

**PENGARUH STIMULASI GERAK TERHADAP HASIL  
KREATIVITAS GERAK PADA MAHASISWA PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK ANGKATAN 2016  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



*Building  
Future  
Leaders*

**Riri Yulianti Ramli**

**2525133913**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sendratasik.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Riri Yulianti Ramli  
No. Reg : 2525133913  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Stimulasi Gerak Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta

Telah diperiksa dan telah diuji di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

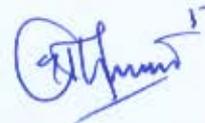
## DEWAN PENGUJI

### Pembimbing I



Ojang Cahyadi S.Sn, M.Pd  
NIP. 19670808200511001

### Pembimbing II



Dra. Rahmida Setiawati, MM  
NIP. 196005051987032001

### Ketua Penguji



Dr. Elindra Yetti, M.Pd  
NIP. 196807022000032001

### Penguji Ahli



Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd  
NIP.196812091995122001

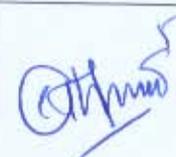
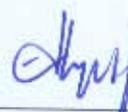
Jakarta, 27 Januari 2017  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Jakarta



Dr. Aceng Rahmat, M.Pd  
NIP. 195712141990031001

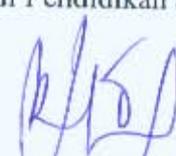
## BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN LAPORAN HASIL SKRIPSI

Nama : Riri Yulianti Ramli  
No. Registrasi : 2525133913  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Stimulasi Gerak Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta  
Tanggal Ujian : 27 Januari 2017

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	<b>Pembimbing I</b> <u>Ojang Cahyadi S.Sn. M.Pd</u> NIP. 19670808200511001		09/02-2017
2.	<b>Pembimbing II</b> <u>Dra. Rahmida Setiawati, M.M</u> NIP. 19600505 1987032001		08/02-2017
3.	<b>Ketua Penguji</b> <u>Dr. Elindra Yetti, M.Pd</u> NIP. 196807022000032001		3/02-2017
4.	<b>Penguji Ahli</b> <u>Dr. Dinny Devi Triana, S.Sn., M.Pd</u> NIP. 19681209 199512 2001		7/02-2017

Jakarta, 27 Januari 2017

Mengetahui,  
Kaprosdi Pendidikan Sendratasik

  
Rien Safrina, M.A., Ph.D  
NIP. 196108041984032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Riri Yulianti Ramli  
No. Reg : 2525133913  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Jurusan : Pendidikan Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Pengaruh Stimulasi Gerak Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2016



R.Y.R

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

### KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Riri Yulianti  
No. Registrasi : 2525133913  
Program Studi : Pendidikan Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Jenis Karya : Skripsi  
Judul Skripsi : Pengaruh Stimulasi Gerak Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media sosial lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta  
Pada tanggal 27 Januari 2017

Yang menyatakan,

Riri Yulianti Ramli  
2525133913

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang,  
Kupersembahkan karya tulis sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan  
kusayangi.

Mama dan Almarhum Papa tercinta dan yang kusayangi, terima kasih tiada terhingga  
tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta  
dan persembahan untuk kasih sayang, doa, dan segala dukungan kalian selama ini.

Riri Yulianti Ramli

## ABSTRAK

**Riri Yulianti Ramli. 2017.** *Pengaruh Stimulasi Gerak Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta..* Skripsi. Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan perbedaan hasil kreativitas pengembangan gerak pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik angkatan 2016 melalui pemberian stimulus musik dan properti tari.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan variabel bebas stimulus musik ( $S_1$ ), stimulus properti Tari ( $S_2$ ), dan variabel terikat adalah hasil kreativitas gerak ( $Y$ ). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen, dan pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling* yang populasinya berjumlah 46 mahasiswa dengan sampel 24 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah instrumen penelitian berupa observasi dengan tes keterampilan melakukan gerak dengan pemberian stimulus dan analisis data menggunakan uji F dan uji Q dengan uji prasyarat hipotesis.

Hasil analisis data penelitian ini adanya perbedaan hasil kreativitas pengembangan gerak mahasiswa melalui stimulus musik dan properti tari. Nilai rata-rata hasil kreativitas melalui stimulus musik sebesar 36,5 sedangkan nilai rata-rata hasil kreativitas melalui stimulus properti tari sebesar 34,75. Sehingga disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik memiliki hasil lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kreativitas gerak melalui stimulus properti tari. Hal tersebut diperkuat dari perhitungan pengujian statistik dengan menggunakan uji anava (F) dan didapat  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,94 > 4,30$ ) maka  $H_0$  ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan stimulus properti tari memiliki perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci : Kreativitas Gerak, Stimulus Musik, Stimulus Properti Tari

## ABSTRACT

**Riri Yulianti Ramli. 2017.** The Influence Of Movement Stimuli Towards The Movement Creativity For Sendratasik Study Program Students 2016 In State University Of Jakarta. Thesis. Sendratasik Study Program, Faculty Of Languages And Arts, State University Of Jakarta.

This study was conducted to find the difference of kinesthetic creativity result of Sendratasik Study Program Students in 2016 through music stimulus and dance property.

This study was conducted at Sendratasik Study Program in State University of Jakarta. The method used in this study is quantitative method with music stimulus ( $S_1$ ) and stimulus property ( $S_2$ ) as the independent variables, and Kinesthetic Creativity Result ( $Y$ ) as the dependent variable. Experimental approach and simple random sampling were used to conduct this study. The subjects of this study were 24 of 46 students. The data of the research were collected through observations by body movement test with stimulus. The data were analyzed through F test and Q test by Hypothesis Testing.

The result of the data analysis shows the differences of students' kinesthetic creativity through music stimulus and dance property. The mean of creativity result through music stimulus was 36.5 while the mean of creativity result through dance property stimulus was 34.75. It can be concluded that the result of music stimulus was higher than dance property stimulus. This result was supported by anova statistical test (F) that  $F_{\text{calculation}} > F_{\text{table}}$  ( $4,94 > 4,30$ ) then  $H_0$  was rejected. It can be concluded that there was a significant difference between the result of music stimulus and dance property stimulus.

Keyword: Kinesthetic Creativity, Music Stimulus, Dane Property Stimulus

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayahNya, hingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berbentuk skripsi dengan judul “Kreativitas Pengembangan Gerak Ditinjau Melalui Stimulus antara Musik dan Properti tari Pada Mahasiswa Angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta” tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada segala pihak atas dukungan mereka semua, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

1. Bapak Ojang Cahyadi S.Sn M.Pd selaku pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih atas segala perhatian, motivasi, dan bimbingan selama penelitian.
2. Ibu Dra. Rahmida Setiawati, MM selaku dosen pembimbing II terima kasih sebesar-besarnya atas pendidikan yang telah diberikan serta motivasi dan saran selama penulisan skripsi ini selesai
3. Dr. Elindra Yetti, M.Pd selaku Ketua Penguji, terima kasih atas segala motivasi, bimbingan, dan saran untuk penyelesaian tugas akhir ini
4. Dr. Dinny Devi Triana, S.Sn., M.Pd selaku Penguji Ahli, terima kasih atas segala masukan dan bimbingan untuk kelancaran tugas akhir ini.
5. Ibu Rien Safrina, P.hD selaku Ketua Prodi Sendratasik Universitas Negeri Jakarta
6. Bapak dan Ibu Dosen dan Karyawan Jurusan Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu-ilmunya,

7. Ibunda dan keluarga tercinta atas kasih sayang, doa, nasihat, dan segala bentuk dukungan.
8. Mahasiswa Prodi Pendidikan Sendratasik angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi sampel penelitian,
9. Teman-teman yang tak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini

Kritik dan saran yang bersifat membangun pada skripsi ini sangat dibutuhkan, karena disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Akhirnya diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang membaca.

Jakarta, 27 Januari 2016

Peneliti

Riri Y.R

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR BUKTI PERBAIKAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRAC</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan .....	7
E. Manfaat .....	8
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritis .....	9
1. Hakikat Kreativitas.....	9
2. Hakikat Gerak .....	14
3. Hakikat Stimulus.....	19
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III   METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	27

B.	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	27
C.	Metode Penelitian.....	27
D.	Desain Penelitian.....	28
E.	Populasi Dan Teknik Pengambilan Sampel .....	29
	1. Populasi .....	29
	2. Teknik Pengambilan Sampel.....	30
F.	Perlakuan Dalam Eksperimen .....	31
G.	Instrumen Penelitian.....	34
	1. Definisi Konseptual Hasil Belajar Menari Tari Berburu ..	34
	2. Definisi Operasional Hasil Belajar Menari Tari Berburu .....	34
H.	Uji Validitas Instrumen dan Reliabilitas .....	37
	1. Uji Validasi Instrumen .....	37
	2. Uji Reabilitas.....	38
I.	Teknik Analisis Data .....	39
	1. Analisis Deskripsi .....	39
	2. Uji Prasyarat .....	41
	a. Uji Normalitas .....	41
	b. Uji Homogenitas .....	42
	3. Uji Hipotesis Statistik .....	43
	a. Uji F (Anova) .....	43
	b. Uji Q (Tukey).....	43
J.	Hipotesis Statistik.....	44
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A.	Deskripsi Data.....	45
B.	Uji Prasyarat.....	50
	1. Uji Normalitas.....	50
	2. Uji Homogenitas .....	51
C.	Uji Hipotesis Statistik .....	52
	1. Uji F (Anavo) .....	52
	2. Uji Q (Tukey) .....	53
D.	Interpertasi Data .....	54

E. Keterbatasan Penelitian.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	58
A. Kesimpulan .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Perlakuan Dalam Eksperimen.....	31
Tabel 3.2	: Aspek Penialian Kreativitas Gerak .....	35
Tabel 3.3	: Instrumen Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Musik .....	35
Tabel 3.4	: Instrumen Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Properti Tari	36
Tabel 3.5	: Validasi Butir Instrumen.....	38
Tabel 4.1	: Distribusi Frekuensi Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik .....	46
Tabel 4.2	: Distribusi Frekuensi Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Properti Tari.....	48
Tabel 4.3	: Rangkuman Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik dan Properti Tari .....	49
Tabel 4.4	: Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.5	: Uji Homogenitas Varian Data.....	51
Tabel 4.6	: Data Hasil Kreativitas Gerak Melalui Stimulasi Gerak .....	52
Tabel 4.7	: Tabel Anova (Analisis Satu Jalan).....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Skema Desain Penelitian.....	29
Gambar 3.2 : Rumus Person Product Moment.....	37
Gambar 4.1 : Histogram Frekuensi Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik .....	46
Gambar 4.2 : Histogram Frekuensi Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Properti Tari .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Hasil data uji validasi instrumen .....	65
Lampiran 2	: Hasil data setelah dilakukan uji coba validasi instrumen ....	65
Lampiran 3	: Skor nilai kreativitas gerak melalui stimulus musik.....	
Lampiran 4	: Skor nilai kreativitas gerak melalui stimulus properti tari ..	
Lampiran 5	: Hasil data kreativitas gerak melalui stimulus musik .....	68
Lampiran 6	: Hasil uji normalitas stimulus musik .....	70
Lampiran 7	: Hasil data kreativitas gerak melalui stimulus properti tari .....	72
Lampiran 8	: Hasil uji normalitas stimulus properti tari .....	74
Lampiran 9	: Hasil uji homogenitas .....	76
Lampiran 10	: Hasil uji anova satu arah (Uji F).....	78
Lampiran 11	: Hasil uji tukey (Uji Q).....	80
Lampiran 12	: Instrumen penelitian kreativitas gerak melalu stimulus musik dan properti tari .....	81
Lampiran 13	: Rubrik penilaian instrumen .....	83
Lampiran 14	: Laporan hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik .....	91
Lampiran 15	: Laporan hasil kreativitas gerak melalui properti tari.....	95
Lampiran 16	: Dokumentasi.....	99
Lampiran 17	: Tabel Uji lilifors .....	102
Lampiran 18	: Tabel Chi kuadrat .....	103
Lampiran 19	: Tabel Uji Z .....	104
Lampiran 20	: Tabel Product Momen (r) .....	105

Lampiran 21	: Tabel Uji Tukey (Uji Q) .....	106
Lampiran 22	: Tabel Uji Anova (Uji F) .....	107
Lampiran 23	: Kartu bimbingan .....	108
Lampiran 24	: Surat Izin Penelitian .....	112
Lampiran 25	: Riwayat Hidup .....	113

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lembaga pendidikan adalah suatu lembaga yang bertujuan mengembangkan potensi manusia yang dimiliki seseorang agar mampu menjalankan tugas-tugas kehidupan sebagai manusia baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Kegiatan untuk mengembangkan potensi itu harus dilakukan secara terencana, terarah dan sistematis guna mencapai tujuan tertentu. Perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh pihak negeri maupun swasta. Salah satu perguruan tinggi negeri di Jakarta yang menghasilkan tenaga pendidik adalah Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Setiap fakultas dibagi ke dalam beberapa jurusan. Salah satunya Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), memiliki Prodi Seni salah satunya adalah Program Studi Sendratasik.

Prodi Pendidikan Sendratasik merupakan pendidikan seni tari, drama, dan musik. Proses pembelajaran mahasiswa sendratasik lebih banyak bergelut pada aspek psikomotor atau keterampilan, namun bukan berarti aspek kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap) terlupakan, ketiga aspek tersebut sangat berkaitan dalam proses pembelajaran tari. Psikomotor atau Keterampilan erat hubungannya dengan kreativitas seseorang untuk mengukur kemampuannya membuat suatu pembaharuan (Melina, 2012:33).

Pendidikan yang diperoleh melalui keterampilan secara individual merupakan kemampuan potensi diri untuk menentukan suatu kualitas melalui

wawasan dan pengetahuan, daya tanggap, persepsi, dan keterampilan. Semua itu berkembang dan dapat menyesuaikan diri sebagai individu yang diterima di lingkungan. Sehingga diharapkan dalam nilai kehidupan diperoleh lebih terampil, kreatif, dan profesional.

Melalui kajian awal perlu pembentukan pemikiran untuk mengetahui perkembangan awal mahasiswa Prodi Sendratasik angkatan 2016 sebelum memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan baik secara teori dan praktek. Agar mengetahui faktor-faktor perilaku, minat, dan berkaitan dengan pemberian keterampilan kreativitas terhadap gerak musik dan alat peraga atau properti tari untuk kepentingan mata kuliah yang lebih lanjut ke depan, seperti kreativitas, koreografi, dan tari pendidikan sebagai pengalaman lebih baik dan lebih berwawasan dalam berkreativitas.

Kreativitas merupakan suatu tindakan individu dalam mengalami suatu proses belajar bagi mahasiswa, sehingga dapat memiliki motivasi untuk mengungkapkan ekspresi dalam bentuk karya. Ketika menyampaikan suatu ekspresi mempunyai nilai keindahan yang dapat di nikmati. Kreativitas selalu berada dibelakang sebuah penemuan besar yang dikembangkan secara maksimal, serta dianggap penting karena diharapkan melalui kreativitas seseorang mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan inovasi.

Menurut Utami Munandar (1992:39) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada

sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam artian sudah dikenal sebelumnya adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya. Oleh karena itu, semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta dengan menggabungkan unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru.

Pada intinya kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal yang sudah ada, dalam hal ini kreativitas diartikan sebagai proses mental didasarkan pada kognisi, berpikir produktif, berpikir divergen, berpikir asosiatif, perilaku evaluatif, dan keterampilan komunikatif.

Untuk mengembangkan kemampuan tersebut diperlukan suatu komunikasi yang dapat memberikan pengungkapan ekspresi-ekspresi gerak secara wajar. Pengalaman eksplorasi memungkinkan untuk menemukan sesuatu yang menarik sehingga ia dapat mengetahui bagaimana bergerak, mempergunakan gerak, serta mengembangkan kemampuannya melalui simbol-simbol ekspresi yang mereka lihat, dengar dan rasakan seperti senang, sedih, susah, gembira, dan lain-lain. Alma Hawkins (2003:115) menyebutkan bahwa gerak memiliki fungsi untuk kesenangan diri sendiri (gerak bermain), dan untuk mengungkapkan pengalaman batin dan perasaan seseorang dengan harapan untuk mendapatkan tanggapan orang lain.

Hal yang terpenting adalah bagaimana individu tersebut dapat mengungkapkan isi hatinya melalui gerakan yang ritmis dan indah. Mengembangkan kreativitas sebaiknya diberikan kebebasan berpikir agar dapat bereksplorasi dengan leluasa. Selain itu juga sifat sensitif dan fleksibel juga perlu dikembangkan dalam pengembangan kreativitas. Untuk memunculkan gerak-gerak kreatif hendaknya memerlukan rangsangan baik. Stimulus yang diberikan akan mempermudah seseorang untuk melakukan respon baik itu dilihat maupun didengar. Banyak macam stimulus atau rangsangan yang bisa diberikan seperti, rangsang auditif, visual, dan audio-visual dalam pembelajaran praktek tari yang lebih efisien digunakan adalah rangsang auditif dan visual seperti musik dan properti tari. Musik yang dinamis dapat memberikan rangsangan gerak, jika musik tersebut dapat membangkitkan semangat dan rasa senang maka akan tercipta gerakan yang kreatif.

Musik mampu menjangkau situasi emosional dasar yang dirasakan oleh semua manusia dan musik tari juga mampu menggugah rasa hati tanpa menimbulkan asosiasi-asosiasi yang memaksa kita membuat interpretasi yang kongkrit. Sehingga seseorang dapat menginterpretasikan kedalam imaji-imaji yang kongkrit apa yang didengar dan dilihatnya (Humprey,1983 : 44).

Menurut Jazulli (2016:58) bahwa pada dasarnya tari membutuhkan musik sebagai pendampingnya. Musik yang digunakan sebagai stimulus atau rangsangan nanti akan sangat berpengaruh terhadap kreativitas gerak mahasiswa. Musik sebagai stimulus atau rangsangan ini akan disajikan dalam bentuk musik *mix* (campuran) dan suasana musikal. Hal ini bertujuan agar rangsangan yang diberikan berupa *treatment* setiap pertemuan akan mendapatkan hasil yang maksimal dari kreativitas gerak mahasiswa. Selain musik sebagai stimulus, ada

pula *treatment* yang mengembangkan kreativitas gerak pada mahasiswa salah satunya adalah properti tari (Rangsangan Visual).

Properti tari adalah segala kelengkapan dan peralatan dalam penampilan atau peragaan menari (Humprey, 1983:114). Material dari properti ini bisa apa saja, dan lebih memanfaatkan yang ada disekitar kita, misalnya nyiru, boboko, kipas, piring, kain panjang, dan selendang. Properti tersebut digunakan sebagai rangsangan atau stimulus untuk kreativitas mahasiswa melalui pengembangan gerak. Hal yang terpenting dalam penggunaan properti tari tersebut bukan berdasarkan pada material, tapi bagaimana material tersebut mampu mengembangkan imajinasi dan daya kreativitas agar terciptanya gerakan yang *orisinal*. Kunci terbangunnya kreativitas adalah proses penggunaannya, penggunaan itu berkaitan dengan kreativitas, dan kreativitas berkaitan dengan persoalan penemuan baru, baik berupa gagasan atau tindakan yang menghasilkan rancang bangun kongkrit. Kreativitas menjadi penting ditinjau dari sudut pengembangan kepribadian dan kesehatan mental, dan setiap anak pada hakikatnya memiliki potensi kreatif dalam kadar yang berbeda-beda (Edy Sedyawati, 1986:124).

Pemanfaatan properti tari dapat diterapkan untuk membantu menciptakan kreativitas karena seseorang dapat memanfaatkan benda sekitar tanpa harus membelinya. Hal ini juga dapat memancing daya tarik dan memunculkan kreativitas, serta memadukannya dengan yang bersifat imitatif dan kreatif atau yang terkait dengan pemberian kebebasan berkreasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munandar (1992:50) bahwa kreativitas dirumuskan sebagai

kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya suatu gagasan).

Tingkat kreativitas seseorang dalam melakukan pengembangan gerak berbeda-beda, karena hal ini tergantung dengan rangsangan dan stimulus yang diberikan. Secara umum musik sangat berpengaruh dalam melakukan pengembangan gerak, karena musik dapat memberikan rangsangan yang nyata. Pernyataan tersebut benar adanya, karena sebagian besar mahasiswa tari melakukan pengembangan gerak dengan rangsangan musik sebagai alternatif, karena dengan musik seseorang lebih merasa nyaman melakukan dan mengekspresikan gerak. Sebagian juga mengatakan bahwa rangsangan properti tari lebih bisa membuat mereka nyaman dalam melakukan pengembangan gerak. Kedua stimulus berupa musik dan properti ini sama-sama menciptakan kreativitas gerak sesuai dengan apa yang telah disampaikan para ahli.

Untuk menguji stimulus atau rangsangan mana yang lebih efektif penelitian ini dibuat untuk memberikan *treatment* atau perlakuan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik angkatan 2016 Universitas Negeri Jakarta dalam melakukan kreativitas gerak.

## **B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah :

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di temui selama proses belajar di Program Studi Pendidikan Sendratasik Universitas Negari Jakarta, sebagai berikut :

- 1) Manakah yang lebih efektif terhadap hasil kreativitas pengembangan gerak antara pemberian stimulus musik dan stimulus properti ?
- 2) Apakah hasil kreativitas pengembangan gerak antara pemberian stimulus musik lebih baik dari pada pemberian stimulus properti? atau sebaliknya ?
- 3) Bagaimana memilih *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk melakukan pengembangan gerak dengan stimulus musik ?
- 4) Bagaimana memilih *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk melakukan pengembangan gerak dengan stimulus properti ?

### 2. Rumusan Masalah :

- 1) Apakah terdapat pengaruh antara pemberian stimulus dengan hasil kreativitas?
- 2) Apakah hasil kreativitas gerak yang diberikan stimulus musik lebih besar dari pada hasil kreativitas gerak yang diberikan stimulus properti tari?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbandingan pemberian stimulus gerak yang digunakan untuk hasil kreativitas gerak pada mahasiswa angkatan 2016 sendratasik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat dalam hasil pengembangan gerak tari antara pemberian stimulus musik dan properti tari dapat di aplikasikan pada pembelajaran tari baik di sekolah, Universitas seni , lingkungan masyarakat, lebih spesifiknya sebagai berikut :

1. Mahasiswa :

- 1) Mahasiswa Program Pendidikan Sendratasik akan dapat melakukan pengembangan gerak berupa stimulus dalam bentuk apapun, baik rangsangan musik atau properti tari.
- 2) Pemberian stimulus dapat meningkatkan kepekaan terhadap kreativitas gerak.

2. Pendidik :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran seni tari yang dilakukan melalui pemberian stimulus terhadap kreativitas gerak.

3. Akademik :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi program studi sendratasik, sekolah, dan sanggar tari tentunya yang berhubungan dengan penilaian keterampilan untuk melaksanakan penerimaan siswa ataupun mahasiswa .

4. Peneliti :

Memperkaya pengetahuan dan pengalaman mengenai pembelajaran seni tari yang dilakukan melalui pengembangan gerak dengan pemberian stimulus.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Hakikat Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan mencipta (KBBI, 2001:559), istilah yang banyak digunakan dalam menghubungkan kreativitas dan produk-produk kreasi, dengan kata lain produk-produk kreasi merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas. Semiawan (2009:44) menyatakan bahwa kreativitas ialah kemampuan modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan kata lain terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi sebuah hasil baru. Sesuatu gagasan atau ide yang baru muncul dengan adanya daya cipta dan daya khayal yang tinggi, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat kepada hal-hal spontan (Maslow dalam Junaidi, 2013:111). Sedangkan Utami Munandar (2009:74) membagi kreativitas, menjadi tiga pengertian :

Pertama, kreativitas dirumuskan sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap satu masalah, dimana penekannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreativitas secara operasional dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan *orisinalitas* dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah mengkombinasikan hal-hal yang sudah ada menjadi hal baru melalui pemikiran kreatif. Seseorang arsitek juga menegaskan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang yang mampu menyerap pemikirannya berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada (Alden Dow dalam Hawkins, 2003:3). Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang bersifat fleksibel dalam menuangkan ide atau gagasan seseorang yang menghasilkan suatu yang baru dan berbeda. pemikiran yang sederhana dan spontan akan memicu atau menggali kreativitas seseorang.

Kreativitas dalam gerak tak lepas dari kelancaran, keluwesan, dan *orisinalitas*, ketiga aspek tersebut saling berkaitan. Kelancaran disini adalah kemampuan mengungkapkan ide-ide secara cepat dimana penekanannya pada kuantitas dan bukan kualitas. Keluwesan adalah kemampuan untuk memproduksi berbagai ragam ide-ide yang bebas dari tekanan. Orisinal yaitu kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang unik yang berbeda dari sebelumnya.

Menurut Hawkins (2003:14) bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta dan berusaha menemukan cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi adalah kesenangan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif. Berdasarkan

uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lentur, lancar, dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, baru, indah, dan bermakna. Sebuah kreativitas itu dapat dikembangkan melalui sikap individu atau keingintahuan seseorang yang lebih. Gowan (dalam Dewi 2009:51) menjelaskan bahwa :

Kreativitas kaitannya dengan keterbakatan, bahwa keterbakatan adalah hasil dari berfungsinya secara total otak manusia, sehingga kreativitas pun adalah pernyataan tertinggi yang diteliti dari biologis otak. Iklim yang mendukung kreativitas diantaranya keterbukaan lingkungan, persuasive, tidak otoriter, memotivasi, menghargai kelebihan maupun kekurangan, memberi kebebasan, memberi kesempatan terbuka untuk memberi pengalaman.

Bentuk-bentuk kreativitas tidak hanya berupa pemikiran-pemikiran kreatif semata atau proses, tetapi juga dapat berupa produk termasuk tari yang merupakan hasil dari produk kreativitas. Sutan Takdir Alisjabana (dalam Dewi, 2013:75) menyatakan bahwa:

Proses penciptaan atau kreativitas kesenian itu terjadi atau berpusat pada kesan impersi dan ekspresi .... impersi adalah sesuatu yang konkret datang melalui panca indra dari kenyataan alam diluar atau sesuatu hasil dari fantasi kita, kemudian impersi menjadi suatu pengalaman istimewa yang mendorong untuk melahirkan ekspresi dalam satu bentuk.

Kreativitas yang lahir dari pemikiran-pemikiran kreatif akan melahirkan produk yang kreatif pula. Untuk mencapai tingkat kreativitas yang memadai maka diperlukan kebebasan berpikir dan bertindak, agar dapat bereksplorasi dengan leluasa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Clark (dalam Dewi, 2013:78) tentang kondisi berpikir dapat dikembangkan melalui berbagai latihan secara sadar dan dirancang demi menciptakan hal yang baru. Selain itu sifat sensitif dan fleksibel juga perlu dikembangkan untuk memunculkan gerak-gerak kreatif, diperlukan stimulus agar gerak yang diciptakan benar-benar orisinal.

Hal yang terpenting disini adalah bagaimana individu tersebut dapat mengungkapkan isi hatinya melalui gerakan yang ritmis dan indah.

Munandar (2009:31) mengatakan beberapa alasan penting dalam pengembangan kreativitas, yaitu: (1) Dengan berkreasi seseorang dapat mewujudkan dirinya.

Menurut Maslow (dalam Munandar,2009:31) kreativitas juga merupakan *manifestasi* seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. (2) Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah. Melatih ingatan dan penalaran diri seseorang dalam berpikir (Guilford dalam Munandar,2009:31). (3) Bersibuk diri secara kreatif dan memberi kepuasan pada diri sendiri. (4) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

#### 1) Aspek-aspek Kreativitas

Menurut Torrance (dalam Munandar,1988) aspek-aspek kreativitas meliputi :

##### a) Kelancaran berpikir

Merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.

##### b) Keluwesan

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c) Elaborasi

Yaitu kemampuan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

d) Orisinalitas

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas terdiri dari aspek-aspek yang meliputi kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas. Berdasarkan aspek-aspek tersebut mengungkapkan bahwa secara simultan dari beberapa operasi mental kreatif dengan menggunakan tes Torrence yang terdiri dari bentuk verbal dan bentuk figural, keduanya berkaitan dengan proses kreativitas seseorang, dari aspek-aspek tersebut adapun tahapan dalam kreativitas meliputi, tahap persiapan, inkubasi, pencerahan, dan pelaksanaan

2) Tahapan Kreativitas

Adapun empat tahapan kreativitas menurut Wallas (dalam Ngalimun dkk, 2013:52) sebagai berikut :

a) Tahap persiapan

Tahapan awal yang berisi kegiatan mengumpulkan data-data atau masih mencari sesuatu untuk ditemukan. Biasanya tahap ini adalah

tahap mengumpulkan data, pengenalan masalah, dan melihat hubungan yang ada disekitar serta pengalaman hidup pun mampu menjadi suatu proses persiapan kreatif.

b) Tahap inkubasi

Tahap menyimpan segala informasi yang sudah dikumpulkan lalu berhenti dan merenungkannya untuk membentuk konsep baru dan unik dengan cara, menjajarkan, memadukan, membayangkan, menyusun dan memilih.

c) Tahap pencerahan

Tahap ini merupakan tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru

d) Tahap pelaksanaan(verivikasi)

Tahap ini merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru terhadap realitas, diperlukan pemikiran divergen(pemikiran kreatif) dan konvergensi

## 2. Hakikat Gerak

Gerak adalah tanda kehidupan, manusia sejak terbit matahari hingga larut malam sebelum tidur selalu melakukan gerak.

Benda apa pun kalau sudah bergerak tentu dikatakan hidup, hidupnya sebuah benda bisa disebabkan oleh benda itu sendiri (ada jiwa sebagai penggerakannya) seperti manusia, tumbuh-tumbuhan, dan hewan (Sudiasa, 2013:27).

Rahmisyah dan Setyo adi menyatakan, bahwa yang dimaksudkan gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan (Sedyawati, 1982:89). Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa gerak adalah sebuah proses perpindahan atau peralihan dari satu pose ke pose lainnnya.

Banyak macam gerak dalam kehidupan ada gerak keseharian, gerak reflek, gerak kesegeran jasmani, dan gerak stilisasi, dalam tari sangatlah berbeda dengan gerak pada umumnya, yakni gerak terpola, gerak spontan, gerak improvisasi, gerak maknawi, dan gerak murni (Sumber internet, oktober 2016)

Gerak memiliki fungsi untuk kesenangan diri sendiri gerak bermain, dan untuk mengungkapkan pengalaman batin dan perasaan seseorang dengan harapan untuk mendapatkan tanggapan orang lain (Hawkins, 2003:20). Gerak sebagai unsur utama dalam tari, muncul karena ada tenaga yang menggerakkan, dan tubuh manusia sebagai alat untuk bergerak. Gerak dalam tari bisa sebagai upaya komunikasi, media ungkap, serta sebagai simbol dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada penonton.

Penyajian gerak dalam tari sekarang sudah bebas, misalnya dengan gerakan sehari-hari pun bisa diciptakannya sebuah karya tari dengan gerak-gerak yang spontan seperti : (1) Gerak berjalan (maju, mundur, dan menyamping), (2) Melompat, (3) Menggunakan level dalam bergerak (rendah, sedang, tinggi), (4) Berputar dan berayun, (5) Gerak kombinasi (pengembangan/penggabungan gerak). Sekian banyak gerak sehari-hari tersebut, ada juga yang menyebut gerak mengalir.

Gerak mengalir adalah rangkaian gerak yang dilakukan melalui anggota tubuh sehingga aktivitas itu dapat dilihat dan dirasakan pada semua bagian tubuh yang bergerak pada waktu yang sama mengikuti ritme musik, secara berkesinambungan atau tidak tersendat-sendat (Dunlop dalam Dewi, 2013:36).

Laban (dalam Dewi, 2013:36) menjelaskan:

*“The material of the art of movement is the physical properties of the movements of the human body, which we shape and mould like a potter his clay, giving it intensity, rhythm, stress, coherence in form, in short, vital expression of the experience of life. This requires craftsmanship and knowledge (in the body) of the essential nature of the material and how to handle it”*

Dalam kutipan tersebut Laban menguraikan bahwa gerak adalah kekayaan fisik dari tubuh manusia yang dibentuk seperti seseorang ahli keramik mengolah tanah liat, memberinya intensitas, ritme, tekanan yang berpadu dalam bentuk dan merupakan ekspresi dari pengalaman hidup manusia. Hal ini membutuhkan keahlian dan pengetahuan tentang tubuh manusia dan sifat alamiah dari materi-materinya serta bagaimana mengaturnya. Maka untuk memahami gerak sebagai media ungkap ataupun sebagai materi dasar tari perlu dikaji teori Rudolf Laban (dalam Dewi, 2013:36) yang menyatakan bahwa :

Gerak secara luas dan mendalam melalui keempat faktor gerak (*motion factors*) yang saling menjalin membentuk hubungan. Keempat faktor tersebut yaitu ruang (*space*), waktu (*time*), tenaga (*effort*), dan alur gerak (*flow*). Konsep gerak laban tersebut didasarkan pada aktivitas gerak keseharian atau gerak yang *universal* dimana usaha (*effort*) mendasari setiap gerakannya.

a. Ruang (*space*)

Tubuh manusia mempunyai bidang ruang yang berada disekitar tubuh saat melakukan gerak. Setiap orang memiliki bidang tersebut yang hanya dihubungkan ke tubuhnya dan disebut ruang pribadi (*kinesphere*) dan ruang umum (*general space*) berada di luar jangkauan tubuh (Laban dalam Melina, 2013:34).

Dunlop (dalam Dewi, 2012:22) menguraikan konsep laban bahwa saat melakukan gerak dibutuhkan ruang, ruang menunjukan arah (*direction*) kemana akan bergerak. bereksplorasi untuk menumbuhkan kesadaran ruang dan rasa kinestetik dalam melakukan gerak.

Jika gerak difokuskan kepada bagian tubuh, terdapat tiga tingkat bidang ruang (*spatial area*) : 1) Tinggi dan di atas, 2) Sedang (*medium level and around the body*), 3) Rendah dan dalam (*beneath and deep*).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang adalah tempat yang menunjukkan dinamika arah dan tingkat gerak yaitu ke depan, ke belakang, ke sisi kiri dan kanan, ke bidang atas dan bawah. Menurut Dunlop ( dalam Dewi 2012:22) ada tiga hal yang dapat dipelajari seseorang sehubungan dengan gerak di dalam ruang :

1) Meningkatkan kemampuan untuk menggerakkan tubuh sehubungan dengan tingkatan (*level*) dan ruang gerak, melatih gerakan dengan kekuatan, penguasaan teknik gerak, 2) Merasakan perubahan gerak dalam ruangan dengan cara yang jelas, 3)mengetahui bagaimana sebuah gerak di ciptakan dengan ruang gerak.

b. Tenaga (*weight*)

Bergerak membutuhkan tenaga yang menggerakannya, tenaga adalah kualitas puncak dari gerakan dan pola-pola gerakan (Hawkins dalam Dibia, 2002:61). Gerak ditinjau dari penggunaan tenaga (penyebab gerak) mencakupi intensitas, tekanan dan kualitas (Jazuli, 2016:41). Intensitas adalah banyak sedikitnya tenaga yang digunakan dalam sebuah gerak. Penggunaan tenaga yang besar akan menghasilkan gerak yang kuat dan bersemangat, sebaliknya jika tenaga yang sedikit mengurangi rasa kegairahan, dan kemandapan dalam bergerak (Hawkins dalam Dibia, 2002:5)

c. Waktu (*time*)

Setiap gerak yang dilakukan membutuhkan waktu baik gerak *estetis* maupun gerak *fungsional* (Dewi, 2016:66). Gerak fungsional seperti berjalan menuju sekolah tentu membutuhkan waktu, jika jarak yang ditempuh dekat maka waktu yang dibuthkan lebih sedikit dibanding dengan jarak yang jauh. Perbedaan cepat atau lambat gerak berhubungan dengan

tempo dengan kata lain waktu sangat erat kaitannya dengan tempo. Fungsi tempo dalam gerak tari memberikan kesan dinamis sehingga tarian indah untuk dinikmati.

Ungkapan gerak dalam sebuah tarian pada dasarnya merupakan susunan beberapa rangkaian gerak yang sudah terpolakan (sumber internet, 2016). Jika seseorang melakukan gerak dengan peralihan, peralihan itulah yang disebut waktu sebagai sisipan antar gerak. Penjabaran struktur waktu yang meliputi aspek-aspek tempo, ritme, durasi dan irama (Jamalus, 1988:30). Tempo adalah kecepatan atau kelambatan sebuah gerak. Ritme dipahami dalam gerak sebagai pola perulangan yang teratur dari kumpulan-kumpulan bagian gerak yang berbeda kecepatannya. Durasi dipahami sebagai jangka waktu berapa lama gerakan itu berlangsung. Irama adalah cepat lambatnya gerak yang dapat menimbulkan daya hidup gerak, tergantung pengelolaan/pengaturannya.

Laban (dalam Dewi, 2013:35) menyatakan ada tiga faktor mengenai waktu, 1) Durasi (duration) yang berada pada kontinum sangat singkat sampai sangat panjang, 2) Kecepatan (speed) yang berada pada kontinum sangat cepat sampai sangat lambat, 3) Percepatan (*accelerating*) dan perlambatan (*decelerating*), yang merujuk pada sifat kecepatan (speed) yang selalu berubah atau tidak tetap didalam gerakan.

Penjelasan para ahli diatas ketiga faktor waktu tersebut mampu menghasilkan kualitas gerak yang dinamis, dengan cepat atau lambat perubahan gerak yang di lakukan, jelas bahwa tempo sangat berpengaruh dalam hal ini. Lebih spesifik adalah musik yang sangat berkaitan dengan waktu dalam tari, karena musik memberikan kode-kode atau tempo yang jelas untuk melakukan perubahan gerak. Tempo yang jelas akan membuat

gerakan bervariasi. Untuk merangkai gerak perlu melakukan transisi gerak, ketetapan gerak, serta mengawali dan mengakhiri gerakan tersebut.

### 3. Stimulus/Rangsangan

Stimulus dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membangkitkan fikir, atau semangat, atau mendorong kegiatan (Alexy dkk, 2001:2). Kreativitas gerak sangat penting dilakukan dengan pemberian stimulus, karena hal tersebut mampu mendorong seseorang untuk bergerak dan menerima respon dari rangsangan tersebut. Weston (dalam Muhibbin, 1995:56) seseorang dilahirkan dengan beberapa reflek satu reaksi emosional terhadap cinta. Prilaku lainnya dapat dibangun melalui hubungan stimulus respon dalam pengkondisian. Jika belajar tidak dikondisikan, maka hasil yang dicapai tidak optimal dan begitu pula sebaliknya. Untuk merangsang seseorang bergerak dengan spontan, sebaiknya buatlah gerakan yang mudah dan sederhana, yang hal ini di perkuat oleh pernyataan Samsudin (2007:9) menyebutkan bahwa pola gerak dasar yang sederhana yaitu :

(1) Gerak locomotor merupakan gerak berpindah misalnya melompat, berlari, meluncur, (2) Gerak non locomotor merupakan gerakan yang tidak berpindah tempat, (3) Gerak manipulatif adalah gerak yang melibatkan koordinasi antara kaki, tangan dan berkaitan dengan gerak menerima (menangkap) dan mendorong (melempar, memukul, menendang).

Pada pembelajaran tari stimulus atau rangsangan sangat penting dalam melakukan pengembangan gerak guna untuk memberikan inspirasi baru dan temuan ide-ide baru (Suyadi dalam jurnal Siagawati, 2013: 12).

Rangsangan gerak dalam tari berupa: 1) Rangsangan auditif (rangsangan dengar), 2) Rangsangan visual, 3) Rangsangan gagasan (idesional), 4) Rangsangan kinestetis, 5) Rangsangan peraba. Beberapa rangsangan yang telah dijelaskan, secara kolektif atau bersamaan akan mempengaruhi sebuah

keaktivitas gerak seseorang, yakni rangsangan auditif dan visual (Sumber internet, oktober 2016).

Dalam penelitian ini ada dua jenis pengkondisian atau perlakuan yang diberikan yaitu, kelompok S<sub>1</sub> diberikan perlakuan berupa stimulus musik, dan kelompok S<sub>2</sub> diberikan perlakuan stimulus properti tari yang nantinya akan di nilai adalah hasil kreativitas mana yang lebih efektif dari keduanya.

#### **a. Musik**

Bicara tentang stimulus atau rangsangan, Garha (1998:35) menyatakan bahwasanya di antara stimulus atau rangsangan untuk menciptakan inspirasi dan ide-ide baru, musik adalah rangsangan yang sangat berpengaruh dan kuat untuk memancing kreativitas gerak seseorang. Pernyataan tersebut diperkuat oleh beberapa para ahli. Bernstein & Picker (dalam Jamalus, 1988:24) menyatakan bahwa musik adalah suara-suara yang di organisasikan dalam waktu dan memiliki nilai seni dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan ide dan emosi dari komposer kepada pendengarnya. Kedua pernyataan tersebut sama-sama mengatakan bahwa musik menjadi rangsang gerak dalam berkeaktivitas dari suara yang didengar mampu memberikan inspirasi atau inovasi baru dalam gerak tari.

Humprey (1983:159) mengatakan bahwa musik yang dinamis dapat memberikan rangsangan gerak, jika musik tersebut dapat membangkitkan semangat dan rasa senang maka akan tercipta gerakan yang kreatif. Jadi dengan kata lain perasaan seseorang saat mendengarkan musik berpengaruh dengan respon yang dikeluarkannya, musik yang terdengar ritmis mampu memberikan perasaan berbeda untuk yang mendengarkannya,

lain lagi ketika seseorang mendengarkan musik dengan tempo yang cepat atau musik yang riang, tubuh akan merespon minimal dengan gerak mengikuti irama. Namun jika seseorang memiliki pengetahuan tentang penciptaan karya seni tidaklah mutlak untuk bergerak mengikuti tempo musik, dengan kata lain bisa membuat gerak bertolak belakang atau kontras dengan tempo musik atau disebut *out tempo* (Sediawati dkk, 1984:109). Semua suara atau bunyi yang terdengar sangat berpengaruh dan mampu merangsang tubuh untuk bergerak, dalam tari musik tidak hanya berbentuk objek yang nyata saja, penari bisa melakukan gerak tanpa alat musik, bisa menggunakan tepuk tangan dan mendengar suara angin, dan hembusan nafas. Eagle mengatakan musik sebagai organisasi dari bunyi atau suara dan keadaan diam (*sounds and silences*) dalam alur waktu dan ruang tertentu (dalam Jamalus, 1988:14).

Musik yang digunakan dalam tarian disebut musik pengiring, ada beberapa macam bentuk iringan yang digunakan dalam tarian, ada iringan tari yang terjadi karena gerakan-gerakan penari itu sendiri (iringan tari internal) yaitu misalnya tepuk tangan ketubuh, depakan kaki kelantai dan bunyi-bunyi lain yang timbul pakaian atau perhiasan yang dikenakan penari. Ada pula iringan tari yang dilakukan oleh orang lain baik dengan kata-kata, nyanyian maupun dengan musik yang lebih lengkap disebut iringan tari eksternal (Sediawati dkk, 1984:109). Sal murgiyanto mengatakan bahwa :

Musik mampu menjangkau situasi emosional dasar yang dirasakan oleh semua manusia dan musik tari juga mampu menggugah rasa hati tanpa menimbulkan asosiasi-asosiasi yang memaksa kita membuat interpretasi yang kongkrit. Sehingga seseorang dapat menginterpretasikan kedalam imaji-imaji yang kongkrit apa yang didengar dan dilihatnya.

Abeles (dalam Edy Sedyawati, 1984:131) mengatakan bahwa terdapat tiga tahap respons terhadap musik yang dapat diidentifikasi, yaitu:

(1) Respons emosional terhadap musik. Respons emosional maksudnya adalah dimana seseorang saat melakukan gerak tari sangat bergairah, bahagia, gerak yang lembut menggambarkan kekecewaan. Hal ini disebabkan rangsangan musik yang mereka terima membuat respon yang muncul berlebihan, atau lebih dikenal dengan *mood* atau emosi yang dirasakan ketika mendengar musik. (2) Respons berdasarkan preferensi musik. Respons berdasarkan preferensi musik adalah tindakan memilih, menghargai, atau memberikan prioritas terhadap satu jenis musik dibandingkan jenis musik lainnya. (3) Respons berdasarkan selera musik. Selera musik merupakan komitmen jangka panjang seseorang terhadap preferensi musiknya, yang ditandai dengan perilaku seseorang yang melakukan gerak dengan lancar jika musik tersebut telah dikuasainya.

Musik termasuk kedalam rangsangan auditori yang menghasilkan suara.

Hal tersebut seringkali disebut rangsangan gerak tari karena lagu atau irisan musik tertentu dapat merangsang timbulnya gagasan tari. Bila musik dipakai sebagai pengiring maka tari tidak dapat tercipta tanpa musik. Menurut Humphrey (1983:159) bahwa pada dasarnya tari membutuhkan musik sebagai pendampingnya. Kaitan musik dengan tari sangat erat terbukti dari penjelasan beberapa para ahli yang menyebutkan bahwa tari tidak lepas dari musik dan sebaliknya. Oha Graha (1997:44) mengungkapkan beberapa fungsi musik dalam tari diantaranya, (1) memberi irama (membantu mengatur waktu), (2) memberi ilustrasi atau gambaran suasana, (3) membantu mempertegas ekspresi gerak, (4) rangsangan dalam gerak.

## **b. Properti**

Properti tari adalah segala kelengkapan dan peralatan dalam penampilan atau peragaan menari. Konsep dan properti itu harus sesuai dengan gerak yang akan dilakukan. Karena ini merupakan bagian dari teks

pertunjukan tari tersebut, oleh karena itu, penggunaan properti tari juga harus sesuai dengan tema yang dibuat. Material dari properti ini bisa apa saja dan lebih memanfaatkan yang ada disekitar, misalnya *nyiru*, *boboko*, *caping*, kipas, piring, kain dan selendang. Terpenting dalam penggunaan properti tari tersebut bukan berdasarkan pada material tapi bagaimana material itu mampu mengembangkan imajinasi dan daya kreatifnya. Kreativitas berkaitan dengan persoalan penemuan segar, baik berupa gagasan atau tindakan yang menghasilkan rancang bangun konkrit. Tentu saja kreativitas yang baik adalah yang memiliki humanitas. Humanitas adalah nilai-nilai yang menunjang tinggi harkat dan martabat manusia.

Pengembangan kreativitas menjadi penting ditinjau dari sudut pengembangan kepribadian dan kesehatan mental, dan setiap anak pada hakikatnya memiliki potensi kreatif dalam kadar yang berbeda-beda (Munandar, 2009:89). Pemanfaatan properti tari dapat diterapkan untuk membantu menciptakan kreativitas karena seseorang dapat memanfaatkan benda sekitar. Properti tari mampu menjadi cara untuk melakukan pengembangan gerak yang kreatif, jika diberikan kebebasan untuk berkreasi tanpa adanya sebuah tekanan (Munandar, 1998:31).

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan topik yang akan dilakukan peneliti adalah :

Penelitian dari mahasiswa UPI jurusan Pendidikan Seni Tari, Nurul Fauziah Ismayanti 2013. Yang berjudul “Penggunaan Properti Tari Sebagai Stimulus Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Tari Pada Siswa Kelas V di SDN Cirug Agung Padalarang Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen murni. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V di SDN Cirugagung Bandung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian stimulus sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Stimulus atau rangsangan yang dianggap berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas adalah properti tari.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada stimulus yang diberikan, karena dalam penelitian yang dilakukan nanti berupa stimulus musik dan properti tari, serta lokasi dan fokus penelitian yang berbeda. Peneliti memfokuskan pada hasil kreativitas gerak dengan pemberian stimulus, sedangkan penelitian oleh Nurul Fauziah Ismayanti 2013 khusus meningkatkan kreativitas gerak yang sasarannya siswa kelas V di SDN Cirug Agung Padalarang Bandung dengan pemberian Stimulus berupa properti tari.

Penelitian yang dilakukan oleh Risti Amaliya pada tahun 2014, mahasiswa UPI Pendidikan Seni Tari, dengan judul penelitian “Lagu Cublak-Cublak Suweng” sebagai stimulus kreativitas dan mengolah gerak siswa terhadap pembelajaran tari siswa PAUD. Penelitian ini menggunakan musik berupa lagu Cublak-Cublak Suweng sebagai stimulus atau rangsangan untuk melakukan gerak

tari. Karena dengan lagu tersebut dapat meningkatkan daya imajinasi anak dalam berkeaktivitas gerak.

Penelitian yang telah di lakukan menggunakan stimulus musik untuk kreativitas gerak mahasiswa Prodi Sendratasik angkatan 2016. Namun stimulus yang diberikan tidak berupa musik saja melainkan stimulus properti tari. Sedangkan penelitian Risti Amaliya 2014 khusus pada pemberian stimulus lagu Cublak-cublak suweng untuk peningkatan kreativitas dan mengolah gerak tari, yang sasarannya adalah siswa PAUD Balissalam kabupaten Sukabumi.

### **C. Kerangka Berfikir**

1. Stimulus dapat membangkitkan daya pikir, semangat, dan mendorong kegiatan seseorang dalam melakukan gerak yang kreatif jika pemberian perilaku tersebut tepat. Dengan demikian pemberian stimulus musik maupun properti tari memiliki pengaruh terhadap hasil kreativitas gerak.
2. Kreativitas adalah sebuah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru atau orisinalitas pemikiran diri sendiri. Ruang lingkup kreativitas dalam tari berupa aspek pengembangan bentuk gagasan, ide ataupun gerak. Agar hasil belajar tercapai secara optimal, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu salah satunya pemberian perlakuan yang sesuai untuk memunculkan kreativitas dengan stimulus atau rangsangan di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan musik dan properti tari sebagai stimulus atau rangsangan. Musik mampu memberikan rangsangan yang berpengaruh kuat untuk memancing kreativitas gerak seseorang. Sedangkan properti tari mampu menjadi cara untuk melakukan pengembangan gerak yang kreatif, jika diberikan

kebebasan untuk berkreasi tanpa adanya sebuah tekanan (Munandar, 1998:31). Stimulus properti tari memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan latihan atau *treatment* secara rutin sehingga memperoleh keterampilan yang memiliki pemahaman luas dan bakat serta sifat kreatif mahasiswa tersalurkan dengan baik.

Kelebihan musik terhadap hasil krestivitas gerak yaitu mahasiswa dapat memberikan rangsangan gerak, jika musik tersebut dapat membangkitkan semangat dan rasa senang maka akan tercipta gerakan kreatif. Sehingga stimulus musik juga tepat digunakan dalam kreativitas gerak. Kelemahannya adalah bagaimana memilih dengan tepat stimulus yang akan diberikan karena jika tidak sesuai maka materi yang akan disampaikan tidak akan dapat diserap dengan baik oleh mahasiswa. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak yang diberikan stimulus musik lebih besar dari pada hasil kreativitas yang diberikan stimulus properti tari.

#### **D. Hipotesis Statistik**

Hipotesis statistik digunakan jika peneliti melakukan uji analisis dengan dua atau lebih variabel yang menjadi interes dan hendak di uji oleh peneliti. Hasil uji hipotesis statistik biasanya akan selalu jatuh pada dua kemungkinan yaitu menolak atau menerima (Darmadi, 2014: 113). Berikut adalah hipotesis statistik penelitian :

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara pemberian stimulus berupa musik dan pemberian stimulus berupa properti

Hi : Terdapat perbedaan antara hasil kreativitas pengembangan gerak ditinjau dari pemberian stimulus musik dan pemberian stimulus properti tari.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil kreativitas gerak yang dilakukan mahasiswa angkatan 2016 melalui stimulus musik dan stimulus properti.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Sendratasik, hal ini berkaitan dengan sampel yang akan ambil, yaitu mahasiswa sendratasik angkatan 2016 yang diberikan stimulus gerak berupa musik dan properti tari untuk mengetahui pengaruh kedua stimulus tersebut dengan hasil kreativitas.

#### **C. Metode Penelitian**

Metode berasal dari kata *methods* (yunani) yang berarti cara atau jalan yang ditempuh, sedangkan dalam KBBI (2001:165) metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan. Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan

sebab akibat. Pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh Suharsini yang mengatakan bahwa :

Penelitian eksperimen dapat menimbulkan suatu keadaan atau kejadian, eksperimen dilakukan dengan maksud melihat suatu akibat treatment. Analisisnya dengan mengetahui pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat dengan cara memanipulasi variabel bebas untuk kemudian melihat efek pada variabel terikat (2009:9)

Penelitian haruslah dilakukan dengan sistematis dan terbukti secara langsung, Ary dalam Suharsaputra mengatakan bahwa :

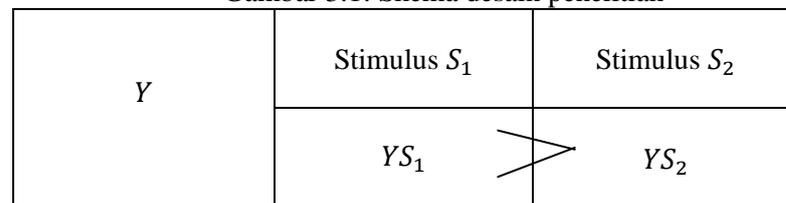
Dalam bentuk yang sederhana suatu eksperimen mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Suatu variabel bebas dimanipulasi, 2) semua variabel lainnya, kecuali variabel bebas, dipertahankan tetap, 3) pengaruh manipulasi variabel bebas terhadap variabel terikat diamati (2012: 151-152)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian eksperimen variabel bebas dapat dengan memberikan *treatment* (perlakuan) tertentu untuk melihat perbedaan, maka dapat dikatakan bahwa perubahan tersebut diakibatkan oleh manipulasi atau perlakuan yang dilakukan pada variabel tersebut.

#### **D. Desain Penelitian**

Penelitian ini mempunyai 2 variabel dimana variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel X dalam penelitian ini dibagi lagi menjadi dua yaitu  $S_1$  (stimulus musik),  $S_2$  (stimulus properti tari). Sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil kreativitas gerak mahasiswa angkatan 2016. Desain dari penelitian ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut

Gambar 3.1: Skema desain penelitian



Sumber: Data Primer

Keterangan:

Y = Hasil Kreativitas Gerak

Stimulus  $S_1$  = Stimulus MusikStimulus  $S_2$  = Stimulus Properti Tari $YS_1$  = Hasil kreativitas dengan pemberian stimulus musik $YS_2$  = Hasil kreativitas dengan pemberian stimulus properti tari

## E. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2009:80) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam metode penelitian kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi masalah sasaran penelitian (Narbuko dan Ahmadi, 2009:151). Populasi dalam penelitian ini yaitu populasi terbatas dimana mempunyai sumber data yang jelas batasnya secara kuantitatif sehingga dapat dihitung jumlahnya (Riduwan,2003:8).

Penelitian ini menggunakan populasi target Mahasiswa angkatan 2016 prodi pendidikan sendratasik Universitas Negeri Jakarta dengan jumlah populasi sebanyak 48 mahasiswa.

## 2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009:118). Sampel yang akan digunakan adalah seluruh populasi dari mahasiswa dengan stimulus gerak berupa stimulus musik dan stimulus properti tari, yang menjadi patokan jumlah sampel adalah berdasarkan strata<sup>^</sup>/tingkatan prestasi dalam populasi. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang representatif dari populasi, yang digunakan yaitu *Simple random Sampling*. Simple Random Sampling merupakan suatu teknik sampel yang dipilih secara acak, cara ini dapat diambil bila analisa penelitian cenderung bersifat deskriptif atau bersifat umum (Riduwan,2003:10-11). Setiap unsur populasi memiliki kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel.

Roscoe (dalam Hamid, 2014:67 ) memberikan acuan umum untuk menentukan ukuran sampel, (1) ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 adalah tepat untuk kebanyakan penelitian, (2) jika sampel dipecah ke dalam subsampel (pria/wanita, junior/senior, dan sebagainya), ukuran sampel minimum 30 untuk tiap kategori adalah tepat, (3) dalam penelitian multivariate (termasuk analisis regresi berganda), ukuran sampel sebaiknya 10x lebih besar dari jumlah variabel dalam penelitian, (4) untuk penelitian eksperimental sederhana dengan kontrol eksperimen yang ketat, penelitian yang sukses adalah mungkin dengan ukuran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20.

Berikut langkah-langkah dalam menentukan sampel :

1. Penelitian ini menggunakan kelas pada mata kuliah olah tubuh yang sederajat yaitu angkatan 2016 masing-masing kelas terdapat 16 mahasiswa. Total seluruh mahasiswa mata kuliah olah tubuh yaitu 48 mahasiswa.
2. Seluruh mahasiswa dalam populasi terbatas, sampel yang digunakan ditentukan oleh pernyataan roscoe bahwa penelitian eksperimen yang

- memiliki populasi kurang dari 50, untuk pengambilan sampel bisa dengan 25% dari populasi dengan ukuran sampel kurang dari 30 atau 10 – 20 sampel.
3. Berdasarkan jumlah responden yang sudah didapatkan yaitu 24 mahasiswa dari 25% populasi maka diambil melalui teknik *Simple Random Sampling* dan dibagi menjadi 2 perlakuan yaitu kelompok  $S_1$  dan kelompok  $S_2$  masing-masing 12 mahasiswa.
  4. Setelah itu masing-masing kelas dilakukan tes dan dikelompokkan dari yang tertinggi, sedang dan terendah. Berdasarkan hasil tersebut kemudian diambil kemampuan sedang berjumlah 12 orang untuk masing-masing kelas.
  5. Setelah mendapatkan responden maka penelitian baru dapat dilaksanakan, kemudian dari perlakuan terakhir peneliti dapat mengambil sampel agar kelas yang akan diteliti memiliki karakteristik yang sama, agar mendapatkan data yang homogen.

## F. Perlakuan dalam Eksperimen

Tabel 3.1: Perlakuan atau Tindakan dalam Eksperimen

No.	Perlakuan/Tindakan	Stimulus Musik	Stimulus Properti Tari
1.	Tujuan	Mengetahui kreativitas gerak tari dengan pemberian stimulus musik.	Mengetahui kreativitas gerak tari dengan pemberian stimulus properti tari
2.	Materi	Setiap pertemuan mahasiswa prodi sendratasik angkatan 2016 melakukan pengembangan gerak dengan stimulus musik suasana dan tempo	Setiap pertemuan mahasiswa prodi sendratasik angkatan 2016 melakukan pengembangan gerak menggunakan beberapa

		musik yang berbeda setiap pertemuannya, guna untuk menguji kreativitas gerak melalui stimulus yang diberikan.	properti tari yang telah disiapkan dan selalu berbeda setiap pertemuannya.
3.	Pertemuan	Pertemuan 1: Memberikan instruksi tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kelompok pertama akan diberikan musik suasana dengan tempo yang lambat dan mahasiswa akan bergerak sesuai dengan alunan musik yang di dengar.	Pertemuan 1: Memberikan instruksi tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kelompok kedua akan diberikan properti tari berupa kain kemudian mahasiswa melakukan pengembangan gerak dengan properti tersebut.
		Pertemuan 2 : Memberikan instruksi tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kelompok pertama akan diberikan musik suasana dengan tempo sedang dan mahasiswa akan bergerak sesuai dengan musik yang di dengar.	Pertemuan 2 : Memberikan rangsangan gerak dengan properti <i>caping</i>
			Pertemuan 3: Memberikan rangsangan gerak dengan properti <i>boboko</i> .
			Pertemuan 4 : Memberikan rangsangan gerak dengan properti selendang dan kipas

		<p>Pertemuan 3: Memberikan stimulus atau rangsangan musik dengan tempo cepat.</p>	<p>Pertemuan 5 : Memberikan rangsangan dengan properti <i>caping</i> dan kain.</p>
		<p>Pertemuan 4 : Memberikan stimulus Musik dengan tempo yang lambat dan sedang</p>	<p>Pertemuan 6 : Memberikan rangsangan dengan properti yang ada disekitar mereka</p>
		<p>Pertemuan 5 : Memberikan rangsangan musik penggambaran suasana alam</p>	<p>Pertemuan 7 : Memberikan rangsangan yang ada disekitar mereka</p>
		<p>Pertemuan 6 : Memberikan stimulus musik tempo cepat dan sedang</p>	<p>Pertemuan 8 : Memberikan rangsangan properti <i>tampah</i></p>
		<p>Pertemuan 7 : Memberikan stimulus musik dengan tempo lambat dan cepat</p>	
		<p>Pertemuan 8 : Memberikan stimulus musik dengan tempo cepat, sedang, dan lambat.</p>	

4.	Metode	Eksperimental	Eksperimental
5.	Teknik Penilaian	Penilaian Kinerja	Penilaian Kinerja
6.	Model Pengamatan	Pengamatan langsung	Pengamatan langsung

## **G. Instrumen Penelitian**

### **1. Definisi Konseptual Kreativitas Gerak**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menemukan sesuatu ide baru dengan mengkombinasikannya dengan sesuatu yang sudah ada. Kreativitas tak lepas dari ketiga aspek yaitu, Orisinalitas, Fleksibilitas, dan Elaborasi ketiganya saling berkaitan dalam terciptanya suatu kreativitas. Keberhasilan pencapaian tersebut tidak didapat dengan sendirinya melainkan melalui proses panjang yang memerlukan latihan dan kesungguhan. Suatu proses untuk menghasilkan kreativitas dan sesuatu gagasan baru belajar dikatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan bahan tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak dengan pemberian stimulus dapat dilihat melalui proses yang panjang, dan dapat dikatakan berhasil jika mencapai tujuan yang diinginkan.

### **2. Definisi Operasional Hasil Kreativitas Pengembangan Gerak dengan Pemberian Stimulus Musik dan Properti Tari**

Secara definisi Operasional bahwa kreativitas adalah skor yang diperoleh dengan mengukur aspek Kreativitas gerak pada mahasiswa dengan 4

indikator yang dinilai yakni: (1) Kesesuaian/kelancaran gerak, (2) Keluwesan gerak dengan stimulus, (3) Orisinalitas gerak yang dilakukan, (4) Elaborasi Gerak.

Memunculkan gerak-gerak yang kreatif hendaknya memerlukan stimulus agar gerak benar-benar orisinal. Stimulus atau rangsangan diberikan gunanya lebih mempermudah seseorang dalam melakukan pengembangan gerak yang kreatif. Sebuah kreativitas itu dapat dikembangkan melalui sikap individu atau keingintahuan seseorang yang lebih.

a. Kisi-Kisi

Tabel 3.2: Aspek Kreativitas Gerak Melalui Pemberian Stimulus Musik Dan Properti Tari

Variabel	Indikator	No Butir Setiap Indikator	Jumlah Butir
Kreativitas Gerak Pada Mahasiswa	Kesesuain/kelancaran gerak dengan stimulus yang diberikan	1, 2, 11, 13, 19	5
	Keluwesan gerak dengan stimulus	3, 4, 12, 14	4
	Orisinalitas gerak yang dilakukan	6, 7, 16, 20	4
	Elaborasi gerak (pembaharuan gerak)	5, 8, 9, 10, 15,17, 18	7

b. Instrumen Penelitian

Tabel 3.3 Instrumen Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Musik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kepekaan terhadap musik sesuai dengan tempo				
2	Mampu bermain ekspresi wajah dalam gerak saat mendengar musik sesuai tempo				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
3	Gerak mengalir sesuai dengan tempo musik				
4	Melakukan gerak ke segala arah				
5	Bergerak menggunakan level				
6	Melakukan pengulangan gerak				
7	Gerak secara spontan				
8	Gerak yang dilakukan bervariasi				
9	Tercipta gerakan-gerakan yang unik				
10	Menerapkan ilmu-ilmu olah tubuh dalam melakukan pengembangan gerak				

Tabel 3.4 Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Properti Tari

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
11	Kesesuaian gerak terhadap penggunaan properti				
12.	Keluweasaan gerak dengan properti				
13	Keseimbangan gerak dengan properti				
14	Bergerak dengan penggunaan properti ke segala arah				
15.	Bergerak dengan menggunakan level				
16	Bergerak spontan dengan menggunakan properti				
17.	Gerak yang dilakukan bervariasi				
18.	Timbulnya gerakan yang unik dan menarik				
19.	Gerakan yang dilakukan tidak terburu-buru				
20.	Pengulangan gerak secara terus-menerus				

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukuran dikatakan memiliki validitas yang cukup tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut (Dinny, evaluasi pembelajaran 2013:78). Untuk menguji validitas instrumen digunakan uji Validitas Konstruk.

Validitas Konstruk biasa digunakan untuk instrument-instrumen yang dimaksud mengukur variable konsep, baik yang sifatnya performasi tipikal seperti mengukur sikap, minat, konsep diri, locus control, gaya kepemimpinan, motivasi berprestasi, dll maupun performasi maksimum seperti instrument untuk mengukur bakat, intelegensi, kecerdasan emosional, dll (Dinny, evaluasi pembelajaran 2013:78).

Uji validitas ini menggunakan rumus *Person Products Moment* (Riduwan, 2004:98).

Gambar 3.2 Rumus *Person Products Moment*

$$r = \frac{n (\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

**r** : koefisien korelasi  
 **$\sum X$**  : jumlah skor item  
 **$\sum Y$**  : jumlah skor total item  
**n** : jumlah responden

Setelah dilakukan uji validitas dari sampel yang ada didapatkan hasil melalui tes praktik tari dengan menggunakan uji *Person Product Moment*. Uji coba instrumen dengan kriteria T hitung > T tabel (0,632) dengan  $n = 40$  pada  $\alpha = 0,05$ . Setelah dilakukan penghitungan dari 40 butir

instrumen tes praktik gerak dengan stimulus musik dan properti tari diperoleh hasil dari keseluruhan butir pengamatan hanya 20 butir yang valid, 10 butir soal untuk stimulus musik dan 10 butir soal untuk stimulus properti tari.

Tabel 3.5 Validasi Butir Instrumen

No.	Butir Soal	Keterangan
1.	1,4,5,6,8,9,10,11,12,16,17,21,22,25,32,34,35,36,38,39	Butir Drop
2.	2,3,7,13,14,15,18,19,20,23,24,26,27,28,29,30,31,33,37,40	Butir Valid

## 2. Reliabilitas

Hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek belum berubah. Ini merupakan reliabilitas, reliabilitas itu sendiri berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauhmana suatu pengukuran yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach* (Riduwan, 2004:115).

$$r = \frac{K}{K-1} \left( \frac{\sum S}{S} \right)$$

Keterangan:

R = Nilai Reliabilitas

$\sum S_i$  = Jumlah varians skor tiap-tiapitem

$S_t$  = Varians total

k = Jumlah item

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= (20 / (20-1)) (1- 4,36/48,6) \\
 &= 1,052 (1- 0,089) \\
 &= 1,083 (0,911) \\
 &= 0,96
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan reliabilitas jika dilihat pada tabel nilai perhitungan uji reliabilitas tersebut dalam kategori tinggi.

## I. Analisis Data

### 1. Analisis Deskripsi

#### a. Mean (Rata-rata)

Pengertian mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Mean yang digunakan yaitu mean data kelompok, perhitungan data mean kelompok dapat dicari dengan rumus (Riduwan, 2004:106)

$$\bar{x} = \frac{\sum(ti \cdot fi)}{\sum fi}$$

$\bar{x}$  = Mean  
 $ti$  = Titik tengah  
 $\sum fi$  = Jumlah frekuensi

#### b. Median (Nilai Tengah)

Pengertian median (me) adalah nilai tengah dari gugusan data yang telah diurutkan (disusun) dari data terkecil sampai data terbesar atau

sebaliknya dari data terbesar samapi data terkecil. Median terbagi menjadi dua yaitu median data tunggal dan median data kelompok. Penelitian ini menggunakan median data kelompok, dengan rumus :

$$Me = Bb + P \frac{\frac{1}{2}n - Jf}{f}$$

- Me = Nilai median  
 Bb = Batas bawah kelas sebelum nilai median akan terletak  
 P = Panjang kelas nilai median  
 n = Jumlah data  
 f = Banyaknya frekuensi kelas median  
 Jf = Jumlah dari semua frekuensi kumulatif sebelum kelas median

c. Modus (Nilai yang Paling Banyak Muncul)

Pengertian modus (mo) adalah nilai dari beberapa data yang mempunyai frekuensi tertinggi baik data tunggal maupun data yang berbentuk distribusi atau nilai yang sering muncul dalam kelompok data (Riduwan, 2004:115). Pada penelitian ini modus yang digunakan yaitu modus berdistribusi (dikelompokkan), dapat dihitung dengan rumus

$$Mo = Bb + P \frac{F1}{F1 + F2}$$

- Mo = Nilai modus  
 Bb = Batas bawah kelas yang mengandung modus  
 P = Panjang kelas nilai modus  
 n = Jumlah data  
 F<sub>1</sub> = Selisih antara frekuensi modus (f) dengan frekuensi sebelumnya(f<sub>sb</sub>)  
 F<sub>2</sub> = Selisih antara frekuensi modus (f) dengan frekuensi sesudahnya(f<sub>sd</sub>)

d. Rentang Kelas

Rentang kelas dapat dihasilkan dengan rumus nilai tertinggi – nilai terendah.

e. Banyak Kelas

Banyak kelas dapat dihasilkan dengan rumus  $1 + 3,33 \log n$

f. Panjang Kelas

Panjang kelas dapat dihasilkan dengan rumus rentang kelas dibagi banyak kelas.

## 2. Uji Prasayarat

a. Uji Normalitas

Terdapat beberapa cara pengujian normalitas salah satunya menggunakan Uji Lilliefors, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi data.
- 2) Tentukan nilai  $z$  dari tiap-tiap data tersebut.
- 3) Tentukan besar peluang untuk masing-masing nilai  $z$  berdasarkan table  $z$  dan disebut dengan  $F(z)$ .
- 4) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari masing-masing nilai  $z$ , dan disebut dengan  $S(z)$ .
- 5) Tentukan nilai  $L_0 = IF(z) - S(z)$  dan bandingkan dengan  $L_1$  dari table Lilliefors.
- 6) Apabila  $L_0 < L_1$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 7) Contoh:  $H_0 =$  sampel berdistribusi normal  
 $H_1 =$  sampel berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji yang biasa digunakan dalam uji Homogenitas yaitu Uji Bartlett dengan menggunakan nilai Chi-Kuadrat sebagai ukuran pengujian. Langkah-langkah perhitungannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelompokkan skor nilai Y berdasarkan pengurutan skor nilai  $X_1$
- 2) Tentukan nilai  $s_i^2$ , yang merupakan varians dari tiap kelompok dengan rumus:

$$s_i^2 = \frac{\sum fx^2}{n-1} - \frac{(\sum fx)^2}{n(n-1)} \dots\dots\dots 3.1$$

Keterangan:

$s_i^2$  = varians

$\sum fx^2$  = jumlah perkalian f dengan  $x^2$

$(\sum fx)^2$  = jumlah perkalian f dengan  $x^2$  yang dikuadratkan

n = banyak sampel

- 3) Tentukan varian gabungan ( $s^2$ ) dengan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum db s_i^2}{\sum db} \dots\dots\dots 3.2$$

Keterangan:

$s^2$  = varian gabungan

$\sum db s_i^2$  = jumlah sampel - 1

$s_i^2$  = varians

- 4) Tentukan nilai  $\beta$  dengan rumus:

$$\beta = (\sum db) \log s^2 \dots\dots\dots 3.3$$

Keterangan:

B = Beta

$\sum db$  = jumlah sampel - 1

5) Sesudah diketahui nilai  $\beta$ , kemudian tentukan nilai Chi-Kuadrat ( $\chi^2$ )

dengan rumus:

$$\chi^2 = (\ln 10) \times \{ \beta - (\sum db) \log s_i^2 \} \dots\dots\dots 3.4$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Homogenitas

$\ln 10$  = 2.302

$\beta$  = Beta

$\sum db$  = Jumlah sampel - 1

$\log s_i^2$  = Log varians

6) Bandingkan  $\chi^2$  tersebut dengan nilai  $\chi^2$  tabel.

7) Apabila  $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel, maka kelompok data tersebut bersifat homogen.

### 3. Uji Hipotesis Statistik

#### a. Uji Anava

Uji anova adalah bentuk khusus dari analisis statistik yang banyak digunakan dalam penelitian eksperimen (Sudjana, 2005:302). Penelitian ini menggunakan uji anova satu arah yang menguji perbedaan diantara dua kelompok dimana hanya terdapat satu faktor yang dipertimbangkan (Sudjana, 2005:302). Berikut adalah penjelasan data  $\sum x^2$ , varians dan simpangan baku dari 24 responden hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari.

#### b. Uji Q (Tukey)

Uji Tukey biasa juga disebut uji beda nyata jujur (BNJ) atau honestly significance difference (HSD), diperkenalkan oleh Tukey (1953). Prosedur pengujiannya mirip dengan LSD, yaitu mempunyai satu pembanding dan

digunakan sebagai alternatif pengganti LSD apabila kita ingin menguji seluruh pasangan rata-rata perlakuan tanpa rencana. Uji Tukey digunakan untuk membandingkan seluruh pasangan rata-rata perlakuan setelah uji Analisis Ragam dilakukan. 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.

#### **J. Hipotesis Statistik**

1.  $H_0 : \mu S_1 = \mu S_2$

$H_1 : \mu S_1 \neq \mu S_2$

2.  $H_0 : \mu S_1 < \mu S_2$

$H_1 : \mu S_1 > \mu S_2$

Keterangan:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan hasil kreativitas pengembangan gerak antara pemberian stimulus berupa musik dan pemberian stimulus berupa properti tari.

$H_1$  : Ada perbedaan hasil kreativitas pengembangan gerak antara pemberian stimulus berupa musik dan pemberian stimulus berupa properti tari

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

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

Data hasil penelitian ini meliputi data hasil kreativitas gerak pada mahasiswa sendratasik angkatan 2016, dengan eksperimen yang menerapkan stimulus musik dan stimulus properti tari. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa angkatan 2016 sendratasik dalam jangka waktu tiga bulan, september sampai dengan bulan november 2016. Jumlah responden yang dijadikan sampel sebanyak 24 mahasiswa, 12 mahasiswa dengan kelompok stimulus musik ( $S_1$ ), dan kelompok stimulus properti tari ( $S_2$ ) juga dengan jumlah yang sama yaitu 12 mahasiswa. Data hasil kreativitas gerak yang dianalisis diperoleh dari nilai praktek tari yang dilakukan pada *treatment* terakhir, meliputi skor tertinggi, skor terendah, rentang kelas, banyak kelas, nilai rata-rata, modus, median, simpang baku, dan varian.

##### **1. Data Hasil Kreativitas dengan Stimulus Musik**

Data hasil kreativitas gerak dengan menggunakan stimulus musik mempunyai skor tertinggi sebesar 39 dan skor terendah sebesar 32; Rentang kelas sebesar 7; Banyak kelas 4,56 dibulatkan menjadi 5. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dengan stimulus musik 36,5; modus 37,9; median 37; simpang baku sebesar 5,45 ; varian 29,82. Berikut adalah penjelasan frekuensi dan histogram data hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik :

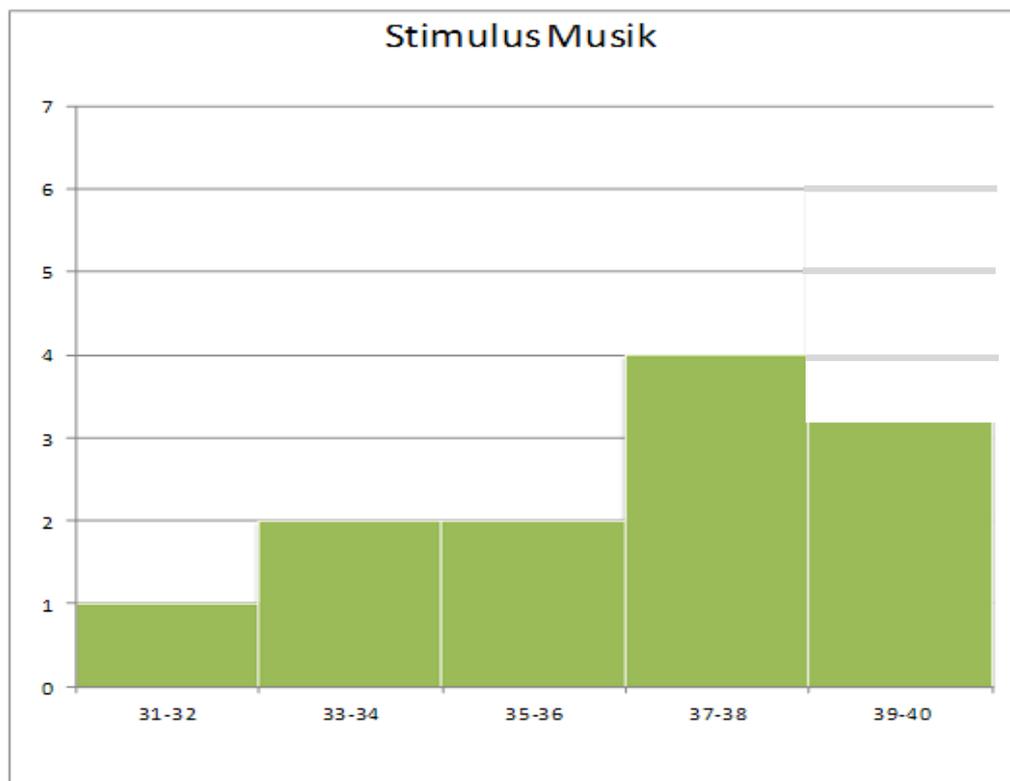
**Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik**

Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	Presentase (%)
31 – 32	1	31,5	8
33 – 34	2	33,5	16
35 – 36	2	35,5	16
37 – 38	4	37,5	33
39 – 40	3	39,5	25
Jumlah	12		100

Sumber : Data Primer

Tabel distribusi frekuensi skor kreativitas gerak melalui stimulus musik diatas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut ini :

**Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik**



Sumber : Data Primer

Tabel 4.1 menjelaskan persentase hasil nilai kelas kreativitas gerak mahasiswa angkatan 2016 sendratasik yaitu, nilai kelas dibawah rata-rata mendapatkan persentase 8% untuk kelas 31-32, dan 32% untuk nilai kelas 33-36, sedangkan nilai kelas di atas rata-rata dengan persentase tertinggi diperoleh oleh nilai kelas 37-38 dengan persentase 33%, 25% untuk nilai kelas 39-40. Jadi persentase hasil tertinggi kreativitas gerak melalui stimulus musik adalah 55% untuk nilai kelas 37-40 dari 12 responden.

Gambar 4.1 menjelaskan lebih detail bentuk grafik frekuensi nilai kelas mahasiswa yang mendapatkan stimulus musik, diantaranya 1 mahasiswa yang mendapatkan nilai kelas 31-32, sedangkan nilai dibawah rata-rata dengan kelas 33-36 hanya diperoleh 4 mahasiswa, dan nilai diatas rata-rata dengan kelas 37-40 diperoleh 7 mahasiswa dari 12 responden. 58% dari responden membuktikan bahwa stimulus musik mampu menghasilkan pengembangan gerak, sehingga hal ini menunjukkan persebaran data normal.

## 2. Data Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Properti Tari

Data hasil kreativitas gerak dengan pemberian stimulus properti tari secara keseluruhan mempunyai skor tertinggi sebesar 39 dan skor terendah sebesar 28; Rentang kelas sebesar 11; Banyak kelas 4,59 dibulatkan menjadi 5. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dengan stimulus properti tari 33,75; modus 35,1; median 32,7; simpang baku sebesar 3,26; varian 10,64.

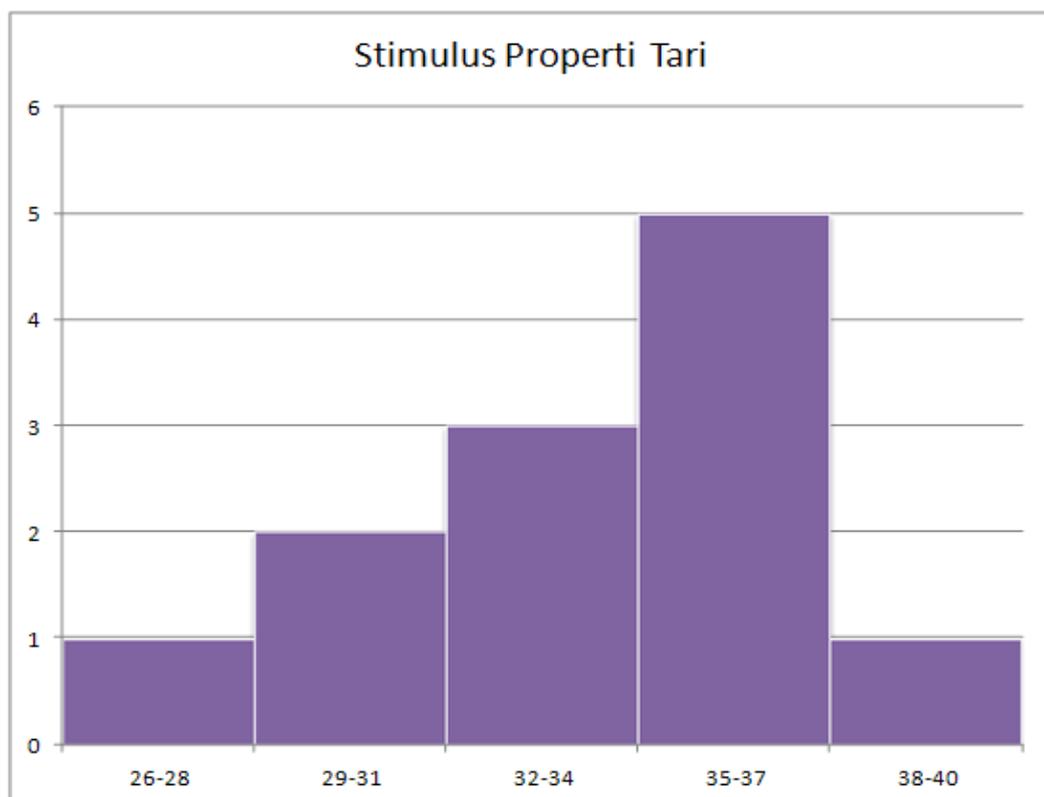
**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Data Skor Kreativitas Gerak dengan Pemberian Stimulus Properti Tari**

Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	Presentase (%)
26 – 28	1	27	8%
29 – 31	2	30	16%
32 – 34	3	33	25%
35 – 37	5	36	41%
38 – 40	1	39	8%
Jumlah	12		

Sumber : Data Primer

Tabel distribusi frekuensi skor kreativitas gerak melalui stimulus properti tari di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut ini :

**Diagram 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Kreativitas Gerak dengan Pemberian Stimulus Properti Tari**



Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 4.2 menjelaskan persentase hasil nilai kelas kreativitas gerak mahasiswa angkatan 2016 sendratasik melalui stimulus properti tari yaitu, nilai kelas dibawah rata-rata mendapatkan persentase 8% untuk kelas 26-28, dan 16% untuk nilai kelas 29-31, sedangkan nilai rata-rata kelas yaitu 25% antara 32-34, sedangkan nilai diatas rata-rata 41% untuk kelas 35-37, dan 8% untuk kelas 38-40% Jadi persentase nilai diatas rata-rata kelas hanya 49% antara nilai kelas 35-40 dengan rata-rata kelas 33,75. Gambar 4.2 menjelaskan lebih detail bentuk grafik frekuensi nilai kelas mahasiswa yang mendapatkan stimulus properti tari, diantaranya 1 mahasiswa yang mendapatkan nilai kelas 26-28, sedangkan nilai dibawah rata-rata dengan kelas 29-34diperoleh 5 mahasiswa, dan nilai diatas rata-rata dengan kelas 35-40 diperoleh 6 mahasiswa dari 12 responden. 49% dari responden memperoleh nilai diatas rata-rata dengan rata-rata modus 35,1 dan median 32,7 sehingga hal ini menunjukkan persebaran data normal.

**Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Kreativitas Gerak Ditinjau Melalui Stimulus Musik dan Properti Tari Pada Mahasiswa Angkatan 2016 Program Studi Sendratasik**

Hasil Kreativitas Gerak	Stimulus Yang Diberikan	
	Stimulus Musik	Stimulus Properti Tari
Skor tertinggi	39	39
Skor terendah	32	28
Rentang kelas	7	11
Banyak kelas	5	5
Modus	37,9	35,1
Median	37	32,7
Simpang baku	5,45	3,26
Varian	29,82	10,64
Rata-rata kelas	36,5	33,75

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas yang mendapatkan stimulus musik yaitu 36,5, sedangkan rata-rata kelas yang mendapatkan stimulus properti tari yaitu 33,75. Maka rata-rata kelas yang mendapatkan pemberian stimulus musik lebih besar dibanding kelas yang mendapatkan pemberian stimulus properti tari ( $S_1 > S_2$ ) ( $36,5 > 33,75$ ).

## B. Uji Prasyarat

### 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  $L_{hitung} = 0,098067$  tidak normal. Uji normalitas pada data hasil penelitian ini menggunakan Chi Kuadrat (*chi-square*) pada taraf signifikan ( $\alpha = 0.05$ ) dengan kriteria pengujian  $L_{hitung} < L_{tabel}$ .

Pengujian normalitas data penelitian menggunakan uji Lilliefors untuk mengetahui bahwa populasi berdistribusi normal. Hasil penghitungan data kreativitas gerak dengan pemberian stimulus musik memperoleh hasil sedangkan hasil penghitungan data kreativitas gerak dengan pemberian stimulus properti tari memperoleh  $L_{hitung} = 0,091$  dengan  $L_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk 12 sampel diperoleh  $L_{tabel}$  sebesar 0,242 maka data untuk hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik diperoleh ( $0,098067 < 0,24$ ), dan hasil kreativitas gerak melalui stimulus properti tari

adalah ( $0,091 < 0,24$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data skor distribusi normal. Berikut hasil uji normalitas berupa tabel :

**Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

Perlakuan	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keputusan
S. Musik	0,098067	0,242	Normal
S Properti Tari	0,091	0,242	Normal

Sumber : Data Primer

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan setelah pengujian normalitas, yang dilakukan dengan uji Barlett. Hasil perhitungan dengan uji Barlett diperoleh hasil  $x^2_{hitung} = 2,53$ . 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  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  ( $2,53 < 3,84$ ) maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen.

**Tabel 4.5 Tes Homogenitas Varian Data**

Sampel	$db$	$1/db$	$S^2$	$Log S^2$	$Db . Log S^2$
S. Musik	$n - 1$ $12 - 1 = 11$	0,09091	29,82	1,474	16,214
S. Properti Tari	$n - 1$ $12 - 1 = 11$	0,09091	10,64	1,026	11,28
Jumlah	22				27,5

Sumber : Data Primer

### C. Uji Hipotesis

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

Uji anova adalah bentuk khusus dari analisis statistik yang banyak digunakan dalam penelitian eksperimen (Sudjana, 2005:302). Penelitian ini menggunakan uji anova satu arah yang menguji perbedaan diantara dua atau lebih kelompok dimana hanya terdapat satu faktor yang dipertimbangkan (Sudjana, 2005:302). Berikut adalah penjelasan data  $\Sigma x^2$ , varians dan simpangan baku dari 24 responden hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari

**Tabel 4.6 Data hasil kreativitas melalui stimulus musik dan properti tari pada mahasiswa sendratsik angkatan 2016**

No Responden	Pemberian Stimulus		Jumlah
	Musik	Properti Tari	
1	36	31	
2	35	32	
3	39	29	
4	38	36	
5	34	33	
6	37	34	
7	38	37	
8	39	35	
9	33	28	
10	39	35	
11	38	39	
12	32	37	
N	12	12	24
$\Sigma x$	438	406	844
$\Sigma x^2$	191844	164836	356680
Rata-rata	36,5	33,833333	
S	2,62	31,71	
S <sup>2</sup>	6,91	5,76	

Sumber : Data Primer

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

Sumber Varians	Db	JK	RJK	$F_{hitung}$
Rata-rata	1	29680,67		
Antar kelompok	$K - 1$ $= 2 - 1$ $= 1$	42,7	$= \frac{Jk}{Dk}$ $= \frac{42,7}{1} = 42,7$	$F_{hitung} = \frac{42,7}{8,64}$ $= 4,94$
Dalam kelompok	$n - k$ $= 24 - 2$ $= 22$	190,6	$= \frac{Jk}{Dk}$ $= \frac{190,6}{22} = 8,64$	

Sumber : Data Primer

Berdasarkan analisis data yang diperoleh  $F_{hitung} = 4,94$  dan  $F_{tabel} = 4,30$  dengan  $\alpha = 0,05$  terhadap hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,94 > 4,30$ ). Maka  $H_0$  ditolak, maka disimpulkan bahwa stimulus musik dan properti tari memiliki perbedaan.

## 2. Uji Tukey (Uji Q)

Uji Tukey digunakan untuk membandingkan seluruh pasangan rata-rata perlakuan setelah uji Analisis Ragam di lakukan (Sadjana, 2005: 320). 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 (Sumber internet, Desember 2016).

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

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

$$\begin{aligned}
 Q_{tabel} &= \frac{K-1}{n-2} \\
 &= \frac{2-1}{12-2} \\
 &= \frac{1}{10} = 3,15
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis yang diperoleh  $Q_{hitung} = 3,27$  dan  $Q_{tabel} = 3,15$  dengan  $\alpha = 0,05$  yaitu  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  ( $3,27 > 3,15$ ) maka  $H_o$  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 (Sandjana, 2006:93). Penelitian ini menerapkan perlakuan pada dua kelompok yang berbeda dengan jumlah sampel

yang sama. Kelompok  $S_1$  dengan jumlah sampel 12 mahasiswa diberikan perlakuan menggunakan stimulus Musik, sedangkan kelompok  $S_2$  dengan jumlah sampel 12 mahasiswa diberikan perlakuan menggunakan stimulus properti tari. Hasil analisis 24 responden tersebut membuktikan bahwa kelompok yang diberikan stimulus musik memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok yang diberikan stimulus properti tari terhadap hasil kreativitas gerak.

#### 1. Pengaruh Stimulus Musik Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Mahasiswa Sendratasik Angkatan 2016

Hasil analisis deskripsi data statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas yang menerapkan stimulus musik yaitu 36,5 lebih besar dibandingkan kelas yang menerapkan stimulus properti tari yaitu 33,75. Stimulus atau rangsangan musik mampu membuat seseorang merasakan senang saat melakukan gerakan tanpa adanya batasan untuk bergerak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Humprey (1983:159) bahwa musik yang dinamis dapat memberikan rangsangan gerak, jika musik tersebut dapat membangkitkan semangat dan rasa senang maka akan tercipta gerakan yang kreatif.

Berdasarkan pernyataan tersebut stimulus musik 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. Garha (1998:35) menyatakan

bahwasanya di antara stimulus atau rangsangan untuk menciptakan inspirasi dan ide-ide baru, musik adalah rangsangan yang sangat berpengaruh dan kuat untuk memancing kreativitas gerak seseorang. Jadi stimulus musik sangat berpengaruh untuk kreativitas pengembangan gerak mahasiswa prodi sendratasik angkatan 2016.

## 2. Pengaruh Stimulus Properti Tari Terhadap Hasil Kreativitas Gerak Mahasiswa Sendratasik 2016

Hasil analisis deskripsi data statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas yang menerapkan stimulus properti tari yaitu 33,75 lebih kecil dibandingkan kelas yang menerapkan stimulus musik yaitu 36,5. Sesuai dengan pernyataan S.C Utami Munandar (1998:31) Properti tari mampu menjadi cara untuk melakukan pengembangan gerak yang kreatif, jika diberikan kebebasan untuk berkreasi tanpa adanya sebuah tekanan. setiap pertemuan mahasiswa diminta untuk melakukan gerak dengan properti tari yang telah disiapkan. Masing-masing mahasiswa akan mendapatkan properti yang berbeda sehingga dapat melakukan gerak dengan maksimal.

Stimulus Properti tari bisa digunakan pada mahasiswa sendratasik untuk kreativitas pengembangan gerak, namun memiliki kelemahan dalam prosesnya yaitu saat pemberian stimulus properti tari 70% dari jumlah sampel banyak melakukan gerak tari yang sudah ada, gerak seakan terbatas dengan properti yang digunakan. 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.

karena kesiapan mental responden yang kurang, maka dari itu respon yang diberikan kurang maksimal. Sesuai dengan pernyataan Agustianni (2006:89) 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.

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

Segala upaya dilakukan sebaik mungkin selama penelitian berlangsung, namun terdapat beberapa kendala yang tidak dapat diatasi oleh peneliti sehingga menjadi keterbatasan penelitian.

1. Fasilitas ruangan yang dimanfaatkan untuk melaksanakan penelitian praktik kreativitas gerak kadang dimanfaatkan oleh kegiatan pembelajaran lain dalam waktu yang bersamaan.
2. Terbatasnya waktu setiap pertemuan karena jadwal mata kuliah yang bentrok dengan kegiatan penelitian, hal ini menyebabkan harus adanya jadwal tambahan untuk perlakuan kelompok.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian teoritis dan pengujian data hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan stimulus properti tari pada mahasiswa angkatan 2016 program studi sendratasik UNJ, maka dapat disimpulkan hasil sebagai berikut: Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh adalah rata-rata skor stimulus musik memiliki nilai sebesar 36,5 sedangkan rata-rata skor stimulus properti tari memiliki nilai sebesar 34,75 sehingga dapat dikatakan bahwa kelompok yang diberikan perlakuan stimulus musik memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan stimulus properti tari terhadap hasil kreativitas gerak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak dengan menggunakan stimulus musik lebih tinggi dibandingkan hasil kreativitas gerak dengan stimulus properti tari.

Berdasarkan hasil pengamatan, pada pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* hasil perhitungan normalitas data hasil kreativitas dengan stimulus musik ( $S_1$ ) dan stimulus properti tari ( $S_2$ ) didapat  $L_{hitung} = 0,098067$  untuk data variabel  $S_1$ , dan  $L_{hitung} = 0,091$  untuk data variabel  $S_2$ . Jika dibandingkan dengan  $L_{tabel} = 0,242$ , maka kedua  $L_{hitung}$  (data variabel  $YA_1$  dan variabel  $YA_2$ ) lebih kecil dari  $L_{tabel}$  ( $0,098067 < 0,242$  dan  $0,091 < 0,242$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data skor berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan setelah pengujian normalitas, yang dilakukan dengan uji Barlett. Hasil perhitungan dengan uji Barlett diperoleh hasil  $x^2_{hitung} = 2,53$ . Apabila dibandingkan dengan nilai tabel jika  $\alpha = 0,05$  dari tabel distribusi Chi Kuadrat dengan  $db = K - 1 = 2 - 1$ , didapat  $x^2_{0,95 (1)} = 3,84$ . Karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  ( $2,53 < 3,84$ ) maka  $H_o$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen. Berdasarkan analisis data yang diperoleh  $F_{hitung} = 4,94$  dan  $F_{tabel} = 4,30$  dengan  $\alpha = 0,05$  terhadap hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,94 > 4,30$ ). Maka  $H_o$  ditolak, maka disimpulkan bahwa stimulus musik dan properti tari memiliki perbedaan.

Berdasarkan analisis diperoleh  $Q_{hitung} = 3,27$  dan  $Q_{tabel} = 3,15$  dengan  $\alpha = 0,05$  sehingga  $Q_{hitung} > Q_{tabel}$  ( $3,27 > 3,15$ ) maka pemberian stimulus musik dan properti tari tidak perbedaan, sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil kreativitas gerak dengan stimulus musik dengan hasil kreativitas dengan stimulus properti tari.

Musik adalah rangsangan yang sangat berpengaruh dan kuat untuk memancing kreativitas gerak seseorang. Pernyataan tersebut diperkuat oleh beberapa para ahli. Bernstein & Picker (1972) menyatakan bahwa musik adalah suara-suara yang diorganisasikan dalam waktu dan memiliki nilai seni dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan ide dan emosi dari komposer kepada pendengarnya. Kreativitas berkaitan dengan persoalan penemuan segar, baik berupa gagasan atau tindakan yang menghasilkan rancang bangun konkrit. Pengembangan kreativitas menjadi penting ditinjau

dari sudut pengembangan kepribadian dan kesehatan mental, dan setiap anak pada hakikatnya memiliki potensi kreatif dalam kadar yang berbeda-beda (Agustianni.2006:89).

Pemanfaatan properti tari dapat diterapkan untuk membantu menciptakan kreativitas karena seseorang dapat memanfaatkan benda sekitar tanpa harus membelinya. Properti tari juga menjadi cara untuk memancing daya tarik untuk memunculkan kreativitas dengan memadukannya dengan yang bersifat imitative dan kreatif atau yang terkait dan yang memberikan kebebasan berkreasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan SC. Utami Munandar (1998:13). Penjelasan tersebut telah memperkuat alasan mengapa kedua stimulus tersebut sangat berpengaruh penting dalam hasil kreativitas gerak, namun yang lebih memiliki pengaruh lebih besar adalah stimulus musik sesuai dengan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexy, Petro dkk. 2001. *Ayo Menari*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Dewi, Melina Surya. 2012. *Mengembangkan Kreativitas Tari anak dan Remaja*. Jakarta: Pascaikj
- Dewi, Melina Surya. 2013. *Dimensi Kreatif dalam Pembelajaran Seni Tari*. Jakarta: Pascaikj
- Firmansyah, Agus. 2009. *Teori Dasar Musik 1*. Bandung: CV Bintang Warli Artika
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata hati Terjemahan I Wayan Dibia*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Humprey, Doris. 1983. *Menata Tari (Terjemahan Sal Murgiyanto)*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta
- Jazuli, M. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Jazuli, M. 2016. *Peta Dunia Seni Tari*: Semarang: CV Farishma Indonesia
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Junaidi, Deni. 2013. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ARTCIV
- Munandar, SC Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*. Jakarta: PT Gramedia Widya Sarana Indonesia
- Munandar, SC Utami. 2009. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Pada Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Gramedia Widya Sarana Indonesia
- Murwani, R Santosa. 2009. *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data)*. Jakarta: Pasca UHAMKA

- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA CV
- Sandjaja, B. 2006. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Samsudin . 2007. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Littera Prenada Media Group
- Sedyawati, Edy. 1984. *Tari Tinjauan dari Berbagai Segi*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Sedyawati, Edy dkk. 1986. *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta
- Semiawan, R Conny. 2009. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia
- Sudiasa, Ida Bagus Ketut. 2013. *Bahan Ajar Komposisi Tari*. Jakarta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung : TARISTO
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Triana, Dinny Devi. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Inti Prima Promosindo.
- Tim Penyusunan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud.

**SUMBER INTERNET**

Ahmad Dahlan, [www.eurekapedidikan.com/2015/09/definisi-sampling-dan-teknik-sampling.html](http://www.eurekapedidikan.com/2015/09/definisi-sampling-dan-teknik-sampling.html), diakses 18 Oktober 2016

Lababa Djunaidi, [www.statistikpendidikanii.blogspot.co.id/2009/03/post-hoc-test-uji-lanjut-metode-tukey.html](http://www.statistikpendidikanii.blogspot.co.id/2009/03/post-hoc-test-uji-lanjut-metode-tukey.html), diakses 27 Desember 2016



Lampiran 2

Hasil data sesudah dilakukan Uji Validasi Instrumen

Respon den	SOAL																				
	1	4	5	6	8	9	10	11	12	16	17	21	22	25	32	34	35	36	38	39	Σ
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
6	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	43
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
8	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	35
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
Σ	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Var	0,266 7	0,489	0,267	0,489	0,489	0,27	0,27	0,26 7	0,267	0,267	0,49	0,27	0,27	0,26 7	0,27	0,27	0,27	0,49	0,27	0,27	
Jml var	4,355 6																				
var t	48,62 2																				
k	20																				
r	0,958 3																				

Lampiran 3

DATA PENELITIAN

Hasil Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Musik

No	Butir Pernyataan										jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	35
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
5	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	34
6	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
7	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
9	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33
10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
11	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
12	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	32

Lampiran 4

DATA PENELITIAN

Hasil Kreativitas Gerak Melalui Stimulus Properti Tari

No	Butir Pernyataan										jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	33
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36
5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	33
6	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34
7	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37
8	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35
9	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	28
10	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	35
11	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
12	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37

## Lampiran 5

## A. Deskripsi Data

## 1. Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Musik

Data nilai uji instrumen 12 responden

32 33 34 35 36 37 38 38 38 39 39 39

a. Skor tertinggi = 39

b. Skor terendah = 32

c. Rentang Kelas = Skor tertinggi – Skor terendah

$$= 39 - 32$$

$$= 7$$

d. Interval =  $1 + (3,3) \log n$

$$= 1 + (3,3) \log 12$$

$$= 4,59 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

e. Panjang kelas (p) = Rentang kelas / Interval

$$= 7 : 5$$

$$= 1,4 \text{ (dibulatkan menjadi 1)}$$

No	Skor	$f_i$	$X_i$	$X_i^2$	$f_i X_i$	$f_i X_i^2$
1	31 – 32	1	31,5	992,25	31,5	992,25
2	33 – 34	2	33,5	1122,25	67	2244,5
3	35 – 36	2	35,5	1206,25	71	2412,5
4	37 – 38	4	37,5	1406,25	146	5329
5	39 – 40	3	39,5	1560,25	118,5	4680,75
$\Sigma$		12	177,5	6341,25	438	15659

$$\begin{aligned} \text{f. Mean} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{f_i} \\ &= \frac{438}{12} \\ &= 36,5 \end{aligned}$$

g. Modus (Mo)

$$\begin{aligned} \text{Mo} &= b+p \left[ \frac{b_1}{b_1+b_2} \right] \\ &= 36,5+2 \left[ \frac{2}{2+1} \right] \\ &= 37,9 \end{aligned}$$

h. Median

$$\begin{aligned} \text{Me} &= b + p \left[ \frac{\frac{1}{2} n - F}{f} \right] \\ &= 36,5 + 2 \left[ \frac{\frac{1}{2} 12 - 5}{4} \right] \\ &= 37 \end{aligned}$$

lampiran 6

B. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

a. Hasil Kreativitas Gerak Dengan Pemberian Stimulus Musik

Xi	Fi	f kumulatif	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
31,5	1	1	-0,91	0,1814	0,08333	0,098067
33,5	2	3	-0,55	0,2912	0,25	0,0412
35,5	2	5	-0,18	0,4286	0,41667	0,011933
37,5	4	9	0,18	0,4286	0,75	0,03214
39,5	3	12	0,55	0,2912	1	0,07088

$$L_o = 0,098067$$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{n-1} - \frac{(\sum f \cdot x)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{15659}{12-1} - \frac{(438)^2}{12(12-1)}} \\
 &= \sqrt{1423,54 - 1453,36} \\
 &= \sqrt{29,8} \\
 &= 5,46
 \end{aligned}$$

Menentukan Nilai z

$$Z_n = \frac{x_i - x}{s}$$

$$Z_{31,5} = \frac{31,5 - 36,5}{5,46} = -0,91$$

$$Z_{33,5} = \frac{33,5 - 36,5}{5,46} = -0,55$$

$$Z_{35,5} = \frac{35,5 - 36,5}{5,46} = -0,18$$

$$Z_{37,5} = \frac{37,5 - 36,5}{5,46} = 0,18$$

$$Z_{39,5} = \frac{39,5 - 36,5}{5,46} = 0,55$$

## Menentukan Nilai F

$$F_n = 0,5 - Z_{tabel}$$

$$F_{31,5} = 0,5 - 0,3186 = 0,1814$$

$$F_{33,5} = 0,5 - 0,2088 = 0,2912$$

$$F_{35,5} = 0,5 - 0,0714 = 0,4286$$

$$F_{37,5} = 0,5 - 0,0714 = 0,4286$$

$$F_{39,5} = 0,5 - 0,2088 = 0,2912$$

## Menentukan Nilai S

$$S_{(2)} = \frac{f \text{ kumulatif}}{n}$$

$$S_{(2)} = \frac{1}{12} = 0,083$$

$$S_{(2)} = \frac{3}{12} = 0,25$$

$$S_{(2)} = \frac{5}{12} = 0,416$$

$$S_{(2)} = \frac{9}{12} = 0,75$$

$$S_{(2)} = \frac{12}{12} = 1$$

Kriteria pengujian:

Terima  $H_0$  yang mengatakan bahwa data berdistribusi normal jika  $L_0 < L_{tabel}$ .  $L_{tabel}$  diambil dari tabel uji Lilliefors dengan  $n = 12$  dan pengujian dilakukan dengan  $\alpha = 0,05$ . Karena terbukti  $L_0 < L_{tabel}$  ( $0,098067 < 0,242$ ) maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak dengan stimulus musik berdistribusi normal.

## Lampiran 7

## A. Hasil Kreativitas Gerak dengan Stimulus Properti Tari

Data nilai uji instrumen 12 responden

32 33 34 35 36 37 38 38 38 39 39 39

a. Skor tertinggi = 39

b. Skor terendah = 31

c. Rentang Kelas = Skor tertinggi – Skor terendah

$$= 39 - 31$$

$$= 8$$

d. Interval =  $1 + (3,3) \log n$

$$= 1 + (3,3) \log 12$$

$$= 4,59 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

e. Panjang kelas (p) = Rentang kelas / Interval

$$= 8 : 5$$

$$= 1,6 \text{ (dibulatkan menjadi 2)}$$

No	Skor	$f_i$	$X_i$	$X_i^2$	$f_i X_i$	$f_i X_i^2$
1	26 – 28	1	27	729	27	729
2	29 – 31	2	30	900	60	1800
3	32 – 34	3	33	1089	99	3267
4	35 – 37	5	36	1296	180	6480
5	38 – 40	1	39	1521	39	1521
$\Sigma$		12	165	5535	405	13797

$$\begin{aligned} \text{f. Mean} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{f_i} \\ &= \frac{405}{12} \\ &= 33,75 \end{aligned}$$

g. Modus (Mo)

$$\begin{aligned} \text{Mo} &= b+p \left[ \frac{b_1}{b_1+b_2} \right] \\ &= 34,5+2 \left[ \frac{2}{2+4} \right] \\ &= 35,1 \end{aligned}$$

h. Median

$$\begin{aligned} \text{Me} &= b + p \left[ \frac{\frac{1}{2} n - F}{f} \right] \\ &= 31,5 + 2 \left[ \frac{\frac{1}{2} 12 - 6}{5} \right] \\ &= 32,7 \end{aligned}$$

## Lampiran 8

## B. Uji Normalitas

## a. Hasil Kreativitas Gerak Dengan Pemberian Stimulus Properti Tari

Xi	fi	F	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
26 - 28	1	1	-2,07	0,0192	0,08333	0,06413
29 - 31	2	2	-1,15	0,1469	0,16667	0,01977
32 - 34	3	6	-0,23	0,409	0,5	0,091
35 - 37	5	11	0,69	0,2451	0,91667	0,06649
38 - 40	1	12	1,61	0,0537	1	0,04639

$$L_o = 0,091$$

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f \cdot x^2}{n-1} - \frac{(\sum f \cdot x)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2605,4}{12-1} - \frac{(405)^2}{12(12-1)}} \\
 &= \sqrt{1254,27 - 1243,63} \\
 &= \sqrt{10,64} \\
 &= 3,26
 \end{aligned}$$

Menentukan Nilai Z

$$Z_n = \frac{x_i - x}{s}$$

$$Z_{27} = \frac{27 - 33,75}{3,26} = -2,07$$

$$Z_{30} = \frac{30 - 33,75}{3,26} = -1,15$$

$$Z_{36} = \frac{36 - 33,75}{3,26} = 0,69$$

$$Z_{39} = \frac{39 - 33,75}{3,26} = 1,61$$

$$Z_{33} = \frac{33 - 33,75}{3,26} = -0,23$$

Menentukan Nilai F

$$F_n = 0,5 - Z_{tabel}$$

$$F_{27} = 0,5 - 0,4808 = 0,0192$$

$$F_{30} = 0,5 - 0,3531 = 0,1469$$

$$F_{33} = 0,5 - 0,0910 = 0,409$$

$$F_{36} = 0,5 - 0,2549 = 0,2451$$

$$F_{39} = 0,5 - 0,4463 = 0,0537$$

Menentukan Nilai S

$$S_{(2)} = \frac{f \text{ kumulatif}}{n}$$

$$S_{(2)} = \frac{1}{12} = 0,083$$

$$S_{(2)} = \frac{2}{12} = 0,16$$

$$S_{(2)} = \frac{6}{12} = 0,5$$

$$S_{(2)} = \frac{11}{12} = 0,91$$

$$S_{(2)} = \frac{12}{12} = 1$$

Kriteria pengujian :  $H_0$  diterima jika  $L_0 < L_{tabel}$ .  $L_{tabel}$  diambil dari tabel uji

Lilliefors dengan  $n = 12$  dan pengujian dilakukan dengan  $\alpha = 0,05$ .

Karena terbukti  $L_0 < L_{tabel}$  ( $0,091 < 0,242$ ) maka  $H_0$  diterima dan dapat

disimpulkan bahwa hasil kreativitas gerak dengan stimulus properti tari

berdistribusi normal.

## Lampiran 9

## Uji Homogenitas

## Varian Stimulus Musik

$$S^2 = \frac{\sum f \cdot x^2}{n-1} - \frac{(\sum f \cdot x)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{15659}{12-1} - \frac{(438)^2}{12(12-1)}$$

$$= 1423,54 - 1453,36$$

$$= 29,8$$

## Varian Stimulus Properti Tari

$$S^2 = \frac{\sum f \cdot x^2}{n-1} - \frac{(\sum f \cdot x)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{13797}{12-1} - \frac{(405)^2}{12(12-1)}$$

$$= 1254,27 - 1242,61 = 10,6$$

Sampel	db	1 / db	S <sup>2</sup>	Log S <sup>2</sup>	db.Log S <sup>2</sup>
S. Musik	n - 1 12 - 1 = 11	0,09091	29,8	1,47	16,21
S. Properti Tari	n - 1 12 - 1 = 11	0,09091	10,6	1,02	11,28
Jumlah	22				27,49

### Variansi Gabungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\Sigma (db \cdot S_n^2)}{\Sigma db} \\
 &= \frac{(11 \times 29,8) + (11 \times 10,6)}{22} \\
 &= \frac{327,8 + 116,6}{22} = 20,2
 \end{aligned}$$

$$\text{Log } S^2 = \text{Log } 20,2 = 1,30$$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai } B &= (\Sigma db) \text{Log } S^2 \\
 &= (22) 1,30 = 28,6
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Harga } \chi^2 &= (\ln 10) \cdot \{B - \Sigma (db \text{Log } S^2)\} \\
 &= 2,30 (28,6 - 27,5) \\
 &= 2,30 (1,1) = 2,53
 \end{aligned}$$

Nilai tabel jika  $\alpha = 0,05$  dari tabel distribusi Chi Kuadrat dengan  $db = K - 1 = 2 -$

$1 = 1$ , didapat  $\chi^2_{0,95(1)} = 3,84$  Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ( $2,53 < 3,84$ )

maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen.

## Lampiran 10

## Uji Hipotesis

## 1. Anava (Analisis Varians ) Satu Arah

NO	Pemberian Stimulus		Jumlah
	Musik	Properti Tari	
1	36	31	
2	35	32	
3	39	29	
4	38	36	
5	34	33	
6	37	34	
7	38	37	
8	39	35	
9	33	28	
10	39	35	
11	38	39	
12	32	37	
n	12	12	24
$\sum x$	438	406	844
$\sum x^2$	191844	164836	356680
Rata-rata	36,5	33,8333333	
S	2,62	31,71	
S <sup>2</sup>	6,91	5,76	

## a. Jumlah Kuadrat (JK)

$$\begin{aligned}
 R_y &= \frac{(\sum S_1 + \sum S_2)^2}{n} \\
 &= \frac{(438 + 406)^2}{24} \\
 &= 29680,67
 \end{aligned}$$

b. JK Jumlah Antar Kelompok (A<sub>y</sub>)

$$\begin{aligned}
 A_y &= \left( \frac{\sum S_1^2}{n} + \frac{\sum S_2^2}{n} \right) - R_y \\
 &= \left( \frac{438^2}{12} + \frac{406^2}{12} \right) - 29680,67
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \left( \frac{191844}{12} + \frac{164836}{12} \right) - 29680,7 \\
&= (29723,4 - 29680,7) \\
&= 42,7
\end{aligned}$$

c. JK dalam Kelompok ( $D_y$ )

$$\begin{aligned}
D_y &= \sum y^2 - R_y - \sum A_y \\
&= 29914 - 29680,7 - 42,7 \\
&= 190,6
\end{aligned}$$

d. Total  $\Sigma^2$  ( $\sum y^2$ )

$$\begin{aligned}
\Sigma y^2 &= 36^2 + 31^2 + \dots \dots \dots 32^2 + 37^2 \\
&= 29914
\end{aligned}$$

Sumber Varians	Db	JK	RJK	$F_{hitung}$
Rata-rata	1	29680,67		
Antar kelompok	$K - 1$ $= 2 - 1$ $= 1$	42,7	$= \frac{Jk}{Dk}$ $= \frac{42,7}{1} = 42,7$	$F_{hitung} = \frac{42,7}{8,64}$ $= 4,94$
	$n - k$ $= 24 - 2$ $= 22$	190,6	$= \frac{Jk}{Dk}$ $= \frac{190,6}{22} = 8,64$	

Berdasarkan analisis data yang diperoleh  $F_{hitung} = 4,94$  dan  $F_{tabel} = 4,30$  dengan  $\alpha = 0,05$  terhadap hasil kreativitas gerak melalui stimulus musik dan properti tari yaitu  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $4,94 < 4,30$ ). Maka  $H_0$  ditolak, sehingga disimpulkan stimulus musik dan properti tari memiliki perbedaan yang signifikan.

## Lampiran 11

## 1. Uji Tukey (Q)

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

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 Q_{\text{tabel}} &= \frac{K-1}{n-2} \\
 &= \frac{2-1}{12-2} \\
 &= \frac{1}{10} = 3,15
 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis yang diperoleh  $Q_{\text{hitung}} = 3,27$  dan  $Q_{\text{tabel}} = 3,15$  dengan  $\alpha = 0,05$  yaitu  $Q_{\text{hitung}} > Q_{\text{tabel}}$  ( $3,27 > 3,15$ ) 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.

## Lampiran 12

## Lembar Kreativitas Pengembangan Gerak

Nama Mahasiswa :

.....

No Reg :

.....

**Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti
2. Berilah jawaban pernyataan dengan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat saudara.
3. Kriteria jawaban:
  - ❖ 4 = *sangat baik*
  - ❖ 3 = *cukup baik*
  - ❖ 2 = *tidak baik*
  - ❖ 1 = *sangat tidak baik*
4. Mohon diisi tanpa ada yang terlewat. Atas bantuan dan kerjasama Anda, saya ucapkan terima kasih.

## ➤ Kreativitas Pengembangan Gerak dengan Pemberian Stimulus Musik

No	Pernyataan	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1	Kepekaan terhadap musik sesuai dengan tempo				
2	Mampu bermain ekspresi wajah dalam gerak saat mendengar musik sesuai tempo				

3	Gerak mengalir sesuai dengan tempo musik				
4	Melakukan gerak ke segala arah				
5	Bergerak menggunakan level				
6	Melakukan pengulangan gerak				
7	Gerak secara spontan				
8	Gerak yang dilakukan bervariasi				
9	Tercipta gerakan-gerakan yang unik				
10	Menerapkan ilmu-ilmu olah tubuh dalam melakukan pengembangan gerak				

➤ Kreativitas Pengembangan Gerak dengan Pemberian Stimulus Properti Tari

No	Pernyataan	ALTERNATIF JAWABAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian gerak terhadap penggunaan properti				
2.	Keluweasan gerak dengan properti				
3	Keseimbangan gerak dengan properti				
4	Bergerak dengan penggunaan properti ke segala arah				
5.	Bergerak dengan menggunakan level				
6	Bergerak spontan dengan menggunakan properti				
7.	Gerak yang dilakukan bervariasi				
8.	Timbulnya gerakan yang unik dan menarik				
9.	Gerakan yang dilakukan tidak terburu-buru				
10.	Pengulangan gerak secara terus-menerus				

## Lampiran 13

**RUBRIK PENILAIAN**

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Nilai	Deskriptor
1.	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus musik	Kepekaan terhadap musik dengan tempo	4	Mahasiswa mampu melakukan pengembangan gerak dengan sangat lancar sesuai tempo
			3	Mahasiswa cukup mampu melakukan pengembangan gerak sesuai tempo.
			2	Mahasiswa kurang mampu melakukan pengembangan gerak sesuai tempo.
			1	Mahasiswa tidak mampu melakukan pengembangan gerak sesuai tempo.
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus musik	Berekspresi saat melakukan gerak sesuai dengan tempo musik	4	Jika mahasiswa mampu melakukan pengembangan gerak dengan ekspresi sesuai tempo
			3	Jika mahasiswa cukup mampu melakukan pengembangan gerak dengan ekspresi sesuai tempo.
			2	Jika mahasiswa kurang mampu melakukan pengembangan gerak dengan ekspresi sesuai tempo
			1	Jika mahasiswa tidak mampu melakukan pengembangan gerak dengan ekspresi sesuai tempo
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus musik	Gerak mengalir sesuai dengan tempo	4	Jika mahasiswa sangat mampu melakukan gerakan mengalir sesuai dengan tempo.
			3	Jika mahasiswa cukup mampu melakukan gerakan mengalir sesuai dengan tempo.

			2	Jika mahasiswa kurang dalam melakukan gerakan mengalir sesuai dengan tempo.
			1	Jika mahasiswa tidak mampu melakukan gerakan mengalir sesuai dengan tempo.
	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Melakukan gerak kesegala arah sesuai dengan tempo musik	4	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak dengan baik kesegala arah sesuai dengan tempo musik
			3	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak cukup baik kesegala arah sesuai dengan tempo musik
			2	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak kesegala arah belum sesuai dengan tempo musik
			1	Jika mahasiswa tidak melakukan pengembangan gerak kesegala arah dan tidak sesuai dengan tempo musik
	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Bergerak dengan menggunakan level	4	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak dengan lancar menggunakan semua level sesuai dengan tempo
			3	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak lancar menggunakan sebagian dari level sesuai dengan tempo
			2	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak menggunakan sebagian dari level dan belum dengan tempo
			1	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak tidak menggunakan level dan tidak sesuai dengan tempo

Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Melakukan pengulangan gerak	4	Jika mahasiswa tidak melakukan pengulangan gerak setiap perubahan tempo musik
		3	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak dibagian tempo musik tertentu
		2	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak setiap perubahan tempo musik
		1	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak secara terus menerus setiap perubahan tempo musik
Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Gerak secara spontan sesuai dengan tempo musik	4	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak dengan lancar
		3	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak cukup lancar
		2	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak kurang lancar
		1	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak tidak lancar
Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Gerak yang dilakukan bervariasi sesuai dengan tempo	4	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak tidak terpaku pada gerak tertentu dan sesuai dengan tempo musik

			3	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak sedikit terpaku pada gerak tertentu dan sesuai dengan tempo musik
			2	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak terpaku pada gerak tertentu dan sesuai dengan tempo musik
			1	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak sangat terpaku pada gerak tertentu dan sesuai dengan tempo musik
	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Melakuakn gerak out tempo	4	Jika mahasiswa lancar melakukan gerak di luar tempo musik
			3	Jika mahasiswa cukup lancar melakukan gerak di luar tempo musik
			2	Jika mahasiswa kurang lancar melakukan gerak di luar tempo musik
			1	Jika mahasiswa tidak melakukan gerak di luar tempo musik
	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus musik	Keluweaan gerak dalam mendengar setiap perubahan tempo musik	4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan lancar sesuai dengan perubahan tempo musik
			3	Jika mahasiswa cukup mampu melakukan gerak dengan lancar sesuai dengan perubahan tempo musik

			2	Jika mahasiswa kurang mampu melakukan gerak dengan lancar sesuai dengan perubahan tempo musik
			1	Jika mahasiswa tidak mampu melakukan gerak dengan lancar sesuai dengan perubahan tempo musik
2.	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus properti tari	Keluwesan gerak dengan properti tari	4	Jika mahasiswa sangat lancar melakukan pengembangan gerak kreatif dengan properti tari
			3	Jika mahasiswa lancar mampu melakukan pengembangan gerak kreatif dengan properti tari
			2	Jika mahasiswa kurang lancar mampu melakukan pengembangan gerak kreatif dengan properti tari
			1	Jika mahasiswa tidak lancar mampu melakukan pengembangan gerak kreatif dengan properti tari
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Kesesuain gerak dengan properti tari yang digunakan	4	Jika mahasiswa mampu menyesuaikan gerak dengan properti tari dengan sangat baik
			3	Jika mahasiswa mampu menyesuaikan gerak dengan properti tari dengan baik
			2	Jika mahasiswa mampu menyesuaikan gerak dengan properti tari dengan kurang baik
			1	Jika mahasiswa mampu menyesuaikan gerak dengan properti tari dengan tidak baik.
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Keluwesan gerak dengan properti	4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari secara lancar.

			3	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari cukup lancar.
			2	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari kurang lancar.
			1	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari tidak lancar.
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Keseimbangan gerak dengan properti tari	4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari secara lancar.
			3	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari cukup lancar.
			2	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari kurang lancar.
			1	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari tidak lancar.
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Gerak kesegalah arah dengan menggunakan properti tari	4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari secara lancar kesegala arah.
			3	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari cukup lancar kesegala arah.
			2	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari kurang lancar kesegala arah.
			1	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari tidak kesegala arah.
	Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Bergerak dengan level menggunakan properti tari	4	Jika mahasiswa melakukan gerak dengan level menggunakan properti tari
			3	Jika mahasiswa melakukan gerak cukup baik dengan level menggunakan properti tari
			2	Jika mahasiswa melakukan gerak kurang baik dengan level menggunakan properti tari

			1	Jika mahasiswa tidak melakukan gerak dengan level menggunakan properti tari
Kreativitas pengembangan gerak pemberian stimulus properti tari	Gerak spontan dengan menggunakan properti tari		4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari secara lancar.
			3	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari cukup lancar.
			2	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari kurang lancar.
			1	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari tidak lancar.
Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus properti tari	Gerak yang dilakukan bervariasi dengan properti tari		4	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak tidak terpaku pada gerak tertentu dengan properti tari
			3	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak sedikit terpaku pada gerak tertentu dengan properti tari
			2	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak terpaku pada gerak tertentu dengan properti tari
			1	Jika mahasiswa melakukan pengembangan gerak sangat terpaku pada gerak tertentu dengan properti tari
Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus properti tari	Pengulangan gerak secara terus menerus		4	Jika mahasiswa tidak melakukan pengulangan gerak setiap perubahan properti tari
			3	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak dengan properti tari
			2	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak setiap perubahan properti tari
			1	Jika mahasiswa melakukan pengulangan gerak secara terus menerus setiap perubahan properti tari

	Kreativitas pengembangan gerak melalui stimulus properti tari	Menguasai ruang gerak dengan properti tari	4	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari secara lancar.
			3	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari cukup lancar.
			2	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari kurang lancar.
			1	Jika mahasiswa mampu melakukan gerak dengan properti tari tidak lancar.

### 3. PENSKORAN

Nilai tertinggi x Banyak aspek penilaian x Bobot

NILAI TIAP ASPEK = \_\_\_\_\_

Skor tertinggi x Banyak aspek penilaian

a. Cara menghitung aspek ke 1 (Stimulus Musik)

$$\begin{aligned} \text{Nilai keluwesan} &= \frac{4 \times 6 \times 20\%}{4 \times 6} = 20\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai kesesuaian} &= \frac{4 \times 6 \times 15\%}{4 \times 6} = 15\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai keselarasan} &= \frac{4 \times 6 \times 15\%}{4 \times 6} = 15\% \end{aligned}$$

b. Cara menghitung aspek ke 2 (Stimulus Properti)

$$\begin{aligned} \text{Nilai keluwesan} &= \frac{4 \times 6 \times 20\%}{4 \times 6} = 25\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai keselarasan} &= \frac{4 \times 6 \times 15\%}{4 \times 6} = 25\% \end{aligned}$$

NILAI AKHIR = Nilai aspek 1 + Nilai aspek 2

$$= 50\% + 50\% = 100\%$$

## Lampiran 14

1. Laporan Hasil Setiap Pertemuan Kelompok S<sub>1</sub> (Stimulus Musik)

No	Kegiatan inti	Hasil	Alokasi Waktu	Keterangan
<b><i>Pertemuan I</i></b>				
1	Pembukaan memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan tentang tujuan kegiatan.	Mahasiswa menyimak dengan baik	10 menit	Semua mahasiswa angkatan 2016 kelompok S <sub>1</sub> seni tari hadir.
	Membagi kelompok untuk diberikan perlakuan. Kelompo S <sub>1</sub> diberikan stimulus musik dengan tempo yang lambat dan mahasiswa akan bergerak sesuai arahan instruktur. Mahasiswa harus mampu menguasai ruang gerak pribadi serta melakukan gerak dengan spontan dan orisinal.	Pertemnn pertama ini masih banyak ditemui dari mahasiswa yang tidak bisa menyesuaikan gerak dengan tempo terbukti dengan adanya pengulangan gerak yang terjadi terus menerus setiap perubahan musik. Sehingga gerak yang muncul belum orisinal.	35 menit	Masih banyak mahasiswa yang belum fokus
<b><i>Pertemuan II</i></b>				
2	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan, berupa perintah untuk melakukan level saat pengembangan gerak.	Mahasiswa menyimak dan melaksanakan dengan baik	10 menit	Masih ada beberapa mahasiswa yang cuek
	Memberikan tempo musik sedang, serta mengarahkan mahasiswa untuk melakukan level gerak sehingga menghasilkan gerak-gerak yang bervariasi. Setiap mahasiswa tidak boleh melakukan gerak tari yang sudah ada. Mereka harus mampu menciptakan gerak	Mahasiswa masih bergerak dengan terbatas, masih banyak terjadi pengulangan gerak dan mellakukan gerak tari yang sudah ada.	35 menit	Belum adanya keseriusan mahasiswa dalam melakukan treatment.

	secara spontan dan orisinal.			
<b><i>Pertemuan III</i></b>				
3	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan, berupa perintah untuk mahasiswa saat melakukan pengembangan gerak.	Mahasiswa menyimak penjelasan peneliti	10 menit	Masih ada mahasiswa yang terlambat saat perlakuan stimulus akan dilaksanakan
	Mahasiswa mendengarkan tempo musik yang cepat, guna untuk memancing tingkat emosional dalam melakukan gerak. Mahasiswa dituntut untuk melakukan gerak dengan spontan dan mengaplikasikan elemen gerak tari seperti rung, waktu dan tenaga dengan pengembangan gerak yang mereka lakukan sebelumnya.	Saat tempo musik yang cepat terlihat gerak yang dilakukan menjadi bersemangat dan bertenaga, namun masih saja ada mahasiswa yang meakukan pengulangan gerak setiap perubahan musik. Serta belum terlihat gerak orisinal dari mahasiswa, semua masih melakukan gerak tari yang sudah ada.	35 menit	-
<b><i>Pertemuan IV</i></b>				
4	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Mahasiswa diberikan stimulus musik dengan tempo lambat ke sedang, serta diberikan instruksi untuk melakukan gerak mengikuti tempo dan melakukan banyak inovasi gerak	Gerak yang dilakukan mahasiswa masih terpatah-patah tidak mengalir mengikuti tempo, terbukti di setiap perubahan tempo banyak mahasiswa yang kaget dengan perubahannya sehingga gerak yang muncul tidak lah spontan.	40 menit	Mahasiswa masih tepaku dengan gerak-gerak tari yang sudah ada, serta masih terjadinya pengulangan gerak di setiap perubahan tempo.

<i>Pertemuan V</i>				
5	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan, dengan arahan mahasiswa harus melakukan gerak locomotor (berpindah) dan menerpakan perintah sebelumnya pada pertemuan kali ini.	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Stimulus musik dengan tempo sedang (musik suasana alam yang mampu merangsang gerak dengan cepat)	Saat melakukan pengembangan gerak beberapa mahasiswa sudah mulai peka dengan musik, dan melakukan gerak secara mengalir mengikuti tempo musik.	40 menit	
<i>Pertemuan VI</i>				
6	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan memberikan perintah untuk melakukan gerak di luar tempo (out tempo) tujuannya agar gerak yang dilakuakn bervariasi	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	
	Pemberian stimulus dengan tempo musik cepat ke sedang	Mahasiswa sudah mampu melakukan gerak dengan mengalir mengikuti musik namun sedikit kesulitan dalam melakukan gerak di luar tempo musik (out tempo). Gerak-gerak yang muncul pun sudah cukup bervariasi dan sesuai dengan karakter mereka sehingga gerak yang muncul	30 menit	Waktu pemberian perlakuan singkat dikarenakan ada mata kuliah yang bentrok dengan pertemuan kali ini.

		sudah spontan namun sdering terjadi pengulangan di setiap perubahan tempo.		
<b><i>Pertemuan VII</i></b>				
7	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Pemberian stimulus musik dengan gabungan dari tempo musik	Mahasiswa kesulitan dalam melakukan gerak di luar tempo musik (out tempo). Gerak-gerak yang muncul pun sudah cukup bervariasi dan sesuai dengan karakter mereka sehingga gerak yang muncul sudah spontan namun sdering terjadi pengulangan di setiap perubahan tempo.	40	-
<b><i>Pertemuan VIII</i></b>				
8	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Pemberian stimulus musik dengan gabungan dari tempo musik	Mahasiswa sudah mampu melakukan gerak diluar tempo (out tempo). Setiap perubahan tempo sedikit dari mahasiswa melakukan pengulangan gerak, instruksi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya sudah berjalan dengan baik.	40 menit	-

## Lampiran 15

2. Laporan Hasil Setiap Pertemuan Kelompok S<sub>2</sub> (Stimulus Properti Tari)

No	Kegiatan inti	Hasil	Alokasi Waktu	Keterangan
<b><i>Pertemuan I</i></b>				
1	Memberi salam dan memperkenalkan diri serta tujuan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan	Mahasiswa menyimak dengan baik	10 menit	Seluruh mahasiswa kelompok S <sub>2</sub> hadir.
	Membagi kelompok S <sub>2</sub> dengan pemberian Stimulus Properti Tari, mahasiswa harus mengikuti arahan yang diberikan. Pada pertemuan pertama kelompok S <sub>2</sub> mendapatkan properti kain untuk merangsang mereka bergerak spontan dan orisinal	Saat diberikan properti berupa kain atau selendang mahasiswa sudah sangat leluasa bergerak, hal ini karena sebagian besar tari yang mereka pelajari lebih banyak menggunakan selendang seperti betawi dan sunda. Tapi kelemahannya adalah gerak yang muncul tidak orisinal dan spontan dari mahasiswa.	35 menit	Mahasiswa belum melakukan gerak yang orisinal
<b><i>Pertemuan II</i></b>				
2	Pemberian properti berbeda selalu dilakukan setiap pertemuan, hal ini agar mahasiswa melakukan gerak tidak terbatas dengan satu jenis properti saja.	Mahasiswa siap untuk melakukan gerak sesuai arahan	10 menit	
	Pertemuan kali ini mahasiswa diberikan properti yang berjenis kaku yakni caping atau topi tani dengan diberikan arahan untuk	Saat melakukan gerak dengan properti terlihat sebagian besar mahasiswa seperti terbatas oleh properti, sering terjadi	35 menit	Masih banyak mahasiswa yang melakukan pengulangan gerak dan terbatas karena properti

	melakukan gerak dengan level dan bergerak kesegala arah	pengulangan gerak.		
<b><i>Pertemuan III</i></b>				
3	Pemberian properti berdeda selalu dilakukan setiap pertemuan, hal ini agar mahasiswa melakukan gerak tidak terbatas dengan satu jenis properti saja.	Mahasiswa siap untuk melakukan gerak sesuai arahan	10 menit	
	Pertemuan kali ini mahasiswa diberikan properti yang berjenis kaku yakni boboko dengan diberikan arahan untuk melakukan gerak dengan level dan bergerak kesegala arah	Saat melakukan gerak dengan properti terlihat sebagian besar mahasiswa seperti terbatas oleh properti, sering terjadi pengulangan gerak.	35 menit	Masih banyak mahasiswa yang melakukan pengulangan gerak dan terbatas karena properti
<b><i>Pertemuan IV</i></b>				
4	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	mahasiswa diberikan properti kipas dan kain dengan diberikan arahan untuk melakukan gerak dengan level dan bergerak kesegala arah	Saat melakukan gerak dengan properti terlihat sebagian besar mahasiswa seperti terbatas oleh properti, sering terjadi pengulangan gerak.	35 menit	Masih banyak mahasiswa yang melakukan pengulangan gerak dan terbatas karena properti
<b><i>Pertemuan V</i></b>				
5	Pengarahan kepada mahasiswa tentang kegiatan yang akan dilakukan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih properti sendiri dengan diberikan arahan untuk melakukan gerak dengan level dan bergerak kesegala arah	Saat melakukan gerak dengan properti terlihat mahasiswa masih melakukan gerak dengan terbatas oleh properti, sering terjadi pengulangan gerak. Sehingga gerak	35 menit	Masih banyak mahasiswa yang melakukan pengulangan gerak dan terbatas karena properti

		yang muncul belum orisinal		
<b><i>Pertemuan VI</i></b>				
6	Memberikan arahan kepada mahasiswa sebelum melakukan kegiatan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	
	Mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih properti sendiri sebanyak dua properti yang nantinya properti tersebut akan digunakan secara bergantian.	Setiap perubahan properti mahasiswa masih kaget dan gerak yang muncul tidak spontan, namun pada pertemuan kali ini sedikit dari mahasiswa yang melakukan pengulangan gerak. Mereka mampu menciptakan ritme sendiri dengan properti yang digunakan	25 menit	Keterbatasan waktu membuat pertemuan kali ini kurang maksimal
<b><i>Pertemuan VII</i></b>				
7	Memberikan arahan kepada mahasiswa sebelum melakukan kegiatan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Mahasiswa diberikan arahan untuk mengambil properti secara acak, namun tetap melakukan gerak sesuai arahan	Saat perubahan properti sebagian mahasiswa masih sulit untuk menyesuaikan gerak dengan properti yang mereka gunakan. Keterbatasan untuk menguasai ruang gerak pribadi sangat terlihat saat mahasiswa melakukan gerak	35 menit	Pertemuan sempat tertunda karena ada sebagian mahasiswa yang tidak masuk saat perlakuan
<b><i>Pertemuan VIII</i></b>				

8	Memberikan arahan kepada mahasiswa sebelum melakukan kegiatan	Mahasiswa menyimak instruksi yang diberikan	5 menit	-
	Mahasiswa diberikan arahan untuk mengambil properti secara acak, namun tetap melakukan gerak sesuai arahan	Saat perubahan properti sebagian mahasiswa masih sulit untuk menyesuaikan gerak dengan properti yang mereka gunakan. Keterbatasan untuk menguasai ruang gerak pribadi sangat terlihat saat mahasiswa melakukan gerak.	40 menit	-

## Lampiran 16

## Dokumentasi Selama Perlakuan



Dokumentasi Pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus musik pada mahasiswa)



Dokumentasi pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus musik pada mahasiswa)



Dokumentasi Pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus properti tari pada mahasiswa)



Dokumentasi Pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus properti tari pada mahasiswa)



Dokumentasi Pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus properti tari pada mahasiswa)



Dokumentasi pribadi, November 2016 (Pemberian stimulus musik pada mahasiswa)

## Lampiran 17

## NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILLIEFORS

Ukuran Samper	Taraf Nyata ( $\alpha$ )				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
$n \rightarrow 4$	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
$n > 30$	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

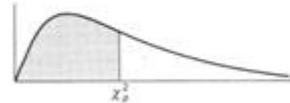
Sumber: Conover, W.J., Practical Nonparametric Statistics. John Wiley & Sons, Inc., 1973.

Lampiran 18

Lampiran IV

Statistik, Murray R. Spiegel & Larry J. Stephens, Schaum's Outline, Edisi Ketiga.

Nilai Persentil ( $\chi^2_p$ )  
 untuk  
 Distribusi Chi-Kuadrat  
 dengan  $\nu$  Derajat Kebebasan  
 (daerah yang diarsir =  $p$ )

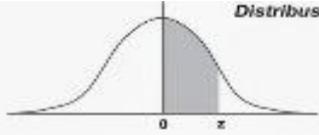


$\nu$	$\chi^2_{0.995}$	$\chi^2_{0.99}$	$\chi^2_{0.975}$	$\chi^2_{0.95}$	$\chi^2_{0.90}$	$\chi^2_{0.75}$	$\chi^2_{0.50}$	$\chi^2_{0.25}$	$\chi^2_{0.10}$	$\chi^2_{0.05}$	$\chi^2_{0.025}$	$\chi^2_{0.01}$	$\chi^2_{0.005}$
1	7.88	6.63	5.02	3.84	2.71	1.32	0.455	0.102	0.0158	0.0039	0.0010	0.0002	0.0000
2	10.6	9.21	7.38	5.99	4.61	2.77	1.39	0.575	0.211	0.103	0.0506	0.0201	0.0100
3	12.8	11.3	9.35	7.81	6.25	4.11	2.37	1.21	0.584	0.352	0.216	0.115	0.072
4	14.9	13.3	11.1	9.49	7.78	5.39	3.36	1.92	1.06	0.711	0.484	0.297	0.207
5	16.7	15.1	12.8	11.1	9.24	6.63	4.35	2.67	1.61	1.15	0.631	0.554	0.412
6	18.5	16.8	14.4	12.6	10.6	7.84	5.35	3.45	2.20	1.64	1.24	0.872	0.678
7	20.3	18.5	16.0	14.1	12.0	9.04	6.35	4.25	2.83	2.17	1.69	1.24	0.989
8	22.0	20.1	17.5	15.5	13.4	10.2	7.34	5.07	3.49	2.73	2.18	1.65	1.34
9	23.6	21.7	19.0	16.9	14.7	11.4	8.34	5.90	4.17	3.33	2.70	2.09	1.73
10	25.2	23.2	20.5	18.3	16.0	12.5	9.34	6.74	4.87	3.94	3.25	2.56	2.16
11	26.8	24.7	21.9	19.7	17.3	13.7	10.3	7.58	5.58	4.57	3.82	3.05	2.60
12	28.3	26.2	23.3	21.0	18.5	14.8	11.3	8.44	6.30	5.23	4.40	3.57	3.07
13	29.8	27.7	24.7	22.4	19.8	16.0	12.3	9.30	7.04	5.89	5.01	4.11	3.57
14	31.3	29.1	26.1	23.7	21.1	17.1	13.3	10.2	7.79	6.57	5.63	4.66	4.07
15	32.8	30.6	27.5	25.0	22.3	18.2	14.3	11.0	8.55	7.26	6.26	5.23	4.60
16	34.3	32.0	28.8	26.3	23.5	19.4	15.3	11.9	9.31	7.96	6.91	5.81	5.14
17	35.7	33.4	30.2	27.6	24.8	20.5	16.3	12.8	10.1	8.67	7.56	6.41	5.70
18	37.2	34.8	31.5	28.9	26.0	21.6	17.3	13.7	10.9	9.39	8.23	7.01	6.26
19	38.6	36.2	32.9	30.1	27.2	22.7	18.3	14.6	11.7	10.1	8.91	7.63	6.84
20	40.0	37.6	34.2	31.4	28.4	23.8	19.3	15.5	12.4	10.9	9.59	8.26	7.43
21	41.4	38.9	35.5	32.7	29.6	24.9	20.3	16.3	13.2	11.6	10.3	8.90	8.03
22	42.8	40.3	36.8	33.9	30.8	26.0	21.3	17.2	14.0	12.3	11.0	9.54	8.64
23	44.2	41.6	38.1	35.2	32.0	27.1	22.3	18.1	14.8	13.1	11.7	10.2	9.26
24	45.6	43.0	39.4	36.4	33.2	28.2	23.3	19.0	15.7	13.8	12.4	10.9	9.89
25	46.9	44.3	40.6	37.7	34.4	29.3	24.3	19.9	16.5	14.6	13.1	11.5	10.5
26	48.3	45.6	41.9	38.9	35.6	30.4	25.3	20.8	17.3	15.4	13.8	12.2	11.2
27	49.6	47.0	43.2	40.1	36.7	31.5	26.3	21.7	18.1	16.2	14.6	12.9	11.8
28	51.0	48.3	44.5	41.3	37.9	32.6	27.3	22.7	18.9	16.9	15.3	13.6	12.5
29	52.3	49.6	45.7	42.6	39.1	33.7	28.3	23.6	19.8	17.7	16.0	14.3	13.1
30	53.7	50.9	47.0	43.8	40.3	34.8	29.3	24.5	20.6	18.5	16.8	15.0	13.8
40	66.8	63.7	59.3	55.8	51.8	46.6	39.3	33.7	29.1	26.5	24.4	22.2	20.7
50	79.5	76.2	71.4	67.5	63.2	56.3	49.3	42.9	37.7	34.8	32.4	29.7	28.0
60	92.0	88.4	83.3	79.1	74.4	67.0	59.3	52.3	46.5	43.2	40.5	37.5	35.5
70	104.2	100.4	95.0	90.5	85.5	77.6	69.3	61.7	55.3	51.7	48.8	45.4	43.3
80	116.3	112.3	106.6	101.9	96.6	88.1	79.3	71.1	64.3	60.4	57.2	53.5	51.2
90	128.3	124.1	118.1	113.1	107.6	98.6	89.3	80.6	73.3	69.1	65.6	61.8	59.2
100	140.2	135.8	129.6	124.3	118.5	109.1	99.3	90.1	82.4	77.9	74.2	70.1	67.3

Sumber: Catherine M. Thompson, Table of percentage points of the  $\chi^2$  distribution, Biometrika, Vol. 32 (1941), dengan izin dari penulis dan penerbit.

## Lampiran 19

**Kumulatif sebaran frekuensi normal**  
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



*Distribusi Z*

Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek di Ade

## Lampiran 20

TABEL-TABEL STATISTIK

Product Momen ( r )								
n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

## Lampiran 21

TABLE: Q SCORES FOR TUKEY'S METHOD

		$\alpha = 0.05$											$\alpha = 0.01$								
$k$	df	2	3	4	5	6	7	8	9	10	$k$	df	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	18.0	27.0	32.8	37.1	40.4	43.1	45.4	47.4	49.1	1	90.0	135	164	186	202	216	227	237	246		
2	6.08	8.33	9.80	10.88	11.73	12.43	13.03	13.54	13.99	2	13.90	19.02	22.56	25.37	27.76	29.86	31.73	33.41	34.93		
3	4.50	5.91	6.82	7.50	8.04	8.48	8.85	9.18	9.46	3	8.26	10.62	12.17	13.32	14.24	15.00	15.65	16.21	16.71		
4	3.93	5.04	5.76	6.29	6.71	7.05	7.35	7.60	7.83	4	6.51	8.12	9.17	9.96	10.58	11.10	11.54	11.92	12.26		
5	3.64	4.60	5.22	5.67	6.03	6.33	6.58	6.80	6.99	5	5.70	6.98	7.80	8.42	8.91	9.32	9.67	9.97	10.24		
6	3.46	4.34	4.90	5.30	5.63	5.90	6.12	6.32	6.49	6	5.24	6.33	7.03	7.56	7.97	8.32	8.61	8.87	9.10		
7	3.34	4.16	4.68	5.06	5.36	5.61	5.82	6.00	6.16	7	4.95	5.92	6.54	7.00	7.37	7.68	7.94	8.17	8.37		
8	3.26	4.04	4.53	4.89	5.17	5.40	5.60	5.77	5.92	8	4.75	5.64	6.20	6.62	6.96	7.24	7.47	7.68	7.86		
9	3.20	3.95	4.41	4.76	5.02	5.24	5.43	5.59	5.74	9	4.60	5.43	5.96	6.35	6.66	6.91	7.13	7.33	7.49		
10	3.15	3.88	4.33	4.65	4.91	5.12	5.30	5.46	5.60	10	4.48	5.27	5.77	6.14	6.43	6.67	6.87	7.05	7.21		
11	3.11	3.82	4.26	4.57	4.82	5.03	5.20	5.35	5.49	11	4.39	5.15	5.62	5.97	6.25	6.48	6.67	6.84	6.99		
12	3.08	3.77	4.20	4.51	4.75	4.95	5.12	5.27	5.39	12	4.32	5.05	5.50	5.84	6.10	6.32	6.51	6.67	6.81		
13	3.06	3.73	4.15	4.45	4.69	4.88	5.05	5.19	5.32	13	4.26	4.96	5.40	5.73	5.98	6.19	6.37	6.53	6.67		
14	3.03	3.70	4.11	4.41	4.64	4.83	4.99	5.13	5.25	14	4.21	4.89	5.32	5.63	5.88	6.08	6.26	6.41	6.54		
15	3.01	3.67	4.08	4.37	4.59	4.78	4.94	5.08	5.20	15	4.17	4.84	5.25	5.56	5.80	5.99	6.16	6.31	6.44		
16	3.00	3.65	4.05	4.33	4.56	4.74	4.90	5.03	5.15	16	4.13	4.79	5.19	5.49	5.72	5.92	6.08	6.22	6.35		
17	2.98	3.63	4.02	4.30	4.52	4.70	4.86	4.99	5.11	17	4.10	4.74	5.14	5.43	5.66	5.85	6.01	6.15	6.27		
18	2.97	3.61	4.00	4.28	4.49	4.67	4.82	4.96	5.07	18	4.07	4.70	5.09	5.38	5.60	5.79	5.94	6.08	6.20		
19	2.96	3.59	3.98	4.25	4.47	4.65	4.79	4.92	5.04	19	4.05	4.67	5.05	5.33	5.55	5.73	5.89	6.02	6.14		
20	2.95	3.58	3.96	4.23	4.45	4.62	4.77	4.90	5.01	20	4.02	4.64	5.02	5.29	5.51	5.69	5.84	5.97	6.09		
24	2.92	3.53	3.90	4.17	4.37	4.54	4.68	4.81	4.92	24	3.96	4.55	4.91	5.17	5.37	5.54	5.69	5.81	5.92		
30	2.89	3.49	3.85	4.10	4.30	4.46	4.60	4.72	4.82	30	3.89	4.45	4.80	5.05	5.24	5.40	5.54	5.65	5.76		
40	2.86	3.44	3.79	4.04	4.23	4.39	4.52	4.63	4.73	40	3.82	4.37	4.70	4.93	5.11	5.26	5.39	5.50	5.60		
60	2.83	3.40	3.74	3.98	4.16	4.31	4.44	4.55	4.65	60	3.76	4.28	4.59	4.82	4.99	5.13	5.25	5.36	5.45		
120	2.80	3.36	3.68	3.92	4.10	4.24	4.36	4.47	4.56	120	3.70	4.20	4.50	4.71	4.87	5.01	5.12	5.21	5.30		
$\infty$	2.77	3.31	3.63	3.86	4.03	4.17	4.29	4.39	4.47	$\infty$	3.64	4.12	4.40	4.60	4.76	4.88	4.99	5.08	5.16		

## Lampiran 25

## RIWAYAT HIDUP



Nama : Riri Yulianti Ramli  
Tempat, Tanggal Lahir : Muara Bulian, 10 Juli 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Cluster Anggrek 2 Blok S4 No 19, Depok  
Riwayat Pendidikan : SDN 13 Muara Bulian, lulus tahun 2007  
SMPN 03 Batanghari, lulus tahun 2010  
SMAN 06 Batanghari, lulus tahun 2013  
Motto : Selesaikan yang sudah dimulai