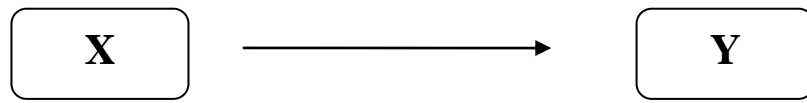


BAB III

METODE PENELITIAN

1.1. Desain Penelitian

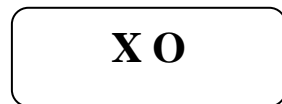
Desain penelitian ini memaparkan mengenai metode dan pendekatan penelitian. Desain penelitian diartikan sebagai kerangka kerja yang berguna untuk melaksanakan penelitian. Sedangkan pengertian metode nya sendiri ialah cara atau langkah-langkah yang dilakukan seseorang dalam suatu pekerjaan atau kegiatan. (Sugiyono, 2016) menjelaskan mengenai pengertian metode penelitian yakni cara kerja untuk memperoleh data valid yang bertujuan untuk bisa ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. Metode tersebut merupakan cara tertentu berdasarkan kegiatan penelitian yang dapat mempermudah dalam mendapatkan data dengan tujuan untuk mengembangkan dan membuktikan suatu permasalahannya serta dapat menentukan cara memecahkan persoalan pada bidang pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dikarenakan metode tersebut termasuk pendekatan kuantitatif dengan memiliki ciri khas yaitu pada penelitian eksperimen ini ada perlakuan (*treatment*). Bentuk desain eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Designs*. *Pre-Experimental Designs* ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya, karena terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap variabel dependen. Variabel penelitian adalah sesuatu yang telah dibuat guna untuk dipahami sehingga dapat diperoleh data dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian diatas, dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah atribut, objek atau kegiatan yang memiliki variasi yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel independen (bebas) yaitu variabel yang dapat mempengaruhi atau sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen sendiri adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas. Paradigma penelitian ini menggunakan pada seperti gambar berikut.



X = Penggunaan Video (variabel independen)

Y = Siswa berkreasi tari (variabel dependen)

Peneliti menggunakan *One-Shot Case Study* dimana *One-Shot Case Study* adalah penelitian terhadap sekelompok yang telah diberikan *treatment* dan diamati hasilnya. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini tergambar seperti gambar berikut:



X = *treatment*/perlakuan yang diberikan (variabel independen)

Y = observasi (variabel dependen)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif adalah metode pengumpulan dan pengolahan data. Data yang dikumpulkan menggunakan alat ukur yang valid, reliabel, dikuantifikasi dan dianalisis. Penelitian kuantitatif pada umumnya berlandaskan pada filsafat positivisme artinya penelitian yang dilihat berdasarkan realitas dengan masalah yang dapat diukur, diklasifikasi, relatif tetap dan terdapat hubungan sebab-akibat, yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu yang diambil secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penggunaan metode eksperimental *One Shot Case Study* ini bertujuan untuk menguji penggunaan video dalam pembelajaran tari jarak jauh sebagai stimulus siswa sekolah menengah pertama berkreasi tari.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran tari jarak jauh yang dilaksanakan secara online melalui aplikasi whatsapp kepada siswa sekolah menengah pertama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lemahabang yang berada di kabupaten Cirebon. Proses pembelajaran melalui whatsapp ini adalah sebagai cara alternatif menghadapi kondisi yang sedang maraknya virus covid-19. Dengan proses pembelajaran jarak jauh ini, siswa akan tetap mendapat materi atau pembelajaran mengenai mata pelajaran Seni Budaya dan guru tetap

bisa membagikan ilmu kepada siswanya. Oleh karena itu, siswa tidak terhalang untuk belajar dan untuk hak nya dalam mendapatkan materi dari guru atau sekolah walaupun kondisi saat ini tidak memungkinkan untuk tatap muka. Selain itu juga pembelajaran dapat dilakukan ketika kondisi normal, sehingga dengan mudah siswa akan belajar melalui *gadget* mereka masing-masing dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun serta bisa dipelajari berulang kali. Untuk itu, aplikasi whatsapp sangat berguna karena menjadi tempat pembelajaran hanya melalui *gadget*, tidak hanya untuk meraih dan berbagi ilmu, tetapi juga menjadi tempat untuk siswa dapat mengumpulkan tugas yang diberikan. Pembelajaran akan berlangsung secara *online* melalui aplikasi whatsapp dengan menggunakan video dalam pembelajaran tari ini guna sebagai stimulus siswa SMP untuk dapat berkreasi tari. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran yaitu CTL (*contextual Teaching And Learning*) karena peneliti memfokuskan pada tujuan siswa dapat berkreasi tari, artinya siswa dituntut untuk kreatif dalam pembelajaran sehingga pada hasil pembelajaranpun siswa bisa berkreasi tari.

1.2. Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dimaksud dijadikan wadah atau tempat peneliti untuk memperoleh sumber data. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Menengah Pertama dikabupaten Cirebon, yaitu SMP Negeri 1 Lemahabang dengan alamat Jl. Kh, Wahid Hasyim, Lemahabang, Cipeujeuh Wetan, Cirebon, Jawa Barat 45183. Peneliti mengambil SMP Negeri 1 Lemahabang untuk pengambilan data karena pada sekolah tersebut tidak berjalannya pembelajaran melalui whatsapp grup, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran dilakukan secara online melalui whatsapp karena sekolah SMP Negeri 1 Lemahabang pun mengikuti aturan pemerintah dimana siswa melakukan pembelajaran dirumah saja. Dengan aturan pemerintah yang tidak mengizinkan siswa beraktivitas ke sekolah seperti biasanya, sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran melalui whatsapp grup, hanya saja pembelajaran tersebut tidak berjalan. Untuk itu peneliti tetap mengambil responden dari siswa SMP Negeri 1 Lemahabang tetapi pembelajaran dilakukan secara *online*

sehingga dapat melangsungkan pembelajaran dimana saja atau dirumah masing-masing.

3.2.2. Partisipan penelitian

Partisipasi yaitu sekelompok orang yang berhubungan pada suatu kegiatan penelitian dan akan menjadi sumber untuk peneliti memperoleh data, yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah guru seni budaya tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Lemahabang dan wakasek kurikulum sebagai perwakilan dari kepala sekolah di SMP Negeri 1 Lemahabang yang turut membimbing peneliti selama penelitian berlangsung. Siswa yang duduk dibangku kelas VII di sekolah tersebut sebagai responden sebanyak 6 orang. Responden tersebut diambil dari karakteristik seperti, minat dalam pembelajaran tari, memiliki *gadget* atau laptop yang bisa digunakan untuk mengikuti pembelajaran, serta memiliki sinyal dan kuota internet. Peneliti menjadikan siswa kelas VII sebagai responden karena pada usia mereka sangat dibutuhkan pengembangan kreativitas yang dimiliki pada tiap individu. Siswa kelas VII mulai timbul perasaan ingin tahu terhadap berbagai aspek sehingga kreativitas lebih mudah untuk di tumbuhkankembangkan.

3.3. Populasi dan Sampel

Peneliti mengambil sampel dari populasi yang dipilih, yaitu beberapa siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari populasi siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang. Peneliti memilih siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang karena setelah pembelajaran online diberlakukan, sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran melalui aplikasi whatsapp, hanya saja pembelajaran tersebut kurang efektif karena cara guru dalam menyampaikan pesan atau ilmu kurang menarik. Terkhusus dalam pembelajaran tari belum diterapkan di sekolah tersebut.

3.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah yang tergeneralisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki mutu dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti kemudian akan dipelajari serta ditari kesimpulannya (Sugiyono, 2016. Hlm.117).

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijadikan pijakan bagi peneliti untuk menentukan populasi. Populasi yang akan digunakan peneliti adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lemahabang yang bertempat di kabupaten Cirebon.

3.3.3. Sampel

Sampel adalah sebagian dari total dan kriteria yang dimiliki populasi yang diteliti (Sugiyono, 2016. Hlm.118) Sampel diambil karena peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka dari itu peneliti menetapkan suatu sampel dari kelompok populasi. Kesimpulan yang ditarik dari sebuah sampel menjadi kesimpulan yang dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus representatif, artinya sampel harus mewakili populasi untuk diteliti.

Berdasarkan pengertian sampel yang dijelaskan diatas, peneliti memilih dan memilih dalam pengambilan sampel yaitu dengan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik penentu sampel sesuai dengan pertimbangan tertentu. Hal yang dipertimbangkan dalam pengambilan sampel diantaranya adalah siswa kelas VII yang memiliki laptop atau sinyal yang kuat, dan siswa yang minat pembelajaran tari. Dalam penelitian ini, akan diambil 6 orang untuk dijadikan sampel dan 6 orang yang diambil harus memenuhi karakteristik dan faktor pendukung yang telah disebutkan. Sampel diambil 6 orang karena peneliti hanya ingin mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dengan mengharapkan siswa agar membuat produk tari sederhana berupa video, yang kemudian video akan menjadi penilaian pada akhir penelitian. Untuk menganalisis video kreasi hasil siswa membutuhkan waktu yang luang sehingga 6 orang dianggap cukup untuk dijadikan sampel.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah melakukan suatu pengukuran terhadap permasalahan yang terjadi dibidang sosial maupun alam (Sugiyono, 2016. Hlm.147). Karena pada prinsipnya, meneliti adalah sebuah pengukuran maka diperlukan alat ukur yang baik dan alat ukur ini dinamakan instrumen penelitian yang merupakan alat ukur untuk mengukur permasalahan atau

fenomena tertentu. Fenomena ini disebut variabel penelitian. Variabel atau data didapat dari cara-cara sebagai berikut:

1. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan pertanyaan tertulis yang jawabannya telah disiapkan. Dengan teknik ini, responden diberi pertanyaan yang sama dan peneliti mencatatnya.

2. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan bahan/data keterangan dengan cara melakukan pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan sebagai objek penelitian. Pengertian observasi menurut Sutrisno Hadi (1986) adalah proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, yaitu proses pengamatan dan ingatan. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengobservasi siswa pada proses pembelajaran melalui whatsapp serta pada hasil pembelajaran dimana siswa diperintahkan untuk berkreasi tari yang kemudian didokumentasikan berupa video dan dikirim kepada peneliti untuk di observasi dan di nilai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

3. Tes

Menurut (Sudijono, 1996), tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes berfungsi sebagai alat untuk mengukur prestasi belajar siswa, sebagai motivator dalam pembelajaran, dan untuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran. Tes dilakukan peneliti untuk mengukur sejauh mana kreativitas gerak yang mereka kuasai setelah pembelajaran melalui whatsapp dengan menggunakan video pembelajaran. siswa diminta untuk berkreasi tari yang kemudian peneliti menganalisis kemampuan siswa dengan memperhatikan indikator yang telah ditetapkan. Indikator penilaian yang akan menjadi aspek penilaian menurut (Sri, 2019) adalah sebagai berikut,

- Kemampuan berfikir secara lancar (*fluency*)

Berfikir lancar yang dimaksudkan yakni kemampuan/potensi untuk menciptakan ide dan gagasan, mengkomunikasikan banyaknya solusi yang dapat dilakukan untuk melakukan banyak hal serta mencari penyelesaian masalahnya.

- Kemampuan berfikir luwes dan fleksibel (*flexibility*)

Cara berfikir luwes yang dimaksud ialah mampu mengatasi permasalahan atau persoalan dengan berbagai macam cara. Orang yang kreatif adalah orang yang mampu berfikir kreatif. Individu yang memiliki daya berfikir kreatif mampu mengatasi cara berfikir yang lama agar tergantikan dengan cara berfikir yang baru yang lebih spontan, artinya dapat dilakukan secara fleksibel yakni dengan spontan dan adaptif. Fleksibel spontan merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan pendapat atau idenya tanpa merasa takut untuk salah. Sedangkan yang dimaksud dengan fleksibel adaptif adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pendapat atau ide namun masih mementingkan atau lebih mempertimbangkan pada kebenaran pendapat atau ide tersebut. Jika diberikan masalah, biasanya akan dapat menemukan penyelesaian dengan berbagai cara yang tidak sama akan tetapi dengan masalah yang sama. Artinya tidak diperlukan cara yang sama, namun bersifat spontan untuk menyelesaikan masalahnya.

- Kemampuan berfikir orisinal (*originality*)

Kemampuan berfikir secara original ialah potensi untuk mengeluarkan atau memunculkan ide dan gagasan dengan cara mengkombinasi sehingga ide dan gagasan yang dimunculkan terlihat baru dan unik dengan menggunakan cara yang tidak biasa dalam mengungkapkan diri, serta memiliki potensi untuk mencari solusi untuk memecahkan masalah dengan cara yang tidak terfikirkan oleh orang lain. Berusaha untuk mencari penyelesaian masalah dengan cara yang baru.

- Kemampuan menilai (*evaluation*)

Kemampuan ini berpotensi untuk mengevaluasi atau menilai diri sendiri dan menentukan apakah gagasan atau tindakannya itu benar dan tidak hanya memberikan sebuah ide ataupun tindakan saja tetapi juga berpartisipasi dalam mencari solusi serta melaksanakan dalam pemecahan masalahnya tersebut. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan sudut pandang diri sendiri, menganalisa masalah serta dapat mencari solusi sendiri untuk menyelesaikan masalah yang ada.

- Kemampuan merinci (*elaboration*)

Kemampuan untuk mengembangkan dan memperkaya suatu ide atau gagasan dan kemampuan untuk merinci suatu objek, gagasan dan situasi sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik.

3.5. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai *sumber* dan berbagai *cara*. Dalam penelitian ini, jika dilihat dari settingnya, peneliti mengumpulkan data melalui diskusi yang dilaksanakan di whatsapp grup. Kemudian bila dilihat dari sumbernya, peneliti menggunakan sumber primer. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dilihat dari segi caranya atau teknik pengumpulan datanya, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan tes.

- a. wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur berupa angket disebarakan secara *online* yakni melalui *google form*.

Tabel 3.1
Angket wawancara

No	Pertanyaan	SS	S	AS	TS
1	Apakah pembelajaran melalui video sangat menarik?				
2	Apakah video pembelajaran jelas dan dapat dipahami?				

3	Apakah video tersebut telah menambah wawasan anda?				
4	Apakah anda merasa nyaman belajar melalui video?				
5	Apakah anda merasa nyaman belajar melalui Whatsapp Grup?				
6	Apakah anda merasa puas terhadap video pembelajaran yang telah kalian pelajari?				
7	Apakah anda paham mengenai materi unsur-unsur tari?				
8	Apakah anda dapat menghasilkan gerak yang bervariasi, baru, dan unik setelah pembelajaran?				
9	Apakah anda dapat menghasilkan gerak yang telah dikembangkan setelah pembelajaran?				
10	Apakah anda dapat menyampaikan gerak dengan baik setelah pembelajaran?				

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

AS = Agak Setuju

TS = Tidak Setuju

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sehingga data yang diperoleh dari kuesioner diatas diberi skor sebagai berikut:

- | | |
|------------------|---|
| 1. sangat setuju | 4 |
| 2. setuju | 3 |
| 3. agak setuju | 2 |
| 4. tidak setuju | 1 |

b. indikator penilaian

Pada penilaian penelitian ini menggunakan beberapa indikator yang dikemukakan oleh (Sri, 2019) yaitu kreativitas dengan cara berfikir kognitif

memiliki beberapa ciri kognitif, yaitu memiliki potensi untuk berfikir dengan lancar (*fluency*), berfikir luwes (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), memiliki potensi untuk menilai (*evaluation*), dan mampu memperinci/mendalam (*elaboration*).

Tabel 3.2
Indikator Penilaian

No	Indikator penilaian	Skor maksimal
1	Kelancaran	100
2	Keluwesasan	100
3	Keaslian	100
4	Elaborasi	100
5	Evaluasi	100

Keterangan indikator

- Indikator 1 : kelancaran, artinya tari kreatif yang dihasilkan siswa memiliki gerak yang cukup bervariasi.
- Indikator 2 : keluwesan, artinya produk dihasilkan dengan melihat cara yang lama lalu disusun atau dikembangkan kembali menjadi cara yang baru.
- Indikator 3 : keaslian, artinya gerak yang dihasilkan merupakan gerakan masing-masing yang memiliki keunikan.
- Indikator 4 : elaborasi, artinya gerak yang sudah ada dikembangkan, diperluas, dan dirancang secara rinci.
- Indikator 5 : Evaluasi, artinya gerak demi gerak dapat disampaikan dengan teliti atau mampu mengevaluasi diri sendiri.

Perhitungannya adalah dengan mencari rata-rata dari kelima indikator tersebut. Berikut adalah rumus untuk mencari rata-rata:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah indikator}}$$

3.6. Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan ketika data dari seluruh responden atau sumber data lain telah terkumpul. Kegiatan yang dilakukan yakni mengelompokan data berdasarkan variabel, mentabulasi data berdasarkan variabel dari responden, menyajikan data tiap variabel, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan (Sugiyono, 2016. hlm. 207).

Uraian diatas dijadikan suatu pijakan bagi peneliti agar peneliti lebih mudah mengumpulkan data yang mudah dipahami hingga dibuatnya kesimpulan. Analisis data yang digunakan peneliti adalah secara statistik inferensial. Teknik analisis data inferensial merupakan teknik statistik yang dipakai dan digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Ciri analisis data inferensial adalah digunakannya rumus-rumus statistik tertentu, lalu hasil perhitungan akan menjadi dasar dari pembuatan generalisasi dari sumber bagi populasi. Adapun rumus yang digunakan yaitu product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} : Koefisien validitas

n : banyaknya subjek

x : nilai pembanding

y : nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

Dalam analisis data ini, peneliti melakukan uji validitas kepada kedua dosen pembimbing peneliti. Kemudian data atau butir yang telah di validasi dan direvisi digunakan peneliti untuk menguji langsung kepada responden yang telah ditetapkan. Kemudian setelah mendapatkan rekapitulasi jawaban respondennya, peneliti menguji validitas dengan menggunakan spss dengan dibandingkan dengan r kritis yakni jika hasil r hitung lebih besar dari 0,30

artinya data tersebut valid sedangkan untuk uji reabilitas dengan menggunakan spss. Setelah itu nilai yang diperoleh melalui tes keterampilan siswa di akhir pembelajaran, peneliti mengambil rata-rata nilai yang didapat dan ditabulasi kedalam sebuah tabel untuk mengetahui hasil akhir dari keenam responden kemudian diuji hipotesis menggunakan korelasi *Pearson* ketika data telah berdistribusi normal guna untuk mengetahui hubungan antara variabel X (Penggunaan video) dengan variabel Y (kreativitas gerak atau kreasi tari).

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Tahap Perencanaan

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk menganalisis fenomena yang terjadi pada lingkungan sekitar serta mengamati masalah-masalah yang akan diteliti, dilihat dari masalah yang akan diambil dapat dilakukan pemecahan masalah. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi dilingkungan sekitar.

1. Pengajuan Judul

Tahap kedua adalah membuat beberapa judul dan mengajukan kepada dewan skripsi. Peneliti mengajukan tiga judul yang kemudian hanya satu judul yang disetujui oleh dewan skripsi yakni *Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tari Jarak Jauh Sebagai Stimulus Siswa Sekolah Menengah Pertama Berkreasi Tari*.

2. Pembuatan Proposal

Setelah memiliki judul dan telah disetujui, peneliti menyusun proposal skripsi yang berisi mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Penyusunan atau pembuatan proposal disusun dengan arahan dari dosen pembimbing.

3. Seminar Proposal

Pada saat seminar proposal, peneliti memaparkan dan menyampaikan rancangan penelitian yang telah dirancang pada proposal. Pemaparan hasil proposal ini diuji oleh dosen penguji yakni diberi beberapa pertanyaan, kritik, saran, dan arahan guna untuk memantapkan rancangan penelitian.

4. Penetapan Pembimbing

Penetapan yang dimaksud adalah memilih dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 dan kemudian disetujui oleh dewan skripsi. Kemudian setelah mendapatkan pembimbing 1 dan pembimbing 2, peneliti melanjutkan tahap selanjutnya dengan dibimbing dosen pembimbing.

5. Revisi Proposal

Dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, peneliti mendapatkan arahan dan saran yang lebih baik sehingga peneliti merevisi hasil proposal.

6. Pembuatan SK Penelitian

Hasil revisi proposal sesuai arahan dosen pembimbing diserahkan dan dikumpulkan agar Surat Keterangan Penelitian (SK Penelitian) dikeluarkan oleh fakultas untuk melakukan penelitian kelapangan sehingga dianggap legal.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan

Peneliti menyiapkan materi (unsur-unsur tari) dan model pembelajaran (CTL) yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu siswa SMP kelas VII dapat berkreasi tari. kemudian peneliti merancang video pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran atau dibuat *storyboard* agar mudah. Setelah itu, Peneliti menganalisis siswa yang akan dijadikan sampel penelitian. Peneliti memilih sampel sesuai dengan kriteria, seperti, siswa yang berminat pada tari, siswa yang memiliki *gadget* atau laptop untuk pembelajaran, siswa yang mempunyai jaringan internet baik. Selain itu juga peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya yang biasa dilakukan di sekolah. Permasalahan tersebut dianalisis peneliti untuk menentukan metode atau cara pembelajaran yang dapat menjadi pengembangan menuju lebih baik untuk sekolah.

Peneliti menggunakan video yang dibuat kedalam proses pembelajaran melalui aplikasi whatsapp sehingga dalam mengumpulkan data dilakukan dengan cara observasi langsung pada saat pelaksanaan pembelajaran Tari secara *online* melalui whatsapp. Pada tahap ini, siswa diberi stimulus berupa

video pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas mereka untuk berkreasi tari.

1. Pengumpulan Data

pengumpulan data dimaksudkan untuk diamati peneliti dan disusun menjadi sebuah skripsi yang dibimbing dan diarahkan oleh dosen pembimbing 1 dan 2. Penelitian yang dilakukan memiliki pengukuran menggunakan alat ukur atau instrumen-instrumen penelitian yakni pedoman wawancara terstruktur dan tes.

2. Analisis Data

Data yang terkumpul berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melakukan analisis data atau pengolahan data. Peneliti menganalisis data menggunakan statistik karena penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan perhitungan product moment menggunakan spss.

3.7.3 Analisis Intensif

1. Penyusunan Skripsi

Dari data yang sudah terkumpul serta telah dianalisis, peneliti menuangkan data-datanya kedalam skripsi. Penyusunan hasil atau data data yang telah diperoleh sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 mulai dari isi skripsi sampai kepada pedoman penulisan skripsi. Selain itu, peneliti harus menyelesaikan jurnal untuk menjadi salah satu syarat sidang skripsi.

2. Sidang Skripsi

Ketika penulisan skripsi dinyatakan cukup, peneliti mengajukan serta mengikuti sidang dengan persetujuan pembimbing 1, pembimbing 2, dan Ketua Departemen. Skripsi akan diuji oleh dosen penguji yang kemudian diminta pertanggung jawabannya mengenai skripsi yang disusun guna untuk mengesahkan hasil penelitian.

3. Revisi Skripsi

Tahap revisi skripsi ini perlu dilakukan setelah sidang dilaksanakan guna untuk mengambil kritik dan saran ataupun masukan yang disampaikan oleh

dosen penguji. Tahap ini bertujuan agar skripsi yang telah disusun menjadi lebih baik.

3.7.4 Alur Penelitian

Berikut adalah bagan yang menunjukkan alur penelitian

Bagan 3.1
Alur penelitian

