

## MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS TARI BERPOLA RANDAI PADA SISWA KELAS VIII-2 DI SMP NEGERI 13 MEDAN TP.2018/2019

Atina Tiffani Gurning<sup>1</sup>,  
Sekolah Menengah Atas Islam Plus Adzkia  
Jalan. Tuasan Mo. 4-6 Medan  
Email: [1atinatifany59@gmail.com](mailto:1atinatifany59@gmail.com)

Irwansyah<sup>2</sup>  
Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan  
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia  
Email: [2kalalawa@unimed.ac.id](mailto:2kalalawa@unimed.ac.id)

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in dance creativity in the Jigsaw learning model for students of class VIII-2 in SMP Negeri 13 Medan Learning Year 2018/2019. This research was conducted at SMP Negeri 13 Medan, having its address at Jalan Sampali No. 88A, Pandau Hulu II, Medan City. The population in this study were all students of class VIII-2 of SMP Negeri 13 Medan, amounting to 35 students. Samples were taken using total sampling technique, namely the number of the entire population sampled. The method used in this study was the quasi experiment design, the pretest-posttest one group. The instrument used in this study is to measure dance creativity through a smart pattern, namely observation. The data analysis technique used is before testing hypotheses, first a prerequisite test is done, namely the normality test, to test the research hypothesis accepted or rejected, then the t test is used. If  $H_0$  is rejected, then  $H_a$  who says that creativity can improve if a Jigsaw learning model is applied to students in class VIII-2 in SMP Negeri 13 Medan, is validated at the 95% significance level. The results of the study showed hypothesis testing with the SPSS assisted version 17 t test formula. Based on the results of data analysis, it was known that the Sig. (2-tailed) of 0,000 smaller than  $\alpha = 0,050$  or  $t_{count}$  of 12,618 greater than  $t_{table} = 2,032$  so it can be concluded that the null hypothesis is rejected, while the alternative hypothesis is accepted. Thus, the hypothesis which says there is an increase in dance creativity after the jigsaw learning model is applied significantly to class VIII-2 students in SMP Negeri 13 Medan T.P 2018/2019 is verified at the level of  $\alpha = 0.050$ .

**Keywords:** *Jigsaw Learning Model, creativity, pattern Randai*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan *keaktivitas* tari dalam model pembelajaran Jigsaw pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Medan yang beralamat di Jalan Sampali No. 88A, Pandau Hulu II, Kota Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 13 Medan yang berjumlah 35 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan teknik total sampling yaitu jumlah seluruh populasi dijadikan sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen design* yakni one group *pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas tari melalui pola randai yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, untuk menguji hipotesis penelitian diterima atau ditolak, maka digunakan uji t. Apabila  $H_0$  ditolak, maka  $H_a$  yang mengatakan bahwa kreativitas dapat meningkatkan jika diterapkan model pembelajaran Jigsaw pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan, teruji kebenarannya pada taraf signifikansi 95%. Hasil penelitian menunjukkan uji hipotesis dengan rumus uji t sampel berpasangan berbantuan SPSS versi 17. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari  $\alpha = 0,050$  atau  $t_{hitung}$  sebesar 12,618 lebih besar dari  $t_{table} = 2,032$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, hipotesis yang berbunyi

ada peningkatan kreativitas tari setelah diterapkan model pembelajaran *jigsaw* secara signifikan pada Siswa Kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan T.P 2018/2019 teruji kebenarannya pada taraf  $\alpha = 0,050$ .

**Kata kunci :** Model Pembelajaran *Jigsaw*, kreativitas, berpola *Randai*

---

## **I. PENDAHULUAN**

Pembelajaran seni pada pendidikan formal di Indonesia selama ini, memiliki rentangan yang luas meliputi semua jenjang pendidikan dari sejak TK, SD, SMP, dan SMA. Pendidikan seni memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan mata pelajaran yang lain. Perbedaannya yang utama ialah pelajaran seni lebih menekankan pada rasa yang sangat kuat untuk menghasilkan pertunjukkan yang baik, sehingga rasa yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton.

Mata pelajaran seni merupakan salah satu media atau jembatan, untuk mendorong siswa memiliki sikap bertoleransi, berkreasi dengan mengembangkan diri dan kepribadiannya. Untuk mendapatkan sikap ini, perlu peran guru yang aktif dengan menerapkan metode, media, atau model pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini lah yang ditemukan penulis saat melakukan observasi di SMP Negeri 13 Medan. Penulis menjadi memahami keluhan guru, mengapa siswa sulit menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut penulis, salah satu penyebabnya adalah guru belum menerapkan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada materi pelajaran, terutama pada materi pelajaran tari.

Kurikulum seni budaya yang digunakan di sekolah khususnya sekolah SMP Negeri 13 Medan adalah kurikulum 2013 revisi 2018, kurikulum

tersebut terbagi atas seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Sehubungan dengan pemahaman seni tari menurut M. Jazuli (2008:4) "Tari adalah menciptakan ungkapan, pernyataan, dan ekspresi kehidupan, yang bisa merasuk di benak penikmatnya setelah pertunjukkan selesai". Penelitian ini dilakukan terkait dengan kurikulum 2013 revisi 2018 pada KD 4.4 yang berisi memperagakan gerak tari kreasi gaya tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan dan pola lantai. Dengan demikian sesuai dengan isi KD tersebut bahwa tari kreasi yang akan dilakukan dapat terlepas dari batasan muatan lokal atau nusantara.

Pada proses pembelajaran seni tari di SMP Negeri 13 Medan masih kurang maksimal karena guru masih menggunakan metode konvensional dan guru tidak menggunakan KD dan silabus secara baik. Materi seni budaya yang digunakan di SMP Negeri 13 Medan yang berada di Sumatera Utara menggunakan dari daerah setempat yaitu etnis Melayu. Hasil wawancara dan observasi dengan siswa-siswi kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan bahwa selama ini proses pembelajaran seni budaya, guru hanya menyuruh siswa-siswi untuk membaca buku, tanpa sedikit pun siswa-siswi dapat mengeluarkan ide-ide kreativitasnya sehingga membuat siswa-siswi tidak mampu menguasai pelajaran seni dengan baik. Guru tidak membiasakan siswa-siswi untuk melakukan ide kreativitas dalam setiap kelompok. Pada penelitian

ini penulis dan guru ingin melihat kreativitas tari yang disusun oleh siswa-siswi, dengan berpijak pada tari *Randai* tetapi dalam penelitian ini siswa-siswi tidak menirukan atau menarikan tari *Randai* melainkan tari kreasi Melayu gaya tradisional dari Minang yang berpola *Randai*.

Tari *Randai* mempunyai unsur-unsur pokok diantaranya mempunyai cerita, bergurindam, *galombang* tari yang bersumber dari gerakan silat, dan pola lantai yang melingkar. Berpola *Randai* ini dimaksud untuk mempermudah siswa untuk menciptakan tari kreasi baru, tari kreasi ini mengambil beberapa unsur dari *Randai* yaitu pola lantai yang melingkar, bergurindam, dan gerakan tari. *Randai* memiliki beberapa jenis yaitu *Randai Ulu Ambek*, *Randai Silek*, dan *Randai Simarantang*. *Randai Simarantang* sendiri mempunyai karakteristik sendiri berbeda dengan jenis *Randai* yang lain yang membedakannya *Randai Simarantang* untuk menyampaikan *kaba* atau syair yang didendangkan bersama *galombang* (tari). Pada penelitain ini siswa menggunakan *Randai Simarantang* untuk pijakan membuat tari kreasi baru dengan menggunakan lagu pucuk pisang. Lagu pucuk pisang berasal dari etnis Melayu (Sumatera Utara), jenis lagu ini ada 3 diantaranya senandung, lagu 2, dan mainang, namun dalam penelitain ini penulis menggunakan jenis lagu 2.

Salah satu permasalahan yang ada dalam pendidikan adalah penggunaan metode/model mengajar yang monoton. Penggunaan metode/model yang monoton akan menjadikan siswa lebih cepat jenuh dan berakibat kurang baik

pada penerimaan materi pelajaran. Penggunaan berbagai metode/model pengajaran yang inovatif amatlah diperlukan, karena dengan pemilihan metode/model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kreativitas siswa untuk belajar lebih baik. Sehingga pembelajaran di sekolah menjadi suatu kegiatan yang di senangi dan bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu, hendaknya guru mempunyai kesadaran terhadap dirinya untuk mengadakan perubahan-perubahan dan perbaikan pada proses pembelajaran.

Upaya perbaikan proses tersebut menjadi tanggung jawab guru, agar pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara benar. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sejauh mana guru dapat menggunakan metode/model pembelajaran dengan baik. Setiap metode/model pembelajaran sangat ditentukan oleh tujuan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelola proses pengajaran. Namun semua usaha yang dilakukan di atas tidak akan tercapai jika siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan ceramah guru begitu saja. Tetapi aspek keterlibatan siswa juga harus ditingkatkan karena sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dari hasil berdiskusi dengan guru yang mangampu matapelajaran seni budaya maka untuk meningkatkan kreativitas siswa dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw*. Hamruni (2012:168) berpendapat bahwa “Pembelajaran *Jigsaw* merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas. Teknik ini memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok dengan perbedaan penting siswa mengajarkan

sesuatu. Setiap siswa mempelajari yang dikombinasikan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa lain”. Pada penelitian ini penulis ingin melihat kreativitas siswa-siswi saat melakukan gerakan tari melalui pola Randai yang diterapkan melalui model pembelajaran *Jigsaw*.

Model pembelajaran *Jigsaw* dikembangkan oleh Aronson sebagai metode belajar *coopertive learning*. (Anita Lie, 2008:69) Model Pembelajaran *Jigsaw* adalah “suatu tipe pembelajaran *cooperative* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya”. (Anita Lie, 2008:70). Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Model pembelajaran *Jigsaw* mengkondisikan siswa untuk beraktifitas secara *cooperative* dalam dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Aktifitas tersebut meliputi saling berbagi pengetahuan, ide, menyanggah, memberikan umpan balik dan mengajar rekan sebaya. Seluruh aktifitas tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar di mana siswa secara aktif melaksanakan tugas sehingga pembelajaran lebih bermakna.

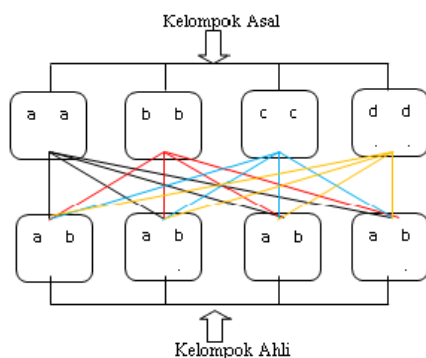
Seperti yang diungkapkan Anita Lie (2008:73), bahwa pembelajaran *Jigsaw* ini merupakan model belajar *Cooperative* dengan cara

siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *hiterogen* dan siswa saling bekerja sama ketergantungan secara positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Menurut Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:24) “Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya”. Sedangkan menurut Busmin Gurning dan Effi Aswita Lubis (2015:76) “Model *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa saling aktif dan mengajari di dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Model pembelajaran *Jigsaw* bekerja seperti sebuah gergaji (*zigzag*) dimana siswa melakukan kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain dengan mencapai tujuan yang sama. Model Pembelajaran jenis *Jigsaw* dideskripsikan sebagai strategi pembelajaran di mana siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok yang disebut “kelompok asal”. Kemudian siswa juga menyusun “kelompok ahli”

Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan memahami materi tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan

dengan materi yang kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal dan masing-masing diberi tanggung jawab untuk keberhasilan masing-masing individu. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan berikut ini:



**Gambar 2.1**  
**Ilustrasi Kelompok Jigsaw**

Masing-masing kelompok para anggota dari kelompok asal dan kelompok ahli bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama yang lain untuk mempelajari topic mereka tersebut. Peran guru disini hanya memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan beberapa teori tentang model pembelajaran Jigsaw di atas maka penelitian ini akan menggunakan teori yang disampaikan oleh Gurning dan Lubis, yaitu mendorong siswa saling aktif dan mengajari di dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu memperagakan gerak tari kreasi gaya tradisional berpola Randai dengan menggunakan lagu pucuk pisang dan lagu patam-patam.

Ada beberapa langkah model

pembelajaran *Jigsaw* menurut Busmin Gurning dan Effi Aswita Lubis (2017:76) yaitu: 1) Siswa dikelompokkan kedalam 1-5 tim, 2) Tiap orang dalam tim diberikan bagian materi yang berbeda, 3) Tiap orang dalam tim diberikan bagian materi yang ditugaskan, 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka, 5) Setelah selesai diskusi sebagai kelompok ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub ab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh, 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 7) Guru memberikan evaluasi, dan 8) Penutup.

Tujuan model pembelajaran *Jigsaw* itu adalah memberikan rasa tanggung jawab individu dan kelompok untuk keberhasilan bersama dan untuk saling berinteraksi dengan kelompok lain. tersebut karena satu sama lain akan memberikan informasi yang telah didapat dari kelompok lain, sehingga siswa menjadi kreatif.

Kreativitas merupakan bentuk dari pemikiran seseorang dalam menanggapi suatu persoalan melalui berbagai macam penyelesaian masalah. Kemampuan menyatakan ide-ide baru baik dalam jawaban atas soal-soal yang sudah ada maupun pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010:13) bahwa "kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain".

Utami Munandar (2014:8) mengatakan “Kreativitas dalam bidang pendidikan dinyatakan bahwa berfikir kreatif diartikan sebagai kemampuan menghasilkan gagasan baru dan memecahkan masalah”. Sehingga peserta didik yang memiliki sifat kreatif mampu menciptakan hal-hal yang baru dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan cepat dan tepat dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa teori tentang kreativitas di atas maka penelitian ini akan menggunakan teori yang disampaikan oleh Munandar yaitu kemampuan menghasilkan gagasan baru dan memecahkan masalah yaitu menghasilkan bentuk seni (tari) berpola Randai dengan menggunakan lagu pucuk pisang dan patam-patam.

Menurut Sujiono, Yuliana Nuraini, dan Bambang (2010:38) “ada lima perilaku kreatif tersebut yakni kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*) dan kepekaan (*sensitivity*)”.

Kelancaran (*fluency*), dalam kreativitas merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Hal ini tidak terlepas dari proses berpikir individu sehingga dapat memunculkan ide dalam pemecahan suatu persoalan.

Kelenturan (*flexibility*), berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah. Kemampuan inilah yang akan menjadikan individu tersebut mampu bersaing dimanapun ia berada. Mampu melihat dan menghubungkan berbagai

gejala yang timbul, kemudian menemukan solusi yang berbeda dengan yang lain.

Keaslian (*originality*), berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Untuk menciptakan karya hasil pemikiran sendiri maka perlu adanya perhitungan keseluruhan hal-hal yang mungkin timbul dari segi positif maupun negatif. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010:54) menambahkan bahwa imajinasi akan membantu kemampuan berpikir *fluency*, *flexibility*, dan *originality* pada anak. Elaborasi merupakan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

Elaborasi (*elaboration*) perilaku kreatif berupa kemampuan melihat atau cara pandang terhadap sesuatu lebih luas dan membuat individu mampu menciptakan suatu dengan banyak alternatif gagasan maupun berbagai macam produk orisinal. Kepekaan (*sensitivity*) merupakan suatu bentuk dari perilaku sebagai suatu tanggapan terhadap suatu situasi. Perilaku tersebut dapat berupa keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa aspek berupa kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan sensitivitas dapat dipergunakan peneliti sebagai indikator kreativitas dalam pembelajaran tari, yang menghasilkan kreativitas siswa dalam bentuk tari kreasi baru berpola Randai dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan lagu pucuk pisang dan patam-patam.

Sumatera barat memiliki beragam kesenian tradisional salah satunya kesenian *Randai* yang sangat khas di Minangkabau. Menurut Rustiyanti (2013:3) “*Randai* merupakan bentuk kesenian yang menggunakan medium seni multi ganda, karena didukung oleh beberapa cabang seni di antaranya seni tari, musik, teater, sastra, dan rupa”. Ada beberapa pendapat pengertian *Randai* yang dikemukakan oleh Rustiyanti (2013:4) “Mengatakan bahwa *Randai* berasal dari kata andai atau handai yang berarti berandai-andai atau perumpamaan”. Menurut Zulkifli (2013:4) “*Randai* berasal dari kata rantai, melihat formasi pemain yang terbentuk dalam pertunjukannya. Waktu penampilan *Randai* pemain-pemainnya selalu dalam posisi melingkar bagaikan merantai, satu sama lain saling berhubungan atau terkait dalam melakukan gerakan-gerakan”.

*Randai* yang berbentuk teater, terdapat unsur-unsur pokok antara lain: cerita, dialog yang disebut gurindam, dan gelombang atau gerakan tari yang bersumber dari gerakan-gerakan silat Minangkabau yang dilakukan dalam pola lantai melingkar oleh pemain-pemainnya, maka dari itu *Randai* dapat diartikan sebagai kata handai dan rantai karena didalamnya terdapat unsur pencitraan yang bersifat kiasan atau pengandaian yang disampaikan oleh pemain-pemain. Alur cerita *Randai* yang disajikan pada awalnya mengutamakan cerita yang berisi tentang pelajaran-pelajaran adat istiadat Minangkabau yang bermanfaat untuk publik, gerakan-gerakan gelombang atau tari yang dilakukan oleh para pemain *Randai* dalam formasi melingkar dapat

diinterpretasikan berbentuk lingkaran rantai, Zulkifli (2017: 35).

Menurut narasumber serta pembimbing penulis beliau mengemukakan bahwa *Randai* memiliki beberapa macam jenis yaitu *Randai Ulu Ambek*, *Randai Silek* dan *Randai Simarantang*. *Randai Simarantang* merupakan kesenian seni tari dan teater yang dimainkan oleh rakyat dan untuk rakyat itu sendiri. *Simarantang* merupakan media penyampaian *kaba* melalui *gurindam* atau syair yang didendangkan bersama *galombang* (tari) yang bersumber dari gerakan silat. *Randai Simarantang* pada awalnya tidak disebut *Randai* disebut *Simarantang*, sesuai dengan judul ceritanya.

Dari beberapa bentuk *Randai* yang disampaikan oleh para ahli dan narasumber diatas, penelitian ini akan menggunakan bentuk *Randai Simarantang* sebagai pijakan dalam menyusun bentuk tari baru sebagai hasil kreativitas siswa kelas VIII-2 dengan menggunakan metode *Jigsaw* dalam pembelajarannya.

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah selama 3 bulan yang dilaksanakan pada bulan Januari sampai April 2019 Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 13 Medan yang berjumlah 35 siswa pada Tahun Pembelajaran 2018/2019. Sampel diambil dengan menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan. Pengamatan dilakukan secara langsung, yaitu pada saat proses pembelajaran seni tari berlangsung. Lembar observasi atau pengamatan. tersebut digunakan untuk mengetahui

peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran tari melalui pola *Randai*. Kisi-kisi observasi terhadap kreativitas anak tari melalui pola *Randai* dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berikut ini: Kelancaran (*fluency*), Kelenturan (*flexibility*), Keaslian (*originality*), Elaborasi (*elaboration*), dan Kepekaan (*sensitivity*) Jamaris (dalam Sujiono, 2010). Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif, yaitu mendeskripsikan hasil pembelajaran tari di SMP Negeri 13 Medan. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan cara kuantitatif sederhana dan data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian-penilaian kualitatif (kategori). Arikunto (2012: 269) menyatakan data tersebut diinterpretasikan ke dalam 5 tingkatan persentase yang bisa ditransfer menjadi skor standar 100, sebagai berikut:

1. Kreatif baik sekali, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 81- 100
2. Kreatif baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 61-80
3. Kreatif cukup, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 41-60
4. Kreatif kurang baik, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 21-40
5. Kreatif tidak baik, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 0-20

Berdasarkan pengelompokan data tersebut di atas, peneliti mengelompokkan hasil kreativitas anak sesuai dengan tinggi rendahnya aspek-aspek kreativitas yang dicapai anak ke dalam 5 kategori sebagai berikut:

1. Kreatif sangat tinggi, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 81- 100
2. Kreatif tinggi, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 61-80
3. Kreatif cukup, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 41-60
4. Kreatif kurang tinggi, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 21-40
5. Kreatif rendah, yaitu nilai yang diperoleh anak antara 0-20

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat pada penelitian ini adalah uji normalitas, agar mempermudah menghitung uji norma litas, maka terlebih dahulu mencari mean dan standar deviasi.

Untuk menguji hipotesis penelitian diterima atau ditolak, maka digunakan. Uji t

Syarat untuk melakukan uji t adalah data berdistribusi normal, adapun langkah – langkah pengujian uji t menurut Rostina Sundayana (2014:125) sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya;
2. Mencari perbedaan nilai / skor dari masing – masing subjek ( $d_i$ );
3. Mengetes normalitas sebaran data perbedaan ( $d_i$ );
4. Menghitung nilai rata – rata dan simpangan baku dari  $d_i$ ;
5. Menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_{d_i}}{S_{d_i}/\sqrt{n}} \text{ atau } t_{hitung} = \frac{\bar{x}_{d_i} \sqrt{n}}{S_{d_i}}$$



Keterangan:  $n$  = banyaknya pasangan data  $\bar{x}_{di}$  = rata – rata dari perbedaan pasangan data  $S_{di}$  = simpangan baku dari perbedaan pasangan data

- Menentukan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha}(dk = n - 1)$
- Kreatif pengujian hipotesis, Jika:  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

Apabila  $H_0$  ditolak, maka  $H_a$  yang mengatakan bahwa kreativitas dapat meningkatkan jika diterapkan model pembelajaran Jigsaw pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019, teruji kebenarannya pada taraf signifikansi 95%. Untuk meningkatkan ketelitian perhitungan, maka uji  $t$  dihitung menggunakan bantuan program SPSS versi 17.

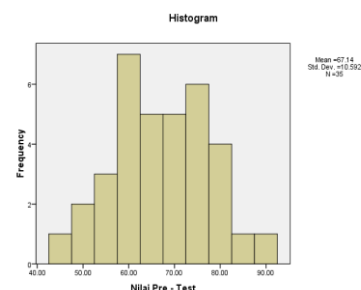
## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Medan terletak di jalan sampali No. No. 88A, Pandau Hulu II, Kota Medan. SMP Negeri 13 Medan merupakan sekolah negeri yang berakreditasi “B” dengan kepala sekolah bernama Erbianto Sindauli Sinaga, S. Pd. Lokasi SMP Negeri 13 Medan sangat strategis karena berada dipinggir jalan raya dan dekat dengan pemukiman warga, sehingga peserta didik dengan mudah menuju lokasi sekolah.

SMP Negeri 13 Medan menggunakan kurikulum 2013 untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 13 Medan yaitu Seni Budaya yang mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, dan teater. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-2 dengan jumlah peserta didik 35 orang. Pada semester ini materi mata pelajaran Seni Budaya

mengenai seni tari tentang kreativitas peserta didik dalam menari. Materi seni tari tentang tari kreasi gaya tradisional dimana tari kreasi Melayu gaya tradisional dari Minangkabau, tari kreasi Melayu ini berpijak dari tari *Randai* yaitu pola lantai yang melingkar dan membuat pola lantai memanjang, lalu mereka memainkan drama yang bertema kan siswa yang tidak pengerjakan pekerjaan rumah (PR), syair yang digunakan di tarian *Randai* digantikan dengan lagu Pucuk pisang dari etnis Melayu, dan gerak tari pengembangan dari tari Melayu.

Penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Dalam sekali pertemuan ada 3 les mata pelajaran, satu les mata pelajaran terdiri dari 45 menit. Jadi dalam sekali pertemuan ada 135 menit bertatap muka dengan siswa. Sebelum membuat tarian berpola *Randai* dengan tema “siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR)” tersebut siswa diberikan *pre test* untuk menilai kemampuan awal sebelum melakukan model pembelajaran *Jigsaw* dengan menari sesuai materi yang telah diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* yang diperoleh siswa 67,14 dengan standar *deviasi* 4636,57 hal ini mengartikan bahwa kemampuan kreativitas siswa masih kurang baik atau di bawah rata-rata. Untuk lebih jelasnya nilai kreativitas tari siswa kelas VIII-2 dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

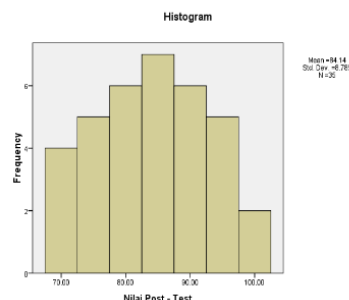


**Gambar 1**  
**Diagram Kreativitas Pre – Test**

Pada pertemuan ke empat ini, siswa sudah terbiasa dan lancar menari dengan pola Randai yang bertemakan tentang “siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah” (PR). Siswa-siwa tersebut sudah bisa memerankannya pemeran mereka masing-masing dan gerakan tari dengan sempurna kelancaran melakukan gerak dari awal hingga akhir, kesesuaian gerak dengan musik, kesesuaian gerak dengan ritme, kesesuaian gerak dengan tempo dalam menari, dan harmonisasi gerak, fokus pandang, keserasian gerak dan ekspresi wajah dalam memerankan perannya. Dari penilaian tersebut dapat dilihat kreativitas siswa dalam menciptakan sebuah tarian berpola Randai sudah sangat kreatif

Terakhir peneliti bersama guru melakukan *post-test* kepada siswa untuk melihat kemampuan akhir setelah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw*. Pada post test ini, guru menilai kemampuan menari peserta didik dengan menggunakan instrument penilaian yang telah disusun. Aspek yang dinilai yaitu kreativitas (pola lantai, variasi ragam gerak), wiraga (melakukan teknik gerak, melakukan gerak penghubung, kelancaran melakukan gerak dari awal hingga akhir), wirama (kesesuaian gerak dengan musik, kesesuaian gerak dengan ritme, kesesuaian gerak dengan tempo dalam menari) dan wirasa (harmonisasi gerak, fokus pandang, keserasian gerak dan ekspresi wajah). Dari penilaian tersebut dapat dilihat kreativitas peserta didik dalam mencipti Langkah selanjutnya guru dan peneliti

memberikan Post- Test kepada siswa Berikut data hasil pos-test kreativitas tari melalui pola Randai setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.



**Gambar 2**

**Diagram Kreativitas Post – Test**

Dari grafik batang diatas dapat diketahui bahwa nilai *post-test* tari pola *Randai* mengalami peningkatan dari nilai *pre-test*. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah nilai kreativitas tari siswa dari kelas VIII-2 T.P 2018/2019. Berikut merupakan langkah – langkah analisis data:

**1. Mengitung Nilai Rata – Rata Dan Standar Deviasi**

Sebelum menghitung nilai rata- rata dan standar deviasi, data nilai kreativitas tari siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 13 Medan T.P 2018/2019 dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

**Tabel 4**  
**Data Nilai Kreativitas Tari Melalui Pola Randai dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw***

No.	Pre – Test		Post - Test	
	Nilai	Frekuensi	Nilai	Frekuensi
1	45	1	45	0
2	50	2	50	0
3	55	3	55	0
4	60	7	60	0
5	65	5	65	0
6	70	5	70	4
7	75	6	75	5
8	80	4	80	6
9	85	1	85	7

10	90	1	90	6
11	95	0	95	5
12	100	0	100	2
-	<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>Total</b>	<b>35</b>

Sumber: Daftar Hasil Pretes dan Postest setelah Diolah.

Berdasarkan data tari pola *Randai* siswa, maka diperoleh mean, dan standar deviasi dibawah ini:

**Tabel 5**  
**Statistika Deskriptif**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre – Test	3	45.00	90.00	67.1429	10.59174	112.185
Post – Test	5	70.00	100.00	84.1429	8.78549	77.185
Valid N (listwise)	3					
	5					

(Sumber: Perhitungan dengan SPSS versi 17)

## 2. Uji Normalitas

Syarat untuk menggunakan uji t adalah data berdistribusi normal. Oleh sebab itu, uji normalitas dibutuhkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Salah satu rumus untuk menguji uji normalitas adalah Liliefors. Pengujian Liliefors ini dilakukan dengan SPSS versi 17 dengan kreatif jika “Sig” lebih besar dari 0,050 maka data berdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil perhitungan uji normalitas data yaitu sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Uji Normalitas Pre - Test**

	Kolmogorov-Smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test	.121	35	.200*	.976	35	.626

Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Dari table di atas dapat diketahui bahwa nilai “Sig” sebesar 0,626 lebih besar dari  $\alpha =$

0,050, maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

**Tabel 7**  
**Uji Normalitas Post - Test**

	Kolmogorov-Smimov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post-Test	.119	35	.200*	.946	35	.086

Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

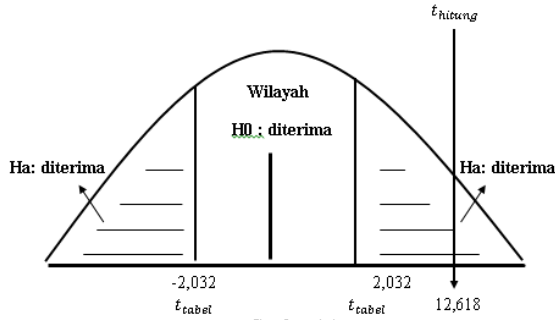
Dari table diatas dapat diketahui bahwa nilai “Sig” sebesar 0,086 lebih besar dari  $\alpha = 0,050$ , maka data yang diperoleh berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan rumus uji t sampel berpasangan. Uji t ini dilakukan dengan SPSS versi 17 dengan kreatif apabila nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari  $\alpha = 0,050$  maka hipotesis yang berbunyi kreativitas dapat meningkat jika ditetapkan model pembelajaran *Jigsaw* siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan tahun pembelajaran 2018/2019.

**Tabel 8**  
**Uji t Sampel Berpasangan**

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower				Upper
Pair1 Post-Test-Pre-Test	17.00000	7.97053	1.34727	14.26203	19.73797	12.618	34	.000

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila dibandingkan dengan  $\alpha = 0,050$ , maka Sig. (2-tailed) lebih kecil dari  $\alpha = 0,050$  sehingga hipotesis alternatif diterima. Artinya kreativitas meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* pada Siswa Kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan

T.P 2018/2019. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat digambar dibawah ini.



Gambar 4.4  
Kurva Penerimaan dan Penolakan Hipotesis

### Hipotesis

Berdasarkan gambar kurva diatas, maka dapat disimpulkan kreativitas meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* pada Siswa Kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan T.P 2018/2019. sebab  $t_{hitung}$  berada di daerah penerimaan  $H_a$ .

### III. KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas tari dapat meningkat melalui diterapkannya model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 13 Medan T.P 2018/2019, dengan model pembelajaran *Jigsaw* siswa lebih aktif dan kreatif dengan mengembangkan kerjasama menciptaka gerak-gerak tari berpola randai. Hal ini dapat dilihat dari pengujian data melalui uji t yang melihat perbedaan kreativitas tari sebelum dan sesudah menggunakannya. Dapat dibuktikan uji t sampel berpasangan yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari  $\alpha = 0,050$  atau

$t_{hitung}$  sebesar 12,618 lebih besar dari  $t_{table} = 2,032$ .

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru seni budaya khusus pada materi seni tari dapat menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dalam mengajari kompetensi dasar tari kreasi pada kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan dapat juga digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Busmin Gurning dan Effi Aswita Lubis, 2017. *Strtegi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K. Media
- Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- M. Jazuli, 2008. *Pendidikan Seni Budaya Suplemen Pembelajaran Tari*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Kurniasih Imas dan Berlin Sani, 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya : Kata Pena
- Anita Lie, 2012. *Cooperative Learning Mempraktekkan Cooperative Learning Di ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Utami Munandar, 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia*

Dini Taman Kanak-Kanak Edisi Pertama.  
Jakarta: Kencana.

Rustiyanti, 2013. Estetika Tari Minang Dalam Kesenian Randai Analisis Tekstual dan Kontekstual. STSI Bandung. *Jurnal Panggung*, Vol. 23. No.1. Edisi Maret.

Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.

Sundayana Rostina, 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Zulkifli, 2017. Randai Sebagai Teater Rakyat Minangkabau: Alternatif Pembinaan dan Pengembangan. *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*. Vol. 13 No. 2 hal. 35. Juli-Desember. ISSN 1907-4859