

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Data hasil penelitian ini meliputi data hasil keativitas praktik gerak mahasiswa pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen yang musik iringan tari dengan media realia dan media audio recorder pada mata kuliah olah tubuh. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 106 program studi Sendratasik Fakultas Bahasa dan seni Universitas negeri jakarta dalam jangka waktu bulan mei sampai dengan bulan juni 2016 dengan jumlah responden yang dijadikan sampel sebanyak 30 mahasiswa. Data hasil belajar yang dianalisis diperoleh dari nilai uji kreativitas pada penilaian praktik tari yang dilakukan diakhir pembelajaran yaitu meliputi skor tertinggi, skor terendah, rentang kelas, banyak kelas, nilai rata-rata, modus, median, simpang baku, dan varian.

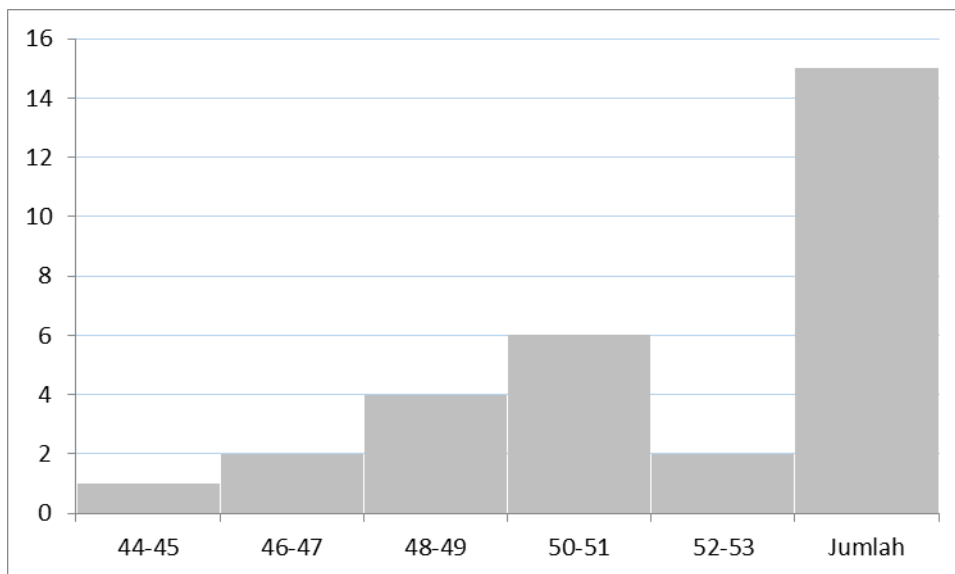
#### **1. Data Hasil Kreativitas Gerak Dengan Menggunakan Musik Iringan Media Realia**

Data hasil belajar dengan menggunakan musik iringan tari dengan media Realia mempunyai skor tertinggi sebesar 50 dan skor terendah sebesar 43; Rentang kelas sebesar 7; Banyak kelas 4,89 dibulatkan menjadi 5. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil kreativitas dengan musik iringan tari media realia 46,8; modus 46; median 46,08; simpang baku sebesar 2,7, varian 7,28

Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	Presentase (%)
42-43	2	42.5	16
44-45	2	44.5	16
46-47	4	46.5	36
48-49	2	48.5	16
50-51	2	50.5	16
Jumlah	12		100

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Data Hasil kreativitas gerak dengan Menggunakan Musik pengiring tari media realia

Data tabel frekuensi di atas dapat dibuat diagram histogram seperti terlihat pada gambar 4.1 berikut:



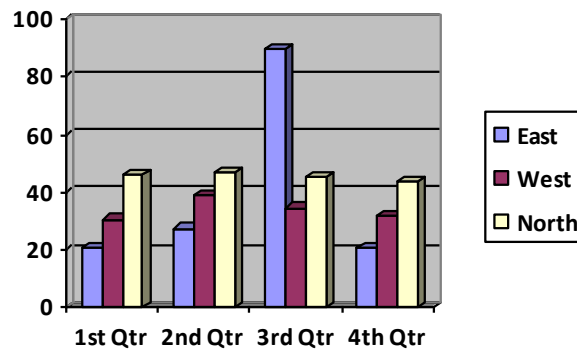


Diagram 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Kreativitas Gerak Dengan musik iringan tari media realia

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram dapat dilihat bahwa data hasil kreativitas gerak dengan menggunakan musik iringan media realia memperoleh nilai rata-rata yaitu sebanyak 6 orang atau 16%, sedangkan di bawah kelas rata-rata sebanyak 7 orang atau 47% dan di atas kelas rata-rata sebanyak 2 orang atau 13%. Terlihat frekuensi yang berada dalam kelas 42-43 yaitu sebanyak 2 mahasiswa, 44-45 yaitu 2 mahasiswa, 46-47 yaitu 4 mahasiswa, 48-49 yaitu 2 mahasiswa, 50-51 yaitu 2 mahasiswa. Sedangkan nilai rata-rata modus 50,8 dan median 50,6 sehingga hal ini menunjukkan persebaran data normal.

## 2. Data Hasil Belajar Dengan Menggunakan Musik Iringan Media Audio Recorder

Data hasil belajar dengan menggunakan musik iringan media audio recorder mempunyai skor tertinggi sebesar 42 dan skor terendah sebesar 35; Rentang kelas sebesar 7; Banyak kelas 4,89 dibulatkan menjadi 5. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dengan media audio

recorder keseluruhan 38,5; modus 36,8; median 36,5; simpang baku sebesar 2,4; varian 6,5.

Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	Presentase (%)
34-35	1	34,5	13%
36-37	4	36,5	30%
38-39	3	38,5	25%
40-41	2	40,5	16%
42-43	2	42,5	16%
Jumlah	12		100

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Menggunakan Musik Iringan Media Audio Recorder

Data tabel frekuensi di atas dapat dibuat diagram histogram seperti terlihat pada gambar 4.2 berikut:

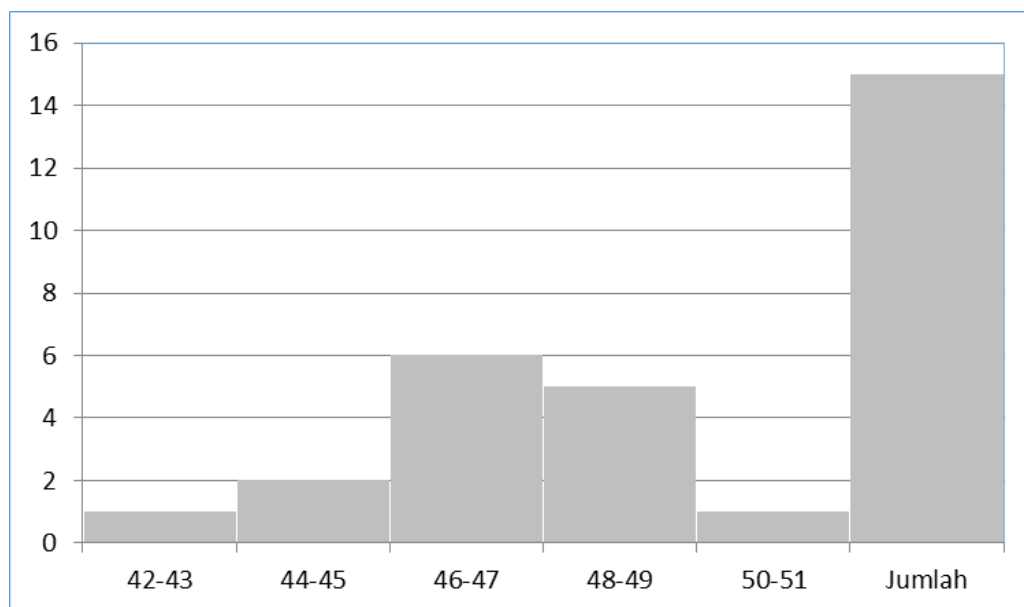


Diagram 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil kreativitas gerak dengan Musik Iringan Media Audio Recorder

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram dapat dilihat bahwa data hasil kreativitas gerak dengan menggunakan Musik Iringan dengan Media Audio Recorder terlihat frekuensi yang berbeda dalam kelas rata-rata yaitu sebanyak 6 orang atau 40%; sedangkan di bawah kelas rata-rata sebanyak 3 orang atau 20% dan di atas kelas rata-rata sebanyak 6 responden atau 40%. Terlihat frekuensi yang berada dalam kelas 42-43 yaitu sebanyak 1 siswa, 44-45 yaitu 2 siswa, 46-47 yaitu 6 siswa, 48-49 yaitu 5 siswa, 50-51 yaitu 1 siswa. Sedangkan nilai rata-rata modus dan median memiliki nilai yang relatif sama jika dibulatkan yaitu 37 sehingga hal ini menunjukkan persebaran data normal.

Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Kreativitas Gerak Dengan musik iringan tari media realia dan audio recorder

Hasil Belajar	Media Pembelajaran	
	Realia	Audio Recorder
Skor tertinggi	50	42
Skor terendah	43	35
Rentang kelas	7	7
Banyak kelas	5	5
Modus	46	36,8
Median	45,5	36,5
Simpang baku	2,7	2,5
Varian	7,28	6,5
Rata-rata kelas	46,5	38,5

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas yang menggunakan media realia yaitu 46,5, sedangkan rata-rata kelas yang menggunakan media audio recorder yaitu 38,5. Maka rata-rata kelas yang menggunakan media realia lebih besar dibanding kelas yang menggunakan media audio recorder [(46,5)  $A_1$  > (36,5)  $A_2$ ].

## B. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui penggunaan analisis penelitian yang menggunakan analisis statistik atau non parametik. Uji prasyarat analisis yang dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa hasil belajar siswa pada kedua sampel baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Terdapat beberapa cara pengujian normalitas salah satunya menggunakan Uji *Lilliefors* dengan kriteria pengujian data dianggap normal jika harga  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan ( $\alpha = 0.05$ ).

Pengujian normalitas data penelitian menggunakan uji *Lilliefors* untuk mengetahui bahwa populasi berdistribusi normal. Hasil penghitungan data hasil belajar dengan menggunakan media realia (variabel  $YA_1$ ) memperoleh  $L_{hitung} = 0,0906$  sedangkan hasil penghitungan data hasil belajar dengan menggunakan media audio recorder (variabel  $YA_2$ ) memperoleh  $L_{hitung} = 0,09452$ . Apabila dibandingkan dengan  $L_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk sampel 22 kemudian diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,242 maka

kedua  $L_{hitung}$  (data variabel  $YA_1$  dan variabel  $YA_2$ ) lebih kecil dari  $L_{tabel}$  ( $0,0906 < 0,242$  dan  $0,09452 < 0,242$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data skor berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Media	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keputusan
Realia	0,0906	0,242	Normal
Audio recorder	0,09452	0,242	Normal

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan setelah pengujian normalitas, yang dilakukan dengan uji Barlett. Hasil perhitungan dengan uji Barlett diperoleh hasil  $x^2_{hitung} = 0,184$ . Apabila dibandingkan dengan nilai tabel jika  $\alpha = 0,05$  dari tabel distribusi Chi Kuadrat dengan  $db = K - 1 = 2 - 1 = 1$ , didapat  $x^2_{0,95(1)} = 3,84$ . Karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  ( $0,184 < 3,84$ ) maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen.

Tabel 4.5 Tes Homogenitas Varian Data

Sampel	$db$	$1/db$	$S^2$	$Log S^2$	$Db . Log S^2$
$YA_1$	$n - 1 =$ $12 - 1 = 11$	0,09	7,28	0,86	9,46
$YA_2$	$n - 1 =$ $12 - 1 = 11$	0,09	6,5	0,81	8,94
Jumlah	28	0,018			18,40

### C. Uji Hipotesis

#### 1. Uji Anava (Analisis Varians) satu arah

Uji anava adalah bentuk khusus dari analisis statistik yang banyak digunakan dalam penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan uji anova satu arah yang menguji perbedaan diantara dua atau lebih kelompok dimana hanya terdapat satu faktor yang dipertimbangkan. Berikut adalah penjelasan data  $\Sigma x^2$ , varians dan simpangan baku dari 12 responden hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik

**Tabel 4.6 Data hasil kreativitas melalui media realia dan audio recorder pada mahasiswa sendratsik angkatan 2016**

No Responden	Pemberian MEDIA		Jumlah
	Realia	Audio recorder	
1	43	35	
2	43	36	
3	44	36	
4	45	37	
5	48	42	
6	47	40	
7	46	39	
8	46	37	
9	48	39	
10	47	39	
11	50	42	
12	50	35	
N	12	12	24
$\Sigma x$	557	462	1019
$\Sigma x^2$	310249	213444	523693
Rata-rata	46,5	37,8	
S	2,7	2,4	
S <sup>2</sup>	7,28	6,06	

Sumber : Data Primer



**Tabel 4.7 Anava (analisis varians) satu arah**

Sumber Varians	Db	JK	RJK	$F_{hitung}$
Rata-rata	1	43256,0417		
Antar kelompok	$K - 1$ $= 2 - 1$ $= 1$	376,04	$= \frac{Jk}{Dk}$  $= 376,04$	$F_{hitung} = \frac{376,04}{5,54}$  $= 67,8$
Dalam kelompok	$n - k$ $= 24 - 2$ $= 22$	121,92	$= \frac{Jk}{Dk}$  $= 121,92 : 22 = 5,54$	

Sumber : Data Primer

Berdasarkan analisis data yang diperoleh  $F_{hitung} = 67,87$  dan  $F_{tabel} = 4,30$  dengan  $\alpha = 0,05$  terhadap hasil kreativitas gerak melalui media realia dan audio recorder  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $67,87 > 4,30$ ). Maka  $H_0$  ditolak, maka disimpulkan bahwa media realia dan audio recorder memiliki perbedaan.

## 2. Uji Tukey (Uji Q)

Uji Tukey digunakan untuk membandingkan seluruh pasangan rata-rata perlakuan setelah uji Analisis Ragam di lakukan . Pengujian dengan uji tukey biasanya digunakan, jika analisis data dalam penelitian dilakukan dengan cara membandingkan data dua kelompok sampel yang jumlahnya sama, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji tukey.

$$\begin{aligned}
 \text{Uji } Q &= \frac{XS_1 - XS_2}{\sqrt{\frac{KTG}{n}}} \\
 &= \frac{36,5 - 33,83}{\sqrt{\frac{8,64}{12}}} \\
 &= \frac{2,75}{\sqrt{0,72}} \\
 &= \frac{2,75}{0,84} \\
 &= 3,27
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 H_0 &: \mu_1 = \mu_2 \\
 H_1 &: \mu_1 \neq \mu_2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Q_{tabel} &= \frac{K-1}{n-2} \\
 &= \frac{2-1}{12-2} \\
 &= \frac{1}{10} = 0,1
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis yang diperoleh  $Q_{hitung} = 3,27$  dan  $Q_{tabel} = 0,1$  dengan  $\alpha = 0,05$  yaitu  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  ( $3,27 > 0,1$ ) maka  $H_0$  ditolak maka ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari, sehingga disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari signifikan.

#### D. Interpretasi Data

Tahap selanjutnya dalam penelitian adalah menginterpretasikan data. Interpretasi data bertujuan untuk menafsirkan hasil analisis data dengan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian. Dari kesuaian kelompok sample yang memiliki kompetensi homogen, diberikan perlakuan kreativitas gerak

menggunakan media yang berbeda. Sample pertama diberikan perlakuan menggunakan media realia, sedangkan sample kedua diberikan perlakuan menggunakan media audio recorder.

Hasil analisis 24 responden di dua kelompok koresponden menunjukkan bahwa hasil kreativitas gerak menggunakan media realia lebih baik dibandingkan hasil kreativitas gerak menggunakan media audio recorder.

### **1. Perbedaan hasil kreativitas gerak yang diberikan musik iringan tari dalam media realia dengan musik iringan tari dalam media audio recorder**

Perbedaan hasil kreativitas gerak pada mahasiswa yang diberikan musik iringan tari dalam media realia dengan musik iringan tari dalam media audio recorder sangat signifikan, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata mahasiswa yang diberikan media realia jauh lebih besar daripada mahasiswa yang diberikan media audio recorder pada saat perlakuan atau treatment berlangsung. Perbedaan juga ditemukan pada bentuk-bentuk kreativitas gerak yang dihasilkan oleh mahasiswa berdasarkan aspek kreativitas. pada aspek originalitas mahasiswa yang diberikan musik iringan tari dalam media realia jauh lebih beragam dan jarang sekali ditemukan pengulangan bentuk gerak yang sama jika dibandingkan dengan mahasiswa yang diberikan media audio recorder yang masih banyak memunculkan bentuk gerak yang sama dan monoton.

## **2. Pengaruh musik iringan tari dalam media realia terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa Sendratasik angkatan 2016**

Hasil analisis deskripsi data statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas yang menerapkan media realia yaitu 46,5 lebih besar dibandingkan kelas yang menerapkan media audio recorder yaitu 38,5.

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi nyata atau merupakan benda nyata akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik yang tidak akan mudah dilupakan. Dengan melihat sendiri benda nyatanya maka diharapkan peserta didik akan mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran dan bukan hanya secara teori yang dipahaminya, namun juga mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada media replika atau tiruannya<sup>1</sup>.

Berdasarkan pernyataan tersebut media realia yang diberikan kepada mahasiswa sendratasik angkatan 2016 sangat berpengaruh untuk hasil kreativitas gerak, dengan perlakuan atau treatment yang berbeda setiap pertemuan. Mahasiswa atau responden diminta untuk melakukan gerak sesuai instruksi dan tempo yang mereka dengar menunjukkan hasil kreativitas yang lebih baik daripada media replikanya yaitu audio recorder.

Media realia memperjelas bunyi atau suara musik sebagai pesan yang disampaikan kepada mahasiswa sehingga dapat mengatasi keterbatasan daya indra khususnya indra pendengar. Dengan media realia mahasiswa mendapatkan kualitas penyampaian pesan yang maksimal dan meningkatkan kemampuan

---

<sup>1</sup> Arief S. Sadiman, dkk., Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya (Jakarta : Rajawali pers, 2012) h.20

auditori serta kinestetisnya dalam pengembangan kreativitas. Media realia juga meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat mengalami dan melihat secara langsung bentuk atau wujud media yang mereka gunakan secara nyata.

Penggunaan media realia juga memiliki beberapa keunggulan lainnya menurut Ibrahim dan Syaodih dalam Mukti media memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas dalam situasi nyata, melatih keterampilan dan kreativitas siswa dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera<sup>2</sup>.

Media realia juga mampu melatih keterampilan dan kreativitas mahasiswa dengan menggunakan alat indera sebanyak mungkin selama proses penerimaan pesan pada kegiatan atau selama pemberian perlakuan dengan media tersebut. Jadi media realia sangat berpengaruh terhadap hasil kreativitas mahasiswa Prodi Sendratasik angkatan 2016

### **3. Pengaruh musik iringan tari dalam media audio recorder terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa sendratasik angkatan 2016**

Hasil analisis deskripsi data statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas yang menggunakan media Audio Recorder yaitu 38,5 lebih rendah dibandingkan kelas yang menggunakan media realia yaitu 46,5.

Menurut Sudjana media audio recorder merupakan bahan pengajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan kreativitas siswa sehingga terjadi suatu proses

---

<sup>2</sup> Mukti, F. Wibowo, Media Pengajaran, (Jakarta: Depdiknas, 1993) h. 26

pembelajaran<sup>3</sup> namun memiliki kelemahan dalam prosesnya yaitu saat pemberian perlakuan menggunakan media audio recorder 70% dari jumlah sampel banyak melakukan gerak tari yang sudah ada, gerak seakan terbatas dengan kualitas media audio recorder yang kurang baik jika dibandingkan dengan media realia. Hal ini menyebabkan gerak yang muncul tidak orisinalitas, mungkin jika pemberian *treatment* dilakukan dengan waktu yang lebih lama akan terdapat pengaruh besar terhadap hasil kreativitas gerak mahasiswa. Kesiapan mental responden yang kurang, berakibat pada respon yang diberikan kurang maksimal. Sesuai dengan pernyataan Agustianni pengembangan kreativitas menjadi penting tinjau dari sudut pengembangan kepribadian dan kesehatan mental, dan setiap anak pada hakikatnya memiliki potensi kreatif dalam kadar yang berbeda-beda<sup>4</sup>

#### **4. Hasil kreativitas gerak mahasiswa menggunakan musik iringan tari dengan media realia lebih baik daripada Hasil kreativitas gerak mahasiswa menggunakan musik iringan tari dengan media audio recorder**

Berdasarkan hasil analisis data deskripsi kedua variable diperoleh data hasil kreativitas gerak yang menggunakan media realia lebih besar dari pada hasil kreativitas gerak yang diberi media audio recorder kedua hal ini diperkuat dengan beberapa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa penggunaan media realia lebih baik dalam meningkatkan hasil kreativitas gerak mahasiswa.

---

<sup>3</sup> Nana Sudjana, Media pengajaran, (Jakarta: PT 1994) h. 129

<sup>4</sup> Agustiani, 2006) h.89

Media realia mampu mengatasi keterbatasan daya indera pendengaran manusia yang digunakan untuk menangkap hasil hasil suara yang dimunculkan dengan alat music secara langsung hal ini dapat membuat mahasiswa menjiwai tiap nada yang dihasilkan music iringan tari dan menghasilkan kualitas gerak yang baik disertai dengan penjiwaan atau ekspresi.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa kendala yang tidak dapat diatasi oleh peneliti sehingga menjadi keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. interaksi pre-test pada saat perlakuan, sampel yang telah melalui pretest berupa uji kemampuan gerak menunjukkan perubahan pada hasil post test atau uji kreativitas gerak sehingga mahasiswa melakukan perbaikan gerak pada masa post test.
2. kejenuhan mahasiswa yang disebabkan oleh lamanya waktu treatment sehingga terjadi perubahan kualitas gerak selama perlakuan dan mahasiswa memunculkan bentuk bentuk gerak yang realtif sama atau monoton
3. penurunan semangat belajar atau munculnya penurunan minat belajar selama perlakuan pada pertemuan ke 6 oleh sample yang diberi perlakuan audio recorder. Hal ini disebabkan pengaturan yang berkaitan dengan penurunan motivasi atau minat terhadap perlakuan atau treatment
4. Beberapa fasilitas universitas yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan penelitian praktik tari seperti studio tari, tetapi fasilitas tersebut juga sering dimanfaatkan oleh kegiatan lain dalam waktu yang bersamaan.

5. Kurang maksimalnya kegiatan penelitian praktik tari karena, mengingat bulan saat penelitian berlangsung pada hari tertentu merupakan tanggal merah atau hari libur nasional ditambah dengan mendekati bulan ramadhan, sehingga untuk memenuhi waktu harus mengubah dan menyesuaikan jadwal waktu dilain hari dengan koresponden.
6. Dana yang dikeluarkan selama proses perlakuan terutama pada perlakuan menggunakan media realia, karena peneliti harus mengeluarkan dana untuk para pemusik selama proses perlakuan yaitu 9 kali pertemuan
7. Waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas juga menjadi salah satu faktor keterbatasan dalam penelitian juga dalam pemberian perlakuan kepada sampel penelitian terkesan tergesa-gesa .