

**RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS METODE BERMAIN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR DALAM MATA PELAJARAN SBDP (SENI TARI)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Indah Mutiara Asih

NIM 1600368

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

Indah Mutiara Asih, 2020

*RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR DALAM MATA PELAJARAN SBDP (SENI TARI)*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS METODE BERMAIN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR DALAM MATA PELAJARAN SBDP (SENI TARI)**

Oleh
Indah Mutiara Asih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Indah Mutiara Asih
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

INDAH MUTIARA ASIH

**RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS METODE BERMAIN
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR DALAM MATA PELAJARAN SBDP (SENI TARI)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Babang Robandi, M.Pd.

NIP. 19610814 198603 1 001

Pembimbing II



Ira Rengganis, M.Sn.

NIP. 19800214 200812 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 19770827 200812 1 001

ABSTRAK

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR DALAM MATA PELAJARAN SBdP (SENI TARI)

Indah Mutiara Asih

1600368

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mata pelajaran SBdP (seni tari), yang disebabkan oleh rancangan pembelajaran yang belum memunculkan langkah-langkah yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP (seni tari). Maka peneliti membuat rancangan pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP (seni tari). Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup pembelajaran berbasis metode bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD dalam mata pelajaran SBdP (seni tari). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Delphi* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap rancangan, tahap verifikasi, dan tahap analisis. Proses validasi oleh validator pertama dilakukan selama tiga putaran, oleh validator kedua dan ketiga selama dua putaran. Hasil penelitian ini adalah kegiatan pendahuluan meliputi kegiatan menciptakan kondisi awal dan apersepsi agar siswa siap, nyaman, bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran, sehingga proses pengembangan kreativitas dalam pembelajaran SBdP (seni tari) akan maksimal. Langkah-langkah kegiatan tersebut diantaranya menyapa dan menjawab pertanyaan mengenai kabar, siswa dikondisikan untuk siap belajar, berdoa bersama, siswa diperiksa kehadirannya, mendengarkan dan menjawab pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya, menyimak penjelasan mengenai kompetensi dan tujuan pembelajaran, siswa diberi motivasi dan stimulus berupa alat dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran SBdP (seni tari). Kegiatan inti meliputi langkah-langkah kegiatan permainan yang meningkatkan kreativitas siswa dalam

mata pelajaran SBdP (seni tari). Langkah-langkah kegiatan tersebut diantaranya siswa diberi waktu untuk memikirkan salah satu gerak kijang, siswa yang terakhir memegang bola harus memeragakan gerak keseharian kijang dalam hitungan 1x8 dan siswa yang lain menebak makna gerakan yang dilakukan, yang mendapat bola selanjutnya tidak boleh mengulangi gerak keseharian kijang yang sudah dilakukan oleh siswa sebelumnya, mengikuti gerak kijang yang sudah diperagakan oleh siswa lain secara berurutan. Kegiatan penutup terdiri dari 4 langkah yang meliputi kegiatan menyimpulkan, refleksi dan umpan balik (menyampaikan kesulitan dan manfaat dari permainan yang dilakukan), tindak lanjut dan menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Kata kunci : Rancangan pembelajaran, metode bermain, kreativitas tari

ABSTRACT

LEARNING DESIGN BASED ON PLAYING METHODS TO IMPROVE THE CREATIVITY OF CLASS II ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SBdP (DANCE) SUBJECTS

Indah Mutiara Asih

1600368

This research was motivated by the low creativity of grade II elementary school students in the SBdP (dance) subject, which was caused by the learning design that had not yet emerged steps that could increase student creativity in the SBdP (dance) subject. So the researcher made a learning design based on the playing method to increase student creativity in learning SBdP (dance). The purpose of this study was to describe the preliminary, core and closing activities of play-based learning to increase the creativity of grade II elementary school students in SBdP (dance) subjects. This research uses the Delphi research method which consists of 4 stages, namely the preliminary study stage, the design stage, the verification stage, and the analysis stage. The validation process by the first validator is carried out for three rounds, by the second and third validators for two rounds. The results of this research are preliminary activities including activities to create initial conditions and perceptions so that students are ready, comfortable, excited and enthusiastic about participating in learning, so that the process of developing creativity in learning SBdP (dance) will be maximized. The steps for these activities include greeting and answering questions about the news, students are conditioned to be ready to learn, pray together, students are checked for attendance, listen to and answer questions related to previous learning, listen to explanations about competencies and learning objectives, students are given motivation and stimulus in the form of tools and the media that will be used in learning SBdP (dance). The core activity includes the steps of game activities that increase students' creativity in SBdP (dance) subjects. The steps of this activity include students being given time to think about one of the deer movements, the

student who lastly holds the ball must demonstrate the daily movements of the deer in a count of 1x8 and the other students guess the meaning of the movement being carried out, the one who gets the ball then cannot repeat the daily movements of the deer. the students had done before, following the movement of the deer that had been demonstrated by other students in sequence. The closing activity consists of 4 steps which include concluding, reflection and feedback (conveying the difficulties and benefits of the games being carried out), follow-up and conveying further learning activities.

Keywords : Learning design, playing methods, dance creativity.

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | |
| LEMBAR PERNYATAAN | |
| ABSTRAK | i |
| <i>ABSTRACT</i> | iii |
| UCAPAN TERIMAKASIH | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR BAGAN | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Hasil Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1 Rancangan Pembelajaran | 8 |
| 2.2 Kreativitas | 15 |
| 2.3 Seni Tari | 19 |
| 2.4 Metode Bermain | 21 |
| 2.5 Penelitian Relevan | 24 |
| 2.6 Kerangka Berpikir | 26 |
| 2.7 Definisi Operasional | 29 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 30 |
| 3.1 Metode Penelitian | 30 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 30 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 32 |
| 3.4 Analisis Data | 32 |
| 3.5 Instrumen penelitian | 33 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 35 |

| | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|----|
| 4.1 | Temuan..... | 35 |
| 4.1.1 | Tahap Studi Pendahuluan..... | 37 |
| 4.1.2 | Tahap Perancangan | 39 |
| 4.1.3 | Tahap Verifikasi/Validasi | 52 |
| 4.1.4 | Tahap Analisis..... | 84 |
| 4.2 | Pembahasan | 88 |
| 4.2.1 | Kegiatan Pendahuluan..... | 88 |
| 4.2.2 | Kegiatan Inti..... | 90 |
| 4.2.3 | Kegiatan Penutup | 93 |
| BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI..... | | 95 |
| 5.1 | Simpulan..... | 95 |
| 5.1.1 | Kegiatan Pendahuluan | 95 |
| 5.1.2 | Kegiatan Inti | 95 |
| 5.1.3 | Kegiatan Penutup..... | 96 |
| 5.2 | Rekomendasi | 97 |
| 5.2.1 | Bagi Guru..... | 97 |
| 5.2.2 | Bagi Peneliti Selanjutnya..... | 97 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 98 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Indikator Kreativitas dalam Pembelajaran SBdP (seni tari) | 18 |
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Rancangan Pembelajaran..... | 33 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Variabel..... | 34 |
| Tabel 4.1 Rincian Waktu dan Kegiatan Penelitian | 35 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SBdP Kelas II Semester Genap | 39 |
| Tabel 4.3 Daftar Nama Validator Rancangan Pembelajaran | 52 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi RPP oleh Validator 1 | 53 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Variabel oleh Validator 1 | 56 |
| Tabel 4.6 Daftar Revisi Putaran Pertama dari Validator 1..... | 57 |
| Tabel 4.7 Daftar Revisi Putaran Kedua dari Validator 1 | 60 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi RPP oleh Validator 2..... | 68 |
| Tabel 4.9 Hasil Validasi Variabel oleh Validator 2 | 71 |
| Tabel 4.10 Daftar Revisi Putaran Pertama dari Validator 2..... | 72 |
| Tabel 4.11 Hasil Validasi RPP oleh Validator 3..... | 79 |
| Tabel 4.12 Hasil Validasi Variabel oleh Validator 3 | 81 |
| Tabel 4.13 Daftar Revisi Putaran Pertama dari Validator 3..... | 83 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Identitas RPP | 40 |
| Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran | 41 |
| Gambar 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator | 41 |
| Gambar 4.4 Materi Pokok | 42 |
| Gambar 4.5 Metode Pembelajaran | 42 |
| Gambar 4.6 Media dan Sumber Pembelajaran | 42 |
| Gambar 4.7 Langkah-langkah Pembelajaran | 42 |
| Gambar 4.8 Penilaian | 47 |
| Gambar 4.9 Instrumen Validasi RPP | 50 |
| Gambar 4.10 Instrumen Validasi Variabel | 51 |
| Gambar 4.11 Kegiatan Pendahuluan Rancangan Pembelajaran | 89 |
| Gambar 4.12 Kegiatan Inti Rancangan Pembelajaran | 92 |
| Gambar 4.13 Kegiatan Penutup Rancangan Pembelajaran | 94 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir | 28 |
| Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian..... | 31 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Bandung
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5. Format Perbaikan Skripsi
- Lampiran 6. Rancangan pembelajaran
- Lampiran 7. Lembar Validasi RPP
- Lampiran 8. Lembar Validasi Variabel

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Disadur oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Destrinelli dan Leony. (2019). Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Melalui Strategi Praktik Berpasangan Kelas IV SD Neger 66/IV Kota Jambi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 41-63. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6850>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariani, D. F., Hidayat, S., Giyartini, R. (2019). Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas dalam Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 246-256.
- Jazuli, M. (2008). *Paradigma Konstektual Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa University Press.
- Jazuli, M. (2008). *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Seni Tari*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Jurniasih, I. (2012). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Tari Kreatif yang Menggunakan Metode Bermain dan Bercerita. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 26.
- Kadir, A. dan Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Kraus, R. (1969). *History of The Dance in Art and Education*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall. Inc.
- Lestari, A. T. (2017). Pembelajaran Tari Kreatif Melalui *Kaulinan Budak Lembur* di Sekolah Dasar Kelas IV. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 102-111.
- Listone. (2002). *The Delphy Methode Techniques and Aplication*.

- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Masitoh, dkk. (2012). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Melati, R. (2012). *Kiat Sukses Menjadi Guru Paud Yang Disukai Anak-Anak*. Yogyakarta: Araska.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawaroh, H. (2017). Implementasi Pembelajaran Tari dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usian Dini*, 2(2).
- Pekerti, W. (2005). *Pendidikan Seni Musik-Tari/Drama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendikbud No. 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru.
- Pertiwi, W. (2018). Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Tari Kreasi Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2).
- Rahmawati, Y. dan Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rohani, A. (2010). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Satya. (2006). *Pengertian Bermain*. Tersedia: <http://file.upi.edu>.
- Setiawan, A. (2014). Strategi Pembelajaran Tari Anak Usia Dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1).
- Sujiono dan Yuliani, N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukarya, Z. (2008). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi.

- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryosubroto, B. (2003). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaodih, S. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winaputra, U. S. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan universitas Terbuka.