadi pertemuan tatap muka terakhir yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa di SMPN2 Sindang, Indramayu. Pertemuan kelima ini juga menjadi pertemuan pengantar kegiatan *posttest*. Pada pertemuan ini, peneliti akan lebih memfokuskan siswa untuk menyusun gerak yang telah dibuatnya menjadi satu ragam gerak yang utuh. Melalui pertemuan ini pula, siswa diminta untuk saling bertukar pikiran mengkombinasikan konsep gerak yang sebelumnya telah dibuat masing-masing. Bagan berikut akan menjelaskan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 5 ini:

Bagan 5. 6
Gambaran Utama Sintak Pertemuan 5



Berdasarkan bagan 5. 6 diketahui bahwasannya model saintifik diterapkan pada kegiatan pembelajaran tari kreatif melalui tari Tre'bang Randu Kentir dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan secara detail terkait langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan:

Tabel 5. 11

Langkah Kegiatan Pembelajaran Pertemuan5

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Apersepsi	±10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapa keadaan siswa sebagai bentuk salam pembuka kegiatan pembelajaran daring berbasis <i>video call</i> • Pembelajaran diawali dengan kegiatan berdoa secara individual 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk mengidentifikasi gerak tari yang telah ditemukan secara berkelompok • Guru memberikan sedikit penjelasan terkait unsur dalam tari lainnya yang dapat diolah oleh siswa. Seperti pola lantai, level, penentuan kostum dan rias. • Siswa mengamati bentuk gerak yang dibuat oleh temannya secara individual <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa berdiskusi tentang gambaran kostum dan rias yang kiranya bisa diterapkan. • Guru bertanya pada siswa untuk memberikan saran pada bentuk dan konsep gerak yang dibuat temannya • Siswa melakukan diskusi terkait penyusunan gerak yang akan dilakukan <p>Mencoba</p>	±50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba mengurutkan gerak dengan diiringi musik <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa memberikan komentar terkait konsep utama gerak yang diusung dalam tari yang dibuatnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperagakan gerak tari yang telah disusunnya • Guru memberikan saran dan masukan terkait produk tari yang dihasilkan siswa • Siswa berlatih gerak tari yang telah dibuat secara individu • Guru meminta siswa untuk mengirim video pribadi-nya saat menari tari yang telah dibuatnya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi terkait kegiatan yang telah dilakukan • Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran secara daring dengan salam. 	±10 Menit

- **Kegiatan Awal**

Kegiatan pembuka pada pertemuan ke-5 ini dimulai dengan peneliti yang menyapa satu – persatu siswa yang bergabung di aplikasi *zoom meeting*. Pada pertemuan ini ada sedikit kendala dikarenakan empat orang siswa lainnya

mengalami hambatan untuk bergabung di aplikasi *zoom meeting*. Bagi keempat siswa yang memiliki kendala teknis, peneliti menyiapkan kegiatan pembelajaran melalui telepon grup *whatsapp* pada waktu yang sama.

Peneliti menjelaskan bahwasannya pertemuan ini menjadi langkah akhir dalam menerapkan proses kreativitas dalam tari yaitu tahap pembentukan gerak (*forming*). Siswa akan diminta untuk *mereview* seluruh proses kegiatan pembelajaran yang telah dilalui dan menerapkannya dengan kombinasi yang apik pada pertemuan ini. Pertemuan ini juga menjadi bentuk *posttest* dimana nanti di akhir pembelajaran, siswa akan diminta untuk merekam gerak yang telah disusunnya secara pribadi dan mengirimkannya melalui telegram ke peneliti. Video ini nantinya yang akan dinilai oleh peneliti sebagai hasil *treatment*, termasuk hasil observasi peneliti secara keseluruhan dalam kegiatan *treatment* yang telah dilakukan.

Peneliti juga memberikan tantangan pada siswa untuk berdiskusi tentang kostum, rias dan pola lantai yang kiranya cocok diterapkan pada gerak yang mereka buat. Walau terkendala oleh jarak dan keadaan yang memaksa untuk melakukan aktivitas secara online. Peneliti merasa aspek-aspek tersebut masih relevan untuk dibahas walau sekedar gambaran konsep umumnya saja. Hal ini dimaksud agar siswa ke depannya mengetahui aspek-aspek yang harus dipikirkan saat membuat sebuah tari dan mereka memiliki pengalaman akan hal itu.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan untuk menyegarkan kembali ingatan siswa terkait materi pembelajaran sebelumnya. Peneliti juga memberikan informasi terkait gambaran umum yang akan siswa pelajari hari ini. Kemudian peneliti memberikan semangat dan memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- **Kegiatan Inti**

Peneliti memulai kegiatan dengan menanyakan kepada siswa bagaimana dengan bentuk gerak yang telah dibuatnya. Sebelum pertemuan ini dimulai, peneliti telah terlebih dahulu mengirimkan gabungan gerak yang dibuat oleh

siswa. Hal ini dimaksud untuk memudahkan siswa ke depannya dalam menghafal gerak secara utuh. Peneliti ingin melihat apakah siswa benar telah mengamati video yang dikirim sebelumnya atau tidak. Sebagai penguat, siswa diminta memperagakan gerak yang dibuatnya masing-masing tanpa menggunakan musik. Hal ini dikarenakan siswa kesulitan untuk membuka dua aplikasi sekaligus di *handphone*, khususnya saat bergabung dengan *zoom* dan untuk membuka file musik.

Setelah siswa memperagakan geraknya masing-masing, peneliti memberikan sedikit penjelasan tentang aspek lainnya yang bisa siswa olah dalam membuat gerak tari. Pola lantai dan level menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam koreografi tari. Peneliti bertanya maksud dari pola lantai dalam tari berfungsi untuk apa. Rasanya siswa kurang yakin akan jawaban yang dimilikinya, hingga peneliti bertanya pada Nazwa. Ia menjawab bahwa pola lantai fungsinya untuk mengatur penari ada dimana. Selain itu, peneliti juga bertanya pada Indri A yang menjawab bahwa pendapatnya sama seperti Nazwa, dan berfungsi membuat bentuk di panggung. Peneliti kemudian menerangkan bahwa pola lantai seperti yang dibicarakan oleh Nazwa dan Indri A berfungsi untuk mengatur posisi penari di panggung, termasuk mengatur alur masuk dan keluarnya penari dari tempat pertunjukan. Adapun level gerak biasanya tidak terlepas dari penataan gerak yang terikat dengan pola lantai.

Peneliti juga menerangkan bahwa, di situasi pembelajaran tari secara daring ini memang sulit untuk menerapkan pola lantai pada tari. Namun setidaknya kita bisa menentukan sedikit gambaran seperti siapa yang masuk dari sayap kanan dan sayap kiri panggung. Hal lainnya adalah penentuan konsep kostum dan rias yang digunakan. Peneliti bertanya kira-kira apa konsep yang tepat untuk pengembangan tari Tre'bang Randu Kentir yang mereka buat. Nazwa mencoba memberi pendapat untuk menggunakan riasan yang natural.

Alasannya karena seperti tari Tre'bang Randu Kentir yang mengusung konsep sederhana dan praktis, maka tari pengembangannya-pun mengacu pada hal tersebut. Alasan lainnya karena menurut Nazwa yang membuat konsep geraknya para remaja sehingga agar tetap mencirikan kecantikan gadis belia

maka tidak perlu rias yang terlalu kuat. Yolanda, Indri, Indri A dan Agnes menyetujui pendapat dari Nazwa. Lain halnya Najwa, ia memiliki pendapat kalau riasnya disesuaikan dengan warna kostum yang akan dipakai. Syifa dan Nufus berpendapat serupa dengan Najwa namun menambahkan bahwa penggunaan warnanya tipis-tipis saja tidak perlu terlalu tebal. Peneliti lalu mengambil simpulan bahwa, siswa cenderung memilih rias yang senada dengan konsep namun tidak terlalu berlebihan.

Bagian kostum, siswa merasa kesulitan karena belum pernah mengkombinasikan busana tari. Hal ini menjadikan peneliti memutuskan konsep warna yang ingin mereka usung. Ragam elemen kostumnya masih sama namun dengan konsep warna yang berbeda, atau dengan konsep warna tersebut akan dibuat penyederhanaan bentuk kostum. Siswa serempak memutuskan untuk menggunakan kombinasi warna hitam dan emas.

Gambar 5. 19
Kegiatan *Zoom Meeting* Pertemuan 5



Peneliti lalu bertanya pada siswa tentang bagaimana baiknya susunan gerak yang harus diterapkan. Semua siswa menjawab bahwa untuk bagian penyusunan gerak kiranya sama seperti awal saja hanya mengganti nama gerak dan bentuk geraknya. Hal ini dikarenakan siswa sudah memahami ketukan musik pada gerak masing-masing. Pada saat siswa bergantian menunjukkan gerak yang dibuatnya,

peneliti dan teman-temannya memberikan sedikit masukan. Peneliti kemudian menjelaskan bahwa, untuk memudahkan siswa dalam menghafal gerak.

Peneliti akan meng*cover* semua gerak yang dibuat oleh siswa dan merekamnya di video sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan praktis. Videonya akan di*share* melalui grup telegram dan *youtube*. Siswa diminta berlatih menggunakan video tersebut dan sesering mungkin berdiskusi secara pribadi dengan rekan lainnya. Setelah itu, peneliti meminta siswa untuk merekam gerak yang telah mereka buat secara utuh dan dikirimkan melalui telegram.

Gambar 5. 20

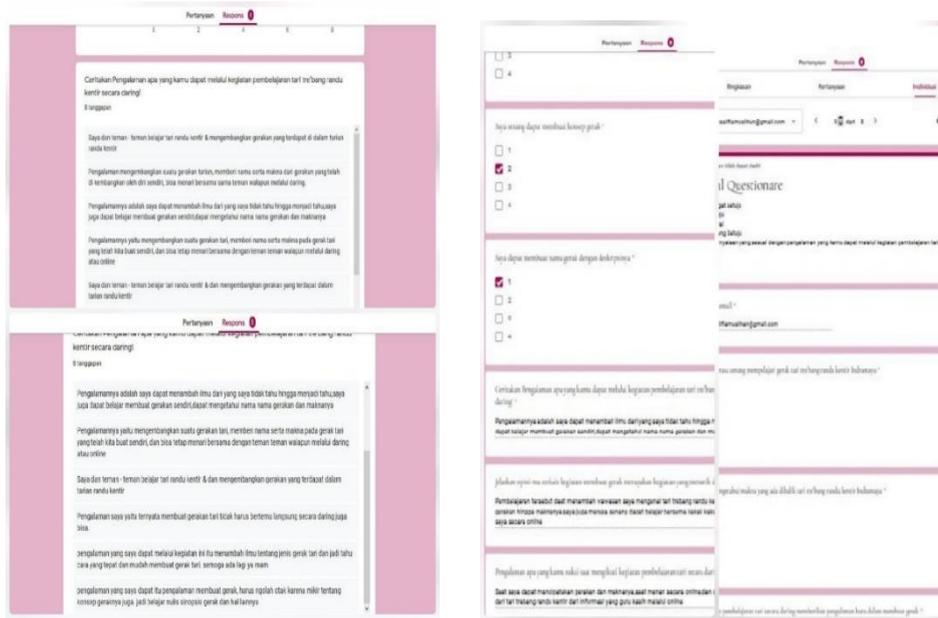
Video Pengembangan Gerak Tari Tre'bang Randu Kentir



Pada pertemuan sesi 5, siswa menunjukkan beberapa peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari bentuk-bentuk gerak yang dibuatnya. Siswa mampu mengembangkan gerak yang sudah ada menjadi gerak miliknya sendiri dengan mengolah konsep gerakannya atau unsur gerakannya seperti ruang gerak, tenaga, tempo gerak dan level gerak. Selain itu, siswa mampu berimprovisasi dengan bentuk musik yang sudah ada dan mengembangkan idenya dalam hal pembentukan konsep gerak dan menyusun sinopsis gerak.

Gambar 5. 21

Review Siswa Terhadap Pembelajaran Tari secara Daring



- **Kegiatan Akhir**

Sebelum mengakhiri pertemuan, peneliti mengingatkan siswa untuk berlatih agar saat merekam gerak di video terlihat baik. Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih atas partisipasi dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tari secara daring.

Siswa diminta untuk membuat video rekaman berisi *review* hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, mencakup apa saja yang telah mereka alami dan dapatkan. Selain itu, ada kuisisioner terkait ulasan kegiatan pembelajaran yang disampaikan secara tertulis. Peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan sesegera mungkin mengirim *link* video dan kuisisioner kepada siswa melalui *whatsapp* grup.

D. Hasil Penerapan Model Saintifik pada Tari Tre'bang Randu Kentir Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa

Kegiatan *treatment* model saintifik pada tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas siswa telah selesai dilakukan peneliti, tahap selanjutnya ialah peneliti melakukan penilaian *posttest*. Bentuk penilaian *posttest* yang dilakukan bertujuan untuk dapat mengukur hasil dari *treatment* yang telah diberikan. Penilaian yang dilakukan berdasarkan aspek kreativitas yang digagas

Retno Ayu Munigar Sari, 2020

PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU

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

oleh Hawkins. Kegiatan *posttest* berlangsung pada hari Jum'at, tanggal 19 juni 2020. Berikut merupakan hasil penilaian *posttest* siswa pada setiap aspek proses kreativitas:

- **Bagian I (Melihat - Menghayati)**

Penilaian *posttest* kreativitas siswa pada bagian I memiliki dua aspek indikator yang ada di dalamnya yaitu aspek melihat / merasakan dan menghayati. Aspek kreativitas pertama yaitu melihat, peneliti merancang tiga indikator pencapaian yang terdiri dari kemampuan siswa dalam mengolah hasil pengamatan tari Tre'bang Randu Kentir. Penilaian pada aspek ini mencakup kegiatan siswa dalam memperagakan gerak tari trebang randu kentir (**x1.c**), kemampuan siswa berpikir kritis dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang diberikan (**x1. b**), kemampuan siswa dalam memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teks dan konteks (**x1.a**). Penilaian pada aspek menghayati mencakup kegiatan siswa dalam memaknai gerak (**x2.a**), mengidentifikasi gerak (**x2.b**) dan memperagakan gerak sesuai iringan musik (**x2.c**). Berikut hasil penilaian yang didapat pada bagian eksplorasi yaitu proses melihat dan menghayati:

Tabel 5. 12
Hasil Nilai *Posttest* pada Bagian I

Melihat						
No	Nama	x1.a	x1.b	x1.c	$\sum x$	\bar{x}
1	Agnes Liyana	80	83	83	246	82
2	Indri Dwi Septiani	87	87	90	264	88
3	Indri Ani Kusumawati	88	86	87	261	87
4	Jazilatun Nufus	84	82	89	255	85
5	Najwa Umi A	90	90	90	270	90
6	Nazwa Alifia M	90	90	90	270	90
7	Syifa Nurfadiah	85	86	90	261	87
8	Yolanda Nurul Haq	90	87	90	267	89
Jumlah		694	691	709	2094	698
Rata-Rata		86,75	86,375	88,625	261,75	87,25
Menghayati						
No.	Nama	x2.a	x2.b	x2.c	$\sum x$	\bar{x}
1	Agnes Liyana	80	80	80	240	80
2	Indri Dwi Septiani	86	85	90	261	87
3	Indri Ani Kusumawati	84	87	87	258	86
4	Jazilatun Nufus	84	87	90	261	87

5	Najwa Umi A	84	84	90	258	86
6	Nazwa Alifia M	87	90	93	270	90
7	Syifa Nurfadiah	84	87	90	261	87
8	Yolanda Nurul Haq	87	90	90	267	89
Jumlah		676	690	710	2076	692
Rata-Rata		84,5	86,25	88,75	259,5	86,5

Berdasarkan nilai *posttest* yang siswa dapatkan pada aspek melihat / merasakan memiliki skor senilai **87,25** yang berada pada kategori kreatif dengan skala skor 80 – 89. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada aspek menghayati yaitu **86,5** yang berada pada kategori skala skor 80 - 89 dengan keterangan kreatif. Artinya kemampuan kreativitas gerak siswa pada aspek melihat dan menghayati berada pada kategori baik.

- **Bagian II (Mengkhayalkan- Mengejewantahkan)**

Penilaian *posttest* kreativitas siswa pada bagian II memiliki dua aspek indikator yang ada di dalamnya yaitu aspek mengkhayalkan dan mengejewantahkan. Aspek kreativitas yang pertama yaitu mengkhayalkan peneliti merancang dua sub-indikator penilaian yang mencakup kegiatan siswa dalam mengemukakan konsep gerak yang dibuat (**x3.a**) dan kemampuan siswa mengeksplorasi gerak dengan iringan musik (**x3. b**). Penilaian pada aspek mengejewantahkan mencakup kegiatan siswa bertindak komunikatif dalam mengasosiasikan gerak temuan dengan gerak tari Tre'bang Randu Kentir (**x4.a**). Kemampuan siswa dalam improvisasi gerak berdasar ruang, tenaga dan waktu (**x4.b**) dan kemampuan siswa dalam menyelaraskan gerak buaatannya dengan musik (**x4.c**). Berikut hasil penilaian yang didapat pada bagian improvisasi yaitu proses melihat dan menghayati:

Tabel 5. 13

Hasil Nilai *Posttest* pada Bagian II

Mengkhayalkan					
No	Nama	x3.a	x3.b	$\sum x$	\bar{x}
1	Agnes Liyana	82	86	168	84
2	Indri Dwi Septiani	89	87	176	88
3	Indri Ani Kusumawati	83	85	168	84
4	Jazilatun Nufus	83	87	170	85
5	Najwa Umi A	84	86	170	85
6	Nazwa Alifia M	86	86	172	86

7	Syifa Nurfadiah	85	87	172	86	
8	Yolanda Nurul Haq	85	87	172	86	
Jumlah		677	691	1368	684	
Rata-Rata		84,625	86,375	171	85,5	
Mengejewantahkan						
No.	Nama	x4.a	x4.b	x4.c	$\sum x$	\bar{x}
1	Agnes Liyana	80	86	80	246	82
2	Indri Dwi Septiani	90	84	90	264	88
3	Indri Ani Kusumawati	84	86	85	255	85
4	Jazilatun Nufus	86	83	83	252	84
5	Najwa Umi A	83	83	86	252	84
6	Nazwa Alifia M	90	90	90	270	90
7	Syifa Nurfadiah	80	83	86	249	83
8	Yolanda Nurul Haq	84	87	87	258	86
Jumlah		677	682	687	2046	682
Rata-Rata		84,625	85,25	85,875	255,75	85,25

Berdasarkan nilai *posttest* yang siswa dapatkan pada aspek mengkhayalkan memiliki skor senilai **85,5** yang berada pada kategori kreatif dengan skala skor 80 – 89. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada aspek menghayati yaitu **85,25** yang berada pada kategori skala skor 80 - 89 dengan keterangan **kreatif**. Artinya kemampuan kreativitas gerak siswa pada proses mengkhayalkan dan mengejewantahkan berada pada kategori baik dengan ditandai adanya peningkatan kemampuan kreativitas gerak siswa.

- **Bagian *Forming* (Memberi Bentuk)**

Penilaian *posttest* kreativitas siswa pada bagian pemberian bentuk mencakup kemampuan siswa dalam menerapkan unsur estetis level – pola lantai (**x5.a**), kemampuan membuat sinopsis gerak (konsep tarian) (**x5.b**) dan aktif dalam memberikan ide terkait penyusunan gerak (**x5.c**). Berikut hasil penilaian yang didapat pada bagian improvisasi yaitu proses *forming* :

Tabel 5. 14

Hasil Nilai *Posttest* pada Bagian *Forming*

No	Nama	x5. a	x5.b	x5.c	$\sum x$	\bar{x}
1	Agnes Liyana	80	84	82	246	82
2	Indri Dwi Septiani	87	90	90	267	89

3	Indri Ani Kusumawati	87	87	90	264	88
4	Jazilatun Nufus	83	87	82	252	84
5	Najwa Umi A	84	85	86	255	85
6	Nazwa Alifia M	90	87	90	267	89
7	Syifa Nurfadiah	80	82	84	246	82
8	Yolanda Nurul Haq	87	83	85	255	85
Jumlah		678	685	689	2052	684
Rata-rata		84,75	85,625	86,125	256,5	85,5

Setelah mengumpulkan data penilaian kreativitas siswa berdasarkan aspek indikator yang telah dibuat, maka berikut merupakan tabel pengolahan data nilai secara keseluruhan :

Tabel 5. 15

Hasil Nilai *Posttest* Keseluruhan Aspek Kreativitas Siswa

No.	Nama	x1	x2	x3	x4	x5	$\sum x$	\bar{X}
1	Agnes Liyana	82	80	84	82	82	410	82
2	Indri Dwi Septiani	88	87	88	88	89	440	88
3	Indri Ani Kusumawati	87	86	84	85	88	430	86
4	Jazilatun Nufus	85	87	85	84	84	425	85
5	Najwa Umi A	90	86	85	84	85	430	86
6	Nazwa Alifia M	90	90	86	90	89	445	89
7	Syifa Nurfadiah	87	87	86	83	82	425	85
8	Yolanda Nurul Haq	89	89	86	86	85	435	87
Jumlah		698	692	684	682	684	3440	688
Rata-rata		87,25	86,5	85,5	85,25	85,5	430	86

Berdasarkan data pengolahan nilai siswa yang menilai kemampuan kreativitas gerak siswa dalam membuat dan menyusun gerak tari, diperoleh nilai sebesar **86** yang berada pada kategori skor nilai 80 – 89, **predikat B** dengan keterangan **kreatif**. Untuk mengetahui adanya peningkatan yang terjadi pada kemampuan

kreativitas gerak siswa berdasar nilai *pretest* dan *posttest*, maka peneliti melakukan pengolahan data menggunakan **uji t**.

Rumus Uji t

$$t = \frac{Md}{S/\sqrt{N(N-1)}}$$

$$S = \sqrt{\sum d^2 - \sum d^2/n}$$

Keterangan

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

N : Jumlah individu dalam sampel

d : Selisih nilai *pretest* dan *posttes* S : Standar Deviasi

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur kemampuan kreativitas gerak siswa mengalami peningkatan atau tidak, peneliti membuat tabel perhitungan terlebih dahulu untuk mencari nilai **t tabel**.

Tabel 5. 16

Pengolahan Data *Posttest*

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain (d)	d ²
1	Agnes Liyana	64	82	18	324
2	Indri Dwi Septiani	65	88	23	529
3	Indri Ani Kusumawati	67	86	19	361
4	Jazilatun Nufus	67	85	18	324
5	Najwa Umi A	70	86	16	256
6	Nazwa Alifia M	74	89	15	225
7	Syifa Nurfadiah	67	85	18	324
8	Yolanda Nurul Haq	70	87	17	289
	Jumlah	544	688	144	2632
	Rata - rata	68	86	18	329

Peneliti terlebih dahulu mencari nilai S,

$$S = \sqrt{\sum d^2 - \sum d^2/n}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{2632 - 144^2/8} \\
 &= \sqrt{2632 - 2592} \\
 &= \sqrt{40}
 \end{aligned}$$

Setelah mengetahui nilai Md yaitu 18 dan $s = \sqrt{40}$, maka data tersebut dimasukkan ke dalam rumus uji t berikut,

$$t = \frac{\text{Md}}{S/\sqrt{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{18}{\frac{40}{\sqrt{8(8-1)}}} \longrightarrow \frac{18}{\frac{40}{\sqrt{56}}}$$

$$= \frac{18}{\sqrt{0.71}}$$

$$= 18/0,84$$

$$= 21,42$$

Diketahui nilai t_{hitung} senilai 21,42, maka perlu dicari nilai t_{tabel} untuk dilakukan perbandingan. Nilai t_{tabel} didapat dari ketentuan $db = N-1$ yaitu $8-1 = 7$ dengan taraf signifikansi yang digunakan $\alpha 5\% = 0,05$. Maka nilai t_{tabel} adalah 1,895 dilihat melalui tabel distribusi t seperti gambar berikut,

Gambar 5. 22
Tabel Distribusi t

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

dk	α untuk uji dua pihak (two tail test)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
	α untuk uji satu pihak (one tail test)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,841	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,953	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,385	1,845	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,832	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,058
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,334	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,095	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,705	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,433	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,399	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Hasil pengujian hipotesa yang menggunakan uji t dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan jika $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} maka hipotesis awal (H_o) diterima. $t_{hitung} > t_{tabel} 21, 42 > 1, 895$, berdasarkan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima. Artinya model saintifik dalam pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa SMPN2 Sindang Indramayu.

E. Kreativitas Siswa Dengan Model Saintifik Pada Pembelajaran Tari Tre'bang Randu Kentir

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa mengalami perubahan yang cukup baik dan signifikan. Penjelasan terhadap peningkatan kreativitas siswa yang terjadi akan peneliti berdasarkan tiap pertemuan yang telah dilakukan. Pertemuan pertama, peneliti lebih memfokuskan siswa pada pemahaman teks dan konteks tari Tre'bang Randu Kentir guna mengasah kreativitas siswa dari aspek merasakan. Aspek merasakan ini lebih mengarah pada bagaimana siswa dapat memproses informasi. Siswa dapat memahami konsep tari Tre'bang Randu Kentir dari segi teori dan praktis. Selain dapat memperagakan gerak tari Tre'bang Randu Kentir, siswa juga mengetahui karakteristik tari tersebut sebagai ciri khas produk kreatif kesenian

Retno Ayu Munigar Sari, 2020

PENERAPAN MODEL SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TARI TRE'BANG RANDU KENTIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK SISWA DI SMPN 2 SINDANG INDRAMAYU

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

lokal, memahami sejarah dan keterkaitan bentuk gerak, rias dan busana dengan kehidupan masyarakat Indramayu.

Pertemuan kedua, peneliti memfokuskan pada aspek identifikasi gerak tari Tre'bang Randu Kentir. Narawati (2003, hlm. 135) menerangkan bahwa gerak dalam tari dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu gerak murni (*pure movement*), gerak maknawi (*Gesture*), gerak berpindah tempat atau peralihan (*locomotion*) dan gerak penguat ekspresi (*batton signal*). Melalui pendapat Narawati (2003), peneliti bermaksud mengajak siswa mengidentifikasi tari Tre'bang Randu Kentir ke dalam empat jenis gerak murni, maknawi, peralihan dan penguat ekspresi. Pada pertemuan ini siswa diminta untuk meningkatkan kemampuan kreativitasnya lebih tinggi lagi yaitu pada aspek menghayati. Aspek ini merupakan proses selanjutnya dari kegiatan merasakan, disini siswa akan diminta untuk mengolah informasi yang didapat dengan mengkajinya lebih dalam. Siswa juga diminta untuk memperhatikan ketukan atau irama gerak agar sesuai dengan iringan musik.

Pada pertemuan ketiga, lebih lanjut lagi peneliti menginginkan siswa untuk mengolah hasil pemrosesan pada pertemuan sebelumnya dengan mengolah daya imajinasinya dalam bergerak. Hawkins (2003, hlm. 39) menerangkan bahwa, khayalan dan pengalaman dijewantahkan ke dalam unsur – unsur dan kualitas gerak sehingga menampakkan perwujudan nyata dari pengalaman batin. Bagi siswa SMP yang masih belum bisa berpikir abstrak secara penuh, kegiatan mengolah imajinasi menjadi gerak memerlukan contoh nyata, sehingga peneliti menghadirkan tari Tre'bang Randu Kentir. Melalui pembelajaran sebelumnya, siswa diminta untuk meniru proses kreatif dalam membentuk gerak berdasarkan imajinasinya terhadap interpretasi pengalaman pribadinya baik pada alam maupun lingkungan. Pada pertemuan ini siswa menunjukkan kemampuan dalam mengolah pemikiran dan menuangkan ekspresi dan imajinasinya pada gerak. Peneliti membebaskan siswa dalam membentuk gerak yang disukai, siswa melakukan peniruan gerak berdasar pengalaman empirik pribadi masing-masing.

Pertemuan keempat, peneliti lebih berfokus pada tingkatan kreativitas yang lebih dalam lagi yaitu kegiatan dalam mengejewantahkan gerak. Untuk memberikan dorongan motivasi agar siswa dapat dengan mudah bermain dan

mengolah gerak. Peneliti menjadikan tari Tre'bang Randu Kentir sebagai stimulus dalam membuat gerak. Penerapan model saintifik yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan senantiasa diterapkan pada setiap pertemuan. Hal ini dirasa sangat tepat dan sesuai dengan kriteria indikator kreativitas yang ingin ditingkatkan sehingga pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir dirasa lebih efektif dan efisien. Pada pertemuan empat, siswa dapat membuat gerak dengan mengembangkan gerak tari Tre'bang Randu Kentir yang sudah dipilihnya. Pengembangan gerak yang dilakukan, siswa dapat mengolahnya dengan mengubah konsep gerak atau bentuk gerak-nya dilihat dari aspek ruang, tenaga dan waktu atau menambahkan unsur level dan pola lantai pada gerak tersebut. Pada pertemuan ini juga siswa dapat berimprovisasi gerak dengan iringan musik sudah ada.

Pertemuan kelima lebih diarahkan untuk penyusunan gerak siswa agar menjadi bentuk satu tarian yang utuh. Pada pertemuan ini, peneliti juga memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan pemikirannya dalam membuat konsep gerak. Siswa dapat membuat konsep gerak dimulai dari pemberian nama hingga makna atau sinopsis gerak yang dibuat. Siswa berperan aktif dalam membuat, membentuk dan menyusun gerak tarinya. Pertemuan lima juga dijadikan sebagai pertemuan menjelang kegiatan *posttest*, dimana pada keesokan harinya siswa diminta mengirimkan video hasil karya tarinya kepada peneliti melalui aplikasi telegram.

Gambar 5. 23

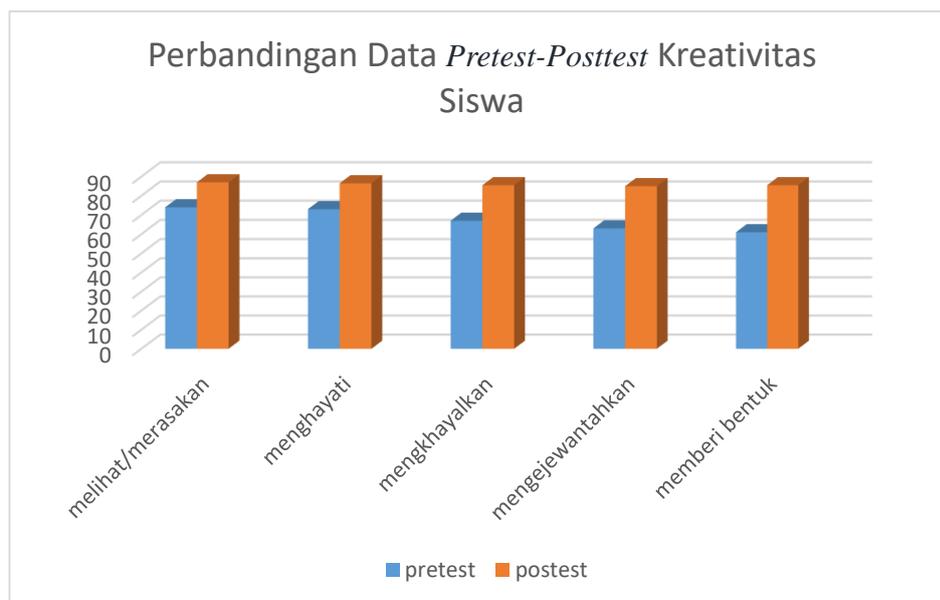
Penampilan Hasil Karya Oleh Siswa



Selain itu, hasil penelitian ini dibuktikan juga dengan pengolahan data Uji T pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai yang diperoleh siswa pada saat *pretest* menunjukkan nilai 68 (kategori kurang). Berangkat dari hasil nilai *pretest* sebelum diberikannya *treatment*, kemampuan kreativitas gerak siswa berada pada kategori **kurang**. Siswa belum dapat mengolah pengalaman mereka dalam menari untuk mencoba membuat gerak sederhana dengan pembentukan konsep dan pengalaman estetikanya. Adapun pada saat *posttest*, diketahui nilai kreativitas gerak siswa berada pada kisaran angka 86 dengan kategori **baik**.

Gambar 5.24

Histogram Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest* Kreativitas Gerak Siswa



Berdasarkan gambar histogram di atas menegaskan bahwa penerapan model saintifik pada pembelajaran tari Tre'bang Randu Kentir di siswa SMPN 2 Sindang Indramayu mengalami peningkatan pada aspek kreativitas gerak siswa. Aspek kreativitas yang dialami oleh siswa serta mengalami peningkatan lebih berfokus pada siswa mengalami proses kreatif. Proses ini dirasa sesuai dengan kebutuhan siswa dikarenakan mereka belum pernah mengalami pembelajaran tari yang mengusung tema kreativitas. Sehingga sebelum membawa siswa ke bagian produk kreatif, penelitian ini memilih untuk membawa siswa kepada proses kreatif dahulu. Hal ini dapat dijadikan sebagai dasar guna pengembangan aspek kreativitas siswa menuju tingkatan yang lebih tinggi lagi, yaitu produk kreatif.

Kegiatan pembelajaran ini masih dirasa memiliki banyak kekurangan dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Pertemuan *face to face* belum bisa dilaksanakan karena merebaknya wabah covid-19 di Indonesia yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini menjadi alasan lainnya mengapa penelitian ini berfokus pada aspek proses kreatif. Keterbatasan kegiatan penelitian yang dilakukan secara daring, peneliti belum dapat membengkel gerak siswa dari segi psikomotor. Sehingga hasil yang ditemukan pada penelitian ini lebih mengarah pada pemahaman dan penerapan pemahaman proses kreatif sesuai dengan cara yang ditentukan siswa.

Terlepas dari apa yang telah dijelaskan, penelitian ini memberikan awalan untuk menciptakan inovasi pembelajaran tari yang lebih baik lagi. Keterlibatan media teknologi pada kegiatan pembelajaran tari dapat digunakan sebagai penunjang utama penyampaian materi. Penelitian ini menggunakan beragam aplikasi dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi, utamanya kemampuan dan kesiapan siswa menggunakan aplikasi tersebut dari segi kemampuan dan materi. Jauh kedepan, tidak menutup kemungkinan adanya aplikasi yang diluncurkan khusus sebagai penunjang kegiatan pembelajaran tari. Adapun terkait pengolahan aspek kreativitas gerak pada penelitian ini secara spesifik menghasilkan produk lain dari tari Tre'bang Randu Kentir. Produk tari ini menjadi dampak dari proses kreatif yang siswa alami. Hal yang paling utama adalah melalui penelitian ini, siswa mampu memahami kreativitas dilihat dari aspek ide penciptaan, pemahaman bentuk gerak dan prosedur penciptaan tari. Rusyana dalam Caturwati (2008, hlm. 5) menerangkan bahwa, "Kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta, menghasilkan sesuatu yang baru atau kemampuan untuk bergerak maju".