

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS GERAK TARI  
MELALUI MODEL *QUANTUM LEARNING*  
TERHADAP SISWA KELAS X SMA**

**Luri Diansari, Ismunandar, Winda Istiandini**

Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik

Email : [luricantik93@gmail.com](mailto:luricantik93@gmail.com)

**Abstrak** : Penelitian bertujuan mendeskripsikan upaya meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran seni budaya dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas gerak tari siswa dengan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran seni budaya di kelas X MIA 1 SMAN 2 Pontianak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan menggunakan metode deskriptif analisis dan pendekatan kualitatif. Sampel penelitian 39 siswa. Penelitian melewati tahapan pra siklus yakni tes uji praktek keterampilan awal, sebaran angket siswa dan 2 siklus dimana di akhir siklus menampilkan tarian. Indikator kreativitas meliputi kreativitas gerak tari siswa (kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi) dan hasil kreativitas gerak (menemukan gerak, mengembangkan, menciptakan gerak). Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kreativitas siswa. Setelah semua siklus dilaksanakan siswa lebih kreatif mempraktekkan gerak tari, bahkan saat presentasi di siklus 2 sebagian besar melakukan persiapan matang dan lebih kompak. Setelah proses pembelajaran, nilai kreativitas gerak tari siswa dari 1,35 di siklus I meningkat menjadi 3,00 di siklus II dan nilai hasil kreativitas gerak siswa dari 1,42 di siklus I meningkat menjadi 3,12 di siklus II.

**Kata Kunci** : model pembelajaran, *Quantum Learning*, kreativitas siswa, gerak tari.

**Abstract** : This study aimed to describe effort to improve student's creativity by using Quantum Learning model in the learning process of art and culture and describe the increase creativity dance students with Quantum Learning model in the learning process of art and culture in class X MIA SMAN 2 Pontianak. This research is action research by using descriptive analysis and qualitative approach. Sample 39 students. This research passing through the stage in the form of pre cycle test early skill practice, the distribution of questionnaires and 2 cycles where at the end of each cycle will be presenting dance. The results there was an increase in the creativity on the students. After all cycles out of students look more creatively to practice dance movement, even when appearance at cycle 2 most students do preparation and more compact. After learning of cycle 1 to cycle 2 and stage dance creativity of students increased from 1,35 to 3,00 and the creativity of students increased from 1,41 becomes 3,12.

**Keywords** : learning model, quantum learning, creativity of students, dance movement.

Kreativitas adalah usaha untuk mengekspresikan sifat dasar melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan rasa puas bagi dirinya. Kreativitas menghasilkan suatu produk yang mengkomunikasikan sesuatu tentang diri orang tersebut kepada orang lain. Kreativitas merupakan hasil yang baru dari imajinasi. Kreativitas meliputi empat tahapan proses yaitu dimulai dari persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi (Wallas dalam Ngalimun, 2013:52). Melalui empat tahapan proses ini siswa akan dapat termotivasi dan menjadi semangat untuk berkarya sehingga hasil karya mereka akan lebih kreatif dan inovatif.

Persiapan dapat dilihat pada tahap pra siklus berupa memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui minat dan bakat siswa-siswi. Inkubasi berupa diskusi kelompok masing-masing untuk bertukar pendapat. Iluminasi adalah latihan-latihan dengan mencari inspirasi dari lingkungan sekitar selanjutnya mengungkapkannya dalam bentuk gerak tari. Verifikasi berupa presentasi yang di pertunjukkan pada setiap akhir siklus 1 dan siklus 2.

Mengembangkan kreativitas pada anak tidak hanya dapat dilakukan melalui pembelajaran ilmu eksakta, sosial, atau bahasa, tetapi juga dapat dilakukan melalui seni. Gerak di dalam tari merupakan gerak yang telah diberi bentuk ekspresif dan estetis. Gerak tari selalu melibatkan unsur anggota badan manusia yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan maksud-maksud tertentu dari koreografer.

Pengembangan materi gerak tari yang diterapkan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Gerak dalam tari bukanlah gerak yang nyata dan sesuai dengan realita, tetapi gerak yang diubah menjadi gerak yang sifatnya ekspresif dan estetis.

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa, yang mempunyai program pengajaran tersusun rapi dalam kurikulum dan siap diajarkan pada siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah lingkungan. Sebuah penelitian oleh Rakhmandasari (2009) berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Seni Tari Berbasis Lingkungan Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Banyubiru” menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran seni tari berbasis lingkungan bisa meningkatkan kreativitas siswa dari 51% menjadi 75% dan meningkatkan motivasi belajar seni dari 52,1% menjadi 83,9% pada akhir siklus 3.

Penelitian oleh Adirahmawati (2012), berjudul “Penerapan Metode Quantum Learning Dalam Pembelajaran Tari Siswa Kelas III SDN Panaragan Kidul Bogor” menunjukan bahwa kreativitas siswa pada kondisi awal skor rata-rata diperoleh 1,95. Pada Siklus 1 setelah diterapkan pembelajaran quantum learning diperoleh skor rata-rata 3,16 dan pada siklus 2 diperoleh skor rata-rata 4,12. Kesimpulan umum bahwa penerapan metode *Quantum Learning* melalui pembelajaran TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) yang dilaksanakan dalam pembelajaran tari siswa telah menunjukan peningkatan kreativitas siswa. *Quantum Learning* dapat menganalisis kemampuan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam gerak/menari.

Dalam pembelajaran seni budaya terutama dalam materi gerak tari, siswa di kelas X MIA 1 kurang memiliki rasa ingin tahu, daya berimajinasi siswa masih

rendah karena guru tidak memberikan stimulus di dalam kelas, sehingga siswa tidak mau mencoba bereksplorasi mencari gerak-gerak tari. Beberapa siswa ada yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler berupa *modern dance (cheerleader)*, namun hanya berlatih saat akan ada pertunjukan saja. Siswa hanya mengandalkan gerakan-gerakan yang pernah mereka tonton dari media elektronik (*youtube*). Peneliti mengidentifikasi penyebabnya adalah siswa kurang termotivasi karena sistem pembelajaran yang terlalu monoton hanya mengandalkan teori tanpa memadukannya dengan unsur visual sehingga kurang memotivasi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu, mau mencoba, dan berimajinasi serta mengeksplorasi diri melalui pembelajaran seni budaya terutama dalam materi gerak tari. Selain itu dalam materi gerak tari siswa juga belum terbiasa jika langsung mempraktikkan teori yang sudah diberikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quantum Learning* dengan sistem tandur (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan). *Quantum Learning* ini sangat cocok untuk SMA karena menggunakan prinsip sugesti. Sugesti dapat memengaruhi hasil belajar. Seorang guru yang membimbing pikiran siswa untuk merasa nyaman di dalam kelas serta memotivasi siswa untuk bersemangat dalam menerima materi pelajaran dengan iringan musik sehingga proses belajar menjadi suatu yang menyenangkan. Jadi model ini sangat bagus/tepat untuk anak MIA kelas I Pontianak.

Peneliti menggunakan model *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran seni budaya di SMAN 2 Pontianak. *Quantum Learning* menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah menggunakan musik, mewarnai lingkungan, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif penyajian, dan “keterlibatan aktif” (Deorter, 2010:34). *Quantum Learning* dapat mempercepat pembelajaran, membuat siswa menjadi pelajar aktif. Pelajar yang aktif memperoleh nilai-nilai yang baik dan lebih cepat dikenal.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan. Kreativitas menjadi proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam sebuah tindakan yang muncul atas interaksi antar individu (Munandar, 1999:47). Sikap kreatif menjadi modal dasar bagi seseorang untuk dapat berkembang. Jika seseorang sudah bisa berpikir kreatif, maka ia akan terus mencoba hal-hal baru sehingga ia akan semakin paham dan terbiasa dalam melakukannya, dengan demikian akan memberikan hasil akhir yang lebih baik karena telah dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu faktor yang mendukung perkembangan kreativitas dan faktor penghambat berkembangnya kreatifitas (Clark dalam Ngalimun, 2013:54). Dilihat dari kedua faktor tersebut peneliti mengembangkan sifat kreatif pada anak, sehingga anak dapat berekspresi dan juga mendorong anak untuk kreatif

Menurut Fromm, sikap kreatif membuat manusia mungkin untuk mengerti dan memberikan respon kreatif (Soedarsono, 1978:40). Sikap kreatif menjadi modal dasar bagi seseorang untuk dapat berkembang. Jika seseorang sudah bisa berpikir kreatif, maka ia akan terus mencoba hal-hal baru sehingga ia akan semakin paham dan terbiasa dalam melakukannya, dengan demikian akan

memberikan hasil akhir yang lebih baik karena telah dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang.

Gerak tari adalah sebuah proses perpindahan dari satu sikap tubuh yang satu ke sikap yang lain. Dengan adanya proses tersebut, maka gerak dapat dipahami sebagai kenyataan visual (Hidajat, 2001: 14). Namun untuk gerak sendiri tidak menjadi hal yang istimewa, bahkan menjadi hal yang biasa, karena setiap manusia yang dilahirkan normal sudah dapat bergerak, tanpa disadari tubuh manusia akan selalu bergerak setiap saat. Jantung merupakan bagian dari tubuh manusia yang tidak pernah berhenti berdetak, yang menandakan bahwa masih ada bagian tubuh yang terus akan bergerak walaupun hanya satu bagian saja.

Tari adalah sebuah ungkapan, sebuah pernyataan, sebuah ekspresi dalam gerak dan memuat komentar-komentar terhadap realitas yang tetap bertahan dibenak penonton setelah pertunjukan selesai (Murgiyanto, 1992:18). Di dalam sebuah tari terdapat gerakan-gerakan yang mengandung makna yang nantinya diartikan oleh penonton yang melihat tarian tersebut. Gerak maknawi adalah gerakan tari yang mengandung arti tertentu yang terkadang sulit untuk mengerti oleh penonton. Misalkan gerak melamun atau menolak. Gerak murni merupakan gerak yang tidak mengandung arti namun tetap mempertahankan keindahan. Gerak-gerak ini dibagi supaya dalam penggarapan sebuah tarian lebih terarah dan agar lebih terlihat apik. Gerak-gerak yang telah disebutkan dapat dibuat menjadi serangkaian gerak tari yang indah.

*Quantum Learning* didefinisikan sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Semua kehidupan adalah energi. Quantum learning menggabungkan sugestologi, teknik mempercepat belajar, dan neurolinguistik (NLP) dengan konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar (DePorter, 1999:16). Pembahasan materi seni tari akan lebih mudah dan menyenangkan dengan model *Quantum Learning*, serta dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa dalam pelajaran seni tari. Peneliti memberikan atau mengulang materi pembelajaran secara singkat, kemudian peneliti memberikan sebuah tugas yang menyenangkan untuk meningkatkan suasana kelas yang menyenangkan. Selanjutnya peneliti menjelaskan tugas tersebut, dan selebihnya peneliti hanya memberikan kalimat-kalimat yang dapat menambah semangat siswa untuk mempersiapkan hasil yang ditunjukkan di depan kelas kepada kelompok yang lain. Kelompok yang lain dapat menilai hasil karya yang ditampilkan di depan kelas.

Peneliti menggunakan beberapa prinsip model *Quantum Learning*, yaitu teknik suggestology, rancangan pembelajaran TANDUR dan model keberhasilan belajar. Prinsip suggestology menegaskan bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil dan situasi belajar. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan siswa secara nyaman, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar dan semangat yang mendalam pada siswa untuk lebih termotivasi dalam kegiatan belajar (DePorter, 1999:14). TANDUR merupakan motivasi dan minat dengan menerapkan kerangka rancangan (DePorter, 1999:33). Rancangan pengajaran TANDUR mengandung enam makna dan prinsip yaitu tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, rayakan. Tumbuhkan, yaitu menumbuhkan

minat dengan memuaskan AMBAK (Apakah Manfaatnya Bagiku), dan apa manfaatnya dalam kehidupan siswa. Alami, yaitu menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti siswa. Namai, yaitu menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, dan strategi. Demonstrasikan, yaitu menyediakan kesempatan bagi siswa menunjukkan bahwa mereka tahu. Ulangi, yaitu menunjukkan siswa cara mengulang materi dan menegaskan bahwa aku tahu bahwa engkau memang tahu ini. Rayakan, yaitu pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan Model keberhasilan belajar bertujuan untuk mengurangi tingkat kesulitan belajar.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode analisis deskriptif. Peneliti menggunakan metode ini karena peneliti mengumpulkan data dan hasilnya dianalisis yang kemudian dideskripsikan dalam tulisan dan uraian yang rinci.

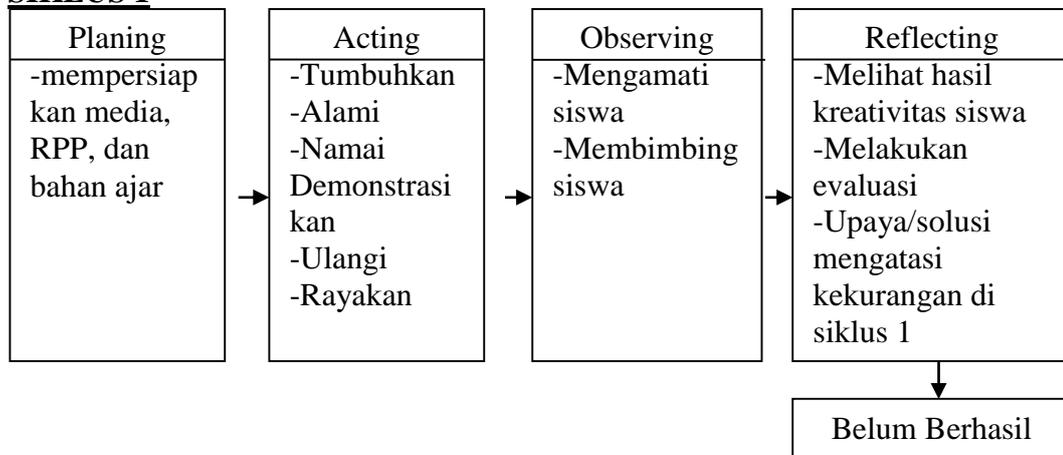
Peneliti melakukan penelitian di dalam kelas dan menjadikan siswa sebagai objek penelitian dengan menggunakan angket atau observasi. Dari proses penelitian data diambil kemudian dianalisis dan selanjutnya mendeskripsikan masalah yang terjadi di lapangan. Hasil data tersebut dianalisis kemudian paparannya dideskripsikan menggunakan kata-kata atau narasi.

Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif. Merupakan suatu pendekatan yang hasilnya dianalisis oleh peneliti dan kemudian dideskripsikan hasilnya. Hasil penelitian berupa dokumentasi gerakan tari berbentuk foto, video dan lembar penilaian. Foto dan video diinterpretasikan dalam bentuk uraian, sedangkan hasil observasi dituangkan dalam bentuk skor untuk mencari nilai rata-rata. Teknik pengumpulan data berupa triangulasi, menggunakan teknik pengumpulan data secara gabungan/simultan. Analisis yang dilakukan berdasarkan fakta lapangan.

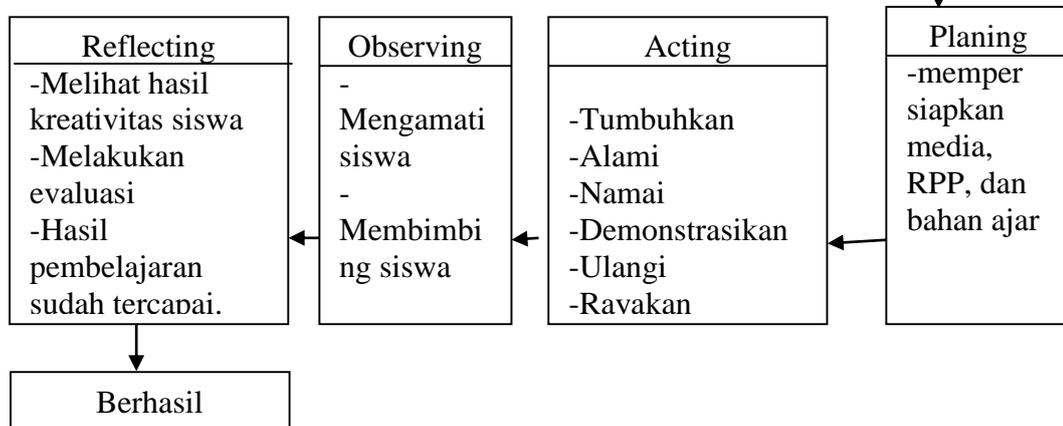
Jenis penelitian adalah penelitian tindakan, karena penelitian dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kelas. Peneliti memilih lokasi di SMAN 2 Pontianak karena peneliti ingin meningkatkan kreativitas siswa sehingga dapat mempercepat pembelajaran dan membuat siswa menjadi pelajar aktif. Subjek penelitian adalah 39 siswa/I kelas X MIA 1.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 1 dan 2 meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket, studi dokumentasi dan tes unjuk kerja keterampilan. Instrumen Penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dokumentasi kamera foto dan handycam, dan lembar penilaian unjuk kerja keterampilan. Secara garis besar prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tiap siklusnya dapat digambarkan sebagai berikut :

### SIKLUS 1



### SIKLUS 2



Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, yaitu menggabungkan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Melalui wawancara, observasi dan mempunyai gambar dan rekaman kegiatan siswa di dalam kelas, peneliti menguji keabsahan data. Triagulasi teknik dalam penelitian peneliti menggunakan angket, lembar observasi penilaian dan dokumentasi foto dan video untuk memndapatkan data kreativitas siswa.

Teknik analisis data meliputi 3 langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan *conclusion drawing*/verifikasi. Reduksi data dengan cara merangkum, memilih hal yang pokok dan membuang yang tidak diperlukan. Hasil reduksi data pada penelitian ini berupa hasil lembar observasi dan hasil angket yang kemudian di rekap menjadi suatu nilai skoring tertentu. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau bagan. Hasil penyajian data dalam berupa tabel yang mencantumkan nilai skoring masing-masing siswa dan hasil observasi masing-masing kelompok. *Conclusion drawing*/verifikasi adalah kesimpulan awal dan kemudian ditambah dengan bukti-bukti yang valid akan memberikan hasil yang kesimpulan yang baik. Kesimpulan tersebut dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Verifikasi dalam berupa kesimpulan dari hasil presentasi siswa dalam siklus 1 dan siklus 2 yang kemudian akan dibandingkan apakah menunjukkan kemajuan atau tidak dari sebelumnya.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 1 MIA di SMAN 2 Pontianak. Pada kelas ini diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Quantum Learning*. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa.

Dari hasil penelitian diperoleh 4 kelompok data, yaitu data tes uji praktek keterampilan awal di pra siklus, angket pertanyaan siswa di pra siklus, nilai kreatifitas gerak tari siswa dan hasil kreatifitas gerak di siklus 1, serta nilai kreatifitas gerak tari siswa dan hasil kreatifitas gerak di siklus 2.

Penilaian angket dilakukan dengan memberikan nilai point 1 terhadap setiap pertanyaan yang dijawab “ya”. Kemudian jumlah jawaban “ya” masing-masing pertanyaan dijumlahkan dan dibuat persentasenya untuk mendapatkan persentase jawaban “ya” dan “tidak”. Persentase ini menjadi indikator dalam penilaian angket pada tahap pra siklus. Hasil angket siswa dapat disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 1**  
**Hasil Angket Siswa**

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Belum pernah mengikuti kegiatan seni tari	33,33%
Tidak rutin mengikuti latihan atau kegiatan seni tari	38,46%
Belum pernah mengikuti perlombaan di bidang seni tari	53,85%
Tidak ada mengikuti kegiatan seni tari di sekolah	53,58%
Tidak ada praktek gerak tari dalam pelajaran seni budaya	35,90%

Dari tabel 1 diketahui kurang dari setengah siswa di dalam kelas X Matematika Ilmu Alam (MIA) 1 SMAN 2 Pontianak tampak tidak pernah mengikuti kegiatan seni tari, tidak pernah mengikuti perlombaan seni tari, tidak pernah mengikuti kegiatan seni tari di sekolah dan tidak pernah praktek seni tari dalam pelajaran seni budaya di sekolah. Dari Tabel 1 juga didapatkan bahwa nilai rata-rata hasil angket siswa pada pra siklus adalah 2,85. Nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengalaman siswa terhadap kreatifitas gerak tari sudah memuaskan, baik pada saat berlatih, kegiatan seni sekolah, perlombaan atau saat praktek di sekolah.

Hasil tes uji praktek keterampilan awal siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2**  
**Tes Uji Praktek Keterampilan Awal**

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Desain ruang	56,41%
Desain waktu	64,10%
Desain dramatik	33,33%
Desain lantai	51,28%
Komposisi besar	28,21%
Komposisi kecil	53,85%

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes uji praktek keterampilan awal pada pra siklus adalah 2,87. Nilai tersebut termasuk

dalam masih rendah. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar penguasaan gerakan dasar misalnya gerakan hewan belum kuat.

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 30 Januari dan 06 Februari 2015. Pertama, peneliti memberikan materi kreatifitas gerak tari meliputi gerak imitatif dan imajinatif, dibarengi sambil memutar musik instrument untuk membantu siswa meningkatkan daya imajinasinya terhadap gerak tari yang menirukan perilaku beberapa binatang. Peneliti memberikan beberapa contoh gerak tari praktek langsung. Peneliti memberikan pandangan bahwa ide apapun yang ada dipikiran dapat dituangkan ke dalam gerak tari. Peneliti menjelaskan bahwa gerakan binatang apa pun dapat digunakan mejadi sebuah tarian yang kreatif dan imajinatif. Peneliti mencontohkan gerakan monyet ke dalam bentuk gerak tari. Setelah siswa memahami materi pelajaran, peneliti membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang ditugaskan untuk menirukan tingkah laku binatang yaitu kelinci, monyet, burung dan katak. Pembagian kelompok ditentukan secara acak satu kelompok terdiri atas 9-10 orang). Selanjutnya peneliti memberikan siswa sebuah tugas untuk membuat serangkaian gerak tari kreatif binatang sesuai dengan nama kelompoknya. Tema dan gerakan ditentukan oleh masing-masing kelompok.

Observasi Siklus 1 dilakukan saat presentasi di akhir siklus dengan skoring untuk masing-masing siswa dari nilai 1 sampai dengan 4 bagi kategori gerak tari dan hasil kreativitas gerak. Kategori gerak tari terdiri atas 4 sub kategori yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Kategori kreativitas gerak terdiri atas 3 sub kategori yaitu menemukan gerak, mengembangkan dan menciptakan gerakan baru. Hasil rata-rata masing-masing sub kategori dijumlahkan dan dibagi sama rata untuk mencari nilai rata-rata gerak tari siswa

Hasil kreatifitas gerak tari siswa dan hasil kreativitas gerak siswa pada siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3**  
**Hasil Siklus 1**

Keterangan	Nilai	
Kreativitas Gerak Tari Siswa	Kelancaran	1,15
	Keluwesan	1,51
	Keaslian	1,51
	Elaborasi	1,23
Hasil Kreativitas Gerak Tari Siswa	Menemukan Gerak	1,51
	Mengembangkan	1,51
	Menciptakan Gerak	1,23

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata gerak tari siswa pada siklus 1 adalah 1,35 dan nilai skor rata-rata kreativitas gerak siswa pada siklus 1 adalah 1,42. Ini menunjukkan sebagian besar gerak tari dan kreatifitas gerak siswa belum memuaskan, karena mereka belum begitu memahami cara mencari gerakan yang imajinatif untuk dituangkan menjadi satu konsep tari yang menirukan perilaku binatang tertentu.

Pada pertemuan Siklus 2 peneliti menjelaskan kembali tentang materi kreativitas dan gerak tari berdasarkan bentuk gerakannya yaitu gerak maknawi dan gerak murni. Dalam materi, peneliti memasukkan unsur musik untuk mendukung

pengajaran *Quantum Learning*. Sebelum penampilan ruangan kelas dipersiapkan terlebih dahulu termasuk mempersiapkan properti pendukung dalam tarian.

Hasil kreatifitas gerak tari siswa dan hasil kreativitas gerak siswa pada siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4**  
**Hasil Siklus 2**

Keterangan	Nilai	
Kreativitas Gerak Tari Siswa	Kelancaran	3,31
	Keluwesan	3,03
	Keaslian	2,97
	Elaborasi	2,69
Hasil Kreativitas Gerak Tari Siswa	Menemukan Gerak	3,15
	Mengembangkan	3,23
	Menciptakan Gerak	2,97

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata gerak tari siswa pada siklus 2 adalah 3,00 dan nilai skor rata-rata kreatifitas gerak siswa pada siklus 2 adalah 3,12. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar gerak tari dan kreatifitas gerak siswa sudah menunjukkan sedikit peningkatan dari siklus 1, karena siswa sudah mulai memahami konsep gerak tari yang imajinatif dan maknawi serta mampu menuangkannya menjadi satu konsep tari yang menirukan perilaku binatang tertentu.

Terlihat adanya kemajuan kreativitas siswa diri siswa pada saat melakukan presentasi gerak tari. Hal tersebut memperlihatkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk melakukan gerak tari, tidak hanya anak yang berbakat, yang tidak berbakat pun bisa melakukan gerak tari dengan baik asal adanya latihan, konsentrasi, disiplin dan mampu menciptakan suasana desain dan komposisi yang baik. Penggunaan model pembelajaran tipe *Quantum Learning* membuat siswa dapat bereksplorasi menuangkan kreativitas ke dalam gerak tari secara berkelompok.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Quantum Learning* peneliti mengamati bahwa terjadi kemajuan kreativitas siswa. Peneliti menemukan hasil yaitu kreativitas gerak tari siswa di siklus 1 hanya 1,35 meningkat menjadi 3,00 di siklus 2. Sedangkan hasil kreatifitas gerak siswa dari 1,42 di siklus 1 meningkat menjadi 3,12 di siklus 2. Pada Siklus 1, siswa membawakan tarian dengan menirukan gerakan binatang saja, namun di Siklus 2 suasana tarian sudah memasukkan unsur-unsur pendukung seperti musik, desain ruang, desain waktu, desain lantai, desain dramatic, komposisi besar dan komposisi kecil. Selain itu di Siklus 2 masing-masing kelompok juga sudah memberikan peran-peran tambahan sehingga menghasilkan alur cerita yang lebih menarik.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 30 Januari 2015 sampai dengan 20 Februari 2015 pada kelas 1 MIA di SMAN 2 Pontianak. Kelas I MIA ini

diberikan model pemberlajaran *Quantum Learning* dengan dibantu menambahkan unsur musik ketika proses belajar mengajar berlangsung.

### **Pra Siklus**

Pada awal penelitian, peneliti menyebarkan pertanyaan kepada siswa dalam bentuk angket. Angket ini merupakan tes keterampilan terdiri dari 5 pertanyaan, untuk mengetahui sejauh mana pengalaman, minat dan antusiasme siswa per individu dalam tarian.

Sebagian siswa mengatakan pernah mengikuti kegiatan seni tari, tetapi mereka belum rutin melakukannya dan hanya sekali sekali saja. Adapula beberapa siswa yang menjawab pernah mengikuti perlombaan di bidang seni tari, namun sayangnya praktek tari sendiri jarang mereka dapatkan saat pelajaran seni budaya di dalam kelas. Dari pendapat siswa mereka sebenarnya tertarik dan penasaran untuk mengembangkan sebuah tarian kreatif yang didapatkan dari gerakan-gerakan binatang tertentu, namun mereka masih merasa ada rasa grogi dan agak ragu melakukannya karena takut dijadikan bahan tertawaan dalam kelas.

Pada saat praktek siswa banyak mengalami kesulitan, mereka terlihat kesulitan untuk mempraktekkan gerak yang diberikan. Siswa terlihat saling mentertawakan satu sama lain, apalagi melihat teman yang belum pernah menari tiba-tiba harus menggerakkan badan. Perilaku yang tidak serius inilah yang membuat siswa menjadi kurang kreatif karena tidak bisa mengeksplorasi gerakan dan cenderung tidak konsentrasi terhadap latihan.

Berdasarkan soal nomor satu yang diajukan peneliti, 27 orang dari 39 siswa menjawab “ya”. Mereka berpendapat, kegiatan seni tari merupakan suatu hal yang menarik karena selalu menemukan gaya baru dalam setiap latihannya. Selanjutnya 12 orang dari 39 siswa menjawab “tidak” mengungkapkan bahwa melakukan kegiatan seni tari susah dilaksanakan karena banyak membutuhkan waktu, memerlukan kekompakan yang solid dan sering bersamaan waktunya dengan pelajaran ekstra kurikuler lain. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman siswa di bidang seni tari.

Untuk soal nomor dua yang diajukan peneliti, 26 orang dari 39 siswa menjawab “ya”. Mereka mengungkapkan dengan semakin rutin berlatih mereka bisa mendapatkan ide ide baru untuk mengembangkan suatu gerakan dasar. Selain itu mereka dapat saling bertukar pikiran dengan rekan sesama satu kumpulan untuk menciptakan suatu gerakan baru. Selanjutnya 13 orang dari 39 siswa menjawab “tidak”. Mereka mengungkapkan tidak bisa rutin mengikuti kegiatan seni tari karena merasa belum bisa menyesuaikan gerakan sehingga agak sedikit lambat menyerap gerakan sehingga mereka tidak serius dalam mengikuti latihan. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa besar komitmen siswa dalam berlatih gerakan tari.

Untuk soal nomor tiga yang diajukan peneliti, 21 orang dari 39 siswa menjawab “ya”. Mereka mengungkapkan dengan mengikuti semakin banyak perlombaan semakin memotivasi mereka untuk lebih kreatif dan tttantang menciptakan gerakan-gerakan baru yang dapat memukai juri dan penonton sehingga memberikan nilai lebih dan apresiasi yang tinggi dari penonton. Hal ini memberikan kebanggaan tersendiri untuk siswa. Selanjutnya 18 orang dari 39 siswa menjawab “tidak”. Mereka mengungkapkan tidak mempunyai relasi yang

baik untuk bisa mengikuti perlombaan. Selain itu beberapa siswa juga mengungkapkan jika mengikuti lomba banyak gerakan yang terasa agak sulit dan membutuhkan waktu lama untuk menghapalnya. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam menekuni bidang seni tari di ajang kompetisi yang berada di luar sekolah.

Untuk soal nomor empat yang diajukan peneliti, 22 orang dari 39 siswa menjawab “ya”. Mereka mengungkapkan kegiatan seni tari yang mereka ikuti bukan berasal dari materi pelajaran guru seni budaya, melainkan dari kegiatan ekstra kurikuler yang mereka ikuti ataupun untuk mendukung memeriahkan kegiatan tertentu seperti membentuk cheerleader untuk ditampilkan dalam kompetisi bola basket sekolah (dalam class meeting). Selanjutnya 17 orang dari 39 siswa menjawab “tidak”. Mereka mengungkapkan belum terlalu yakin dapat menunjukkan kepiawaiannya dalam menari di depan umum. Mereka masih nyaman ketika menari sebatas latihan saja dengan gerakan yang sederhana dan tidak sulit. Karena tujuan mereka sebenarnya hanyalah untuk dapat memiliki banyak teman dalam suatu kelompok dan bersosialisasi bersama teman sebayanya. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam menekuni bidang seni tari di ajang kompetisi yang berada di dalam lingkungan sekolah.

Untuk soal nomor lima yang diajukan peneliti, 30 orang dari 39 siswa menjawab “ya”. Mereka mengungkapkan walaupun guru seni budaya di sekolah mereka tidak memiliki latar belakang pendidikan di bidang tari, namun terkadang ada beberapa guru magang yang memberikan sedikit materi tentang gerakan tari, sehingga walaupun mereka tidak selalu mendapatkannya secara kontinu namun paling tidak pernah mempraktekkan beberapa gaya sederhana sebuah gerakan tari. Selanjutnya 9 orang dari 39 siswa menjawab “tidak”. Mereka mengungkapkan ketika beberapa guru magang memberikan materi dalam bentuk praktek tari, mereka sedang mengikuti kegiatan lain dengan seijin sekolah. Selain itu ada juga yang mengungkapkan mereka di dalam kelas tidak begitu antusias dan hanya menjadi penonton ketiak kawan-kawannya sedang mempraktekkan beberapa gerakan tari. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apakah siswa pernah mendapatkan materi peajaran tentang tari di sekolah sekaligus mempraktekkannya di dalam kelas.

### **Siklus 1**

Siklus 1 dibagi dalam 4 tahapan yaitu rencana, tindakan, observasi dan refleksi, karena penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Perencanaan, tahap pertama dalam serangkaian penelitian adalah identifikasi masalah serta menyiapkan materi. Peneliti mempersiapkan materi pelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Kedua, pelaksanaan Tindakan, dilaksanakan untuk memperbaiki masalah dengan langkah-langkah tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Ketiga, observasi, peneliti mengamati untuk memotret sejauh mana kreativitas siswa sudah berkembang. Peneliti juga membimbing siswa serta melihat antusias siswa dalam proses pembelajaran. Ke empat, refleksi, kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi yaitu siswa, suasana kelas, dan peneliti. Pada tahap ini peneliti melihat sejauh mana perubahan yang dihasilkan dengan

mempertunjukkan hasil kreativitas siswa di depan kelas. Dari sinilah peneliti dapat mengetahui sejauh mana action membawa perubahan, kekurangan, dan kelebihan.

Siklus 1 dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai peneliti dengan menyampaikan tujuan dan memotivasi pembelajaran siswa agar bersemangat untuk mengikuti kelas. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi tentang sub bagian dari unsur tari yaitu gerak imitatif, dan imajinatif. Siswa terlihat tertarik untuk mendengarkan penjelasan tentang tari apalagi ketika peneliti memeragakan beberapa jenis gerak tari yang menirukan gerakan binatang tertentu. Ketertarikan ini dapat dilihat dengan banyaknya pertanyaan dari siswa yang ingin mengetahui bagaimana cara mencari inspirasi gerakan tari melalui tingkah laku binatang tertentu dan selanjutnya menggunakannya untuk menciptakan sebuah gerakan tarian yang kreatif. Peneliti menggunakan beberapa media pembelajaran seperti laptop, proyektor, dan audio visual.

Setelah memberikan tugas peneliti memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan konsep tarian apa yang mereka ciptakan. Pada tahap ini 4 kelompok masih terlihat kebingungan untuk menentukan gerakan binatang seperti apa yang mereka gunakan untuk menciptakan gerak tari. Peneliti menyarankan melakukan pengamatan terhadap binatang-binatang tertentu yaitu monyet, kelinci, katak dan burung melalui lingkungan ataupun media social (You Tube) dan kemudian mencoba menirukan beberapa tingkah lakunya dan mengubahnya menjadi sebuah tarian kreatif. Pada 10 menit terakhir peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan memberikan penghargaan terhadap terhadap apapun yang sudah dicapai siswa pada pertemuan ini.

Selanjutnya peneliti meminta siswa kembali berkumpul ke dalam kelompok-kelompok yang sudah dibentuk di pertemuan sebelumnya. Peneliti memberikan arahan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi pada pertemuan sebelumnya dan langsung mempresentasikan gerakan tari yang sudah mereka diskusikan.

Kelompok 1 menarikan gerakan yang menirukan kumpulan monyet yang bertemakan perebutan wilayah. Kelompok ini beranggotakan 10 orang siswi. Kelompok sudah melakukan gerakan tarian yang bervariasi, dengan menirukan beberapa gerakan monyet. Namun gerakan belum serentak dan makna gerakan belum bisa ditangkap dengan jelas.

Kelompok 2 menarikan gerakan yang menirukan kelinci yang bertemakan bermain. Kelompok ini beranggotakan 3 orang siswi dan 6 orang siswa. Gerakan masing-masing terlihat tidak serentak, hampir semua penari tersenyum simpul, gerakan penari sangat monoton hanya satu gerakan saja. Seluruh siswa dalam kelompok masih terlihat kurang serius sehingga makna gerakan belum terlihat jelas.

Kelompok 3 menarikan gerakan yang menirukan burung yang bertemakan kehidupan burung. Kelompok ini beranggotakan 5 orang siswi dan 5 orang siswa. Kelompok masih melakukan gerakan tari dengan gaya yang kaku, hampir semua siswa membawakan tarian sambil tertawa, gerakan terlihat monoton hanya 1 gerakan saja. Penari pria terlihat masih ragu dalam melakukan

gerakan tarian yangkan yang wanita terlihat masih malu-malu. Komposisi tarian masih terlihat berantakan, bloking tidak serentak.

Kelompok 4 menarik gerakan yang menirukan katak yang bertemakan perlombaan. Kelompok ini beranggotakan 8 orang siswi dan 2 orang siswa. Kelompok terlihat sudah kompak, bloking dan komposisi sudah jelas terlihat. Namun siswa hampir semuanya masih diselingi gurauan jila ada salah satu yang melakukan kesalahan gerakan. Siswa juga ada yang masih mengobrol saat sedang praktek. Jika ada gerakan yang belum serentak muncul teriakan-teriakan sehingga suasana menjadi kurang serius, akibatnya adak 3 siswi yang bingung untuk melakukan gerakan apa selanjutnya.

Pada kegiatan terakhir peneliti dan siswa menyimpulkan dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Peneliti mengevaluasi masing-masing kelompok dan siswa yang belum terlihat serius. Peneliti memberikan penghargaan berbentuk motivasi untuk menambah semangat anak-anak agar pada pertemuan selanjutnya dapat lebih antusias dalam pembelajaran.

Pada siklus 1 ini, peneliti masih melihat beberapa anak yang belum serius saat berlatih di kelompoknya. Mereka cenderung masih enggan dan hanya mengikuti arahan dari temannya tanpa menunjukkan keseriusan yang tinggi. Namun sebagian siswa sudah terlihat antusias, mereka mau mencoba gerakan-gerakan baru tanpa dikomando.

## **Siklus 2**

Siklus ke 2 ini adalah tahap eksplorasi dan presentasi dimana siswa didorong untuk lebih bereksplorasi dan mengolah gerak tari dan dirangkai dalam bentuk tarian kreatif. Siklus 2 ini dilaksanakan pada pertemuan ketiga dan keempat. Pada siklus ke 2 digunakan terlebih dahulu untuk menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. Materi yang disampaikan adalah tentang desain ruang, desain waktu, desain dramatic dan desain lantai pada sebuah tarian serta bagaimana membentuk komposisi besar dan komposisi kecil dalam sebuah tarian kreatif. Pada tahap ini siswa tampak lebih mengerti dan paham tentang materi dan bagaimana cara emngaplikasikannya dalam tarian. Selanjutnya siswa diminta untuk langsung menyempurnakan karya tari pada masing-masing kelompok yang sudah dirancang sebelumnya dengan lebih memperhatikan desain dan komposisi tarian. Pada tahap inilah siswa terlihat sudah dapat bekerjasama dan lebih kreatif memodifikasi tarian dan melengkapinya dnegan atribut-atribut pendukung, karena disini mereka bebas untuk berekspresi menuangkan semua ide yang mereka inginkan dalam tari.

Pada pertemuan keempat, kegiatan awal digunakan peneliti untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengulang materi pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti kembali mengarahkan siswa untuk bergabung bersama kelompok masing-masing dan mengarahkan siswa untuk kembali berkreasi. Pada tahap ini peneliti menitikberatkan pada kelompok yang kesulitan mencari sebuah gerakan baru dan mengkombinasikannya dengan gerakan yang lain. Pada pertemuan ke 4 merupakan presentasi terakhir dengan menyempurnakan tarian yang sebelumnya sudah dibawakan masing-masing kelompok pada pertemuan 2.

Pada proses presentasi siswa yang berperan sebagai komando sangat penting memberikan kode dan aba-aba dalam memulai gerakan. Siswa dalam kelompok saling berinteraksi untuk mentransfer dan menghafal gerakan yang telah dirancang sebelumnya. Anggota kelompok yang paling menguasai gerakan membantu anggota kelompok lainnya pada saat berlatih gerakan tari tertentu. Kerjasama dalam kelompok dapat membantu siswa lebih bersemangat saat berlatih. Setelah semua anggota kelompok dapat menghafal dan menguasai gerakan, masing-masing kelompok dapat melakukan pengulangan gerakan secara bergantian untuk mengkompakkan tarian. Agar memudahkan menghafal dan menguasai gerakan, siswa dianjurkan menamai setiap gerakan baru karena lebih memudahkan siswa mengingat urutan gerakan. Siswa bebas untuk menentukan nama yang diberikan pada setiap gerakan yang dibuat apakah dinamai dalam bentuk kata-kata atau cukup hitungan angka saja. Cara seperti ini cenderung efektif, karena siswa terlihat lebih cepat mengingat gerakan sebab telah dinamai.

Pada tahap ini masing-masing kelompok sudah ada kemajuan dari konsep tarian, desain tarian dan penghafalan gerak. Saat latihan berlangsung beberapa anak sudah bisa mempraktekkan gerak tari, namun memiliki kekhawatiran apakah mereka dapat menampilkan yang terbaik pada kelompoknya. Peneliti memotivasi siswa tersebut dalam kelas untuk memberikan semangat satu sama lain.

Setelah siswa selesai melakukan penampilan, peneliti mengevaluasi seluruh penampilan kelompok dan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dengan tujuan agar siswa selalu dapat bersemangat mengaplikasikannya. Selanjutnya peneliti menyimpulkan tentang hasil pembelajaran mulai dari pertemuan 1 sampai 4.

Kelompok 1 menarikan gerakan menirukan kumpulan monyet yang bertema pertikaian. Kelompok beranggotakan 10 orang siswi. Kelompok cukup kompak, suasana yang diciptakan cukup mendukung karena sudah menambahkan unsur musik, properti (pisang dan topeng monyet), dan menirukan suara monyet. Namun ada 1 siswi yang tidak memakai topeng terlihat tertawa ketika memperagakan tingkah laku monyet. Alur cerita yang ingin dimunculkan kurang ditangkap, karena ada 2 siswi yang bingung melakukan gerakan selanjutnya dan melirik kawan di sebelahnya.

Kelompok 2 menarikan gerakan menirukan kelinci yang bertema alam liar. Kelompok ini beranggotakan 3 orang siswi dan 6 orang siswa. Tiga siswi berperan sebagai kelinci dan 6 siswa berbagi peran sebagai petani dan serigala. Kelompok cukup kompak, suasana yang diciptakan cukup mendukung karena sudah menambahkan unsur musik, properti (telinga kelinci, tongkat, topi petani), dan menirukan suara serigala. Alur cerita tarian lebih dipahami. Namun ada 2 siswa yang berperan sebagai petani sedang mengusir serigala sempat tertawa.

Kelompok 3 menarikan gerakan menirukan burung yang bertema perlindungan burung langka. Kelompok ini beranggotakan 5 orang siswi dan 5 orang siswa. Lima siswi berperan sebagai burung dan 6 siswa berbagi peran sebagai pemburu dan aparat. Kelompok cukup kompak, suasana yang diciptakan cukup mendukung karena sudah menambahkan unsur musik, properti (paruh burung) dan menirukan suara burung. Formasi dan komposisi tarian juga lebih teratur. Paduan gerakan tarian sangat jelas dan mampu membentuk satu kesatuan

cerita yang dramatik. Namun gerakan burung masih monoton hanya mengepakkan sayap saja, selain itu 3 siswa yang tersenyum saat sedang menarikan gerakan perkelahian antara pemburu dan aparat.

Kelompok 4 menarikan gerakan yang menirukan katak yang bertema pangeran katak. Kelompok beranggotakan 8 orang siswi dan 2 orang siswa. Suasana tarian cukup mendukung karena sudah menambahkan unsur musik, properti (paruh burung, sapu, mahkota) dan menirukan bunyi yang bervariasi di setiap gerakan yang mewakili suasana kemenangan, kesedihan ataupun kekalahan. Tarian dibuat lebih teatrikal dan sangat kuat memunculkan sisi dramatik sehingga alur cerita terasa lebih menarik. Namun masih ada beberapa yang melakukan gerakan tidak serentak sehingga tarian terlihat kurang kompak, Selain itu 1 siswa dan 2 siswi yang tertawa ketika sedang membawakan tarian sehingga mengurangi konsentrasi kawannya yang sedang melakuakn gerak tari.

Peningkatan kreativitas siswa pada tahap penampilan di siklus 1 dan di siklus 2. Awalnya ada beberapa kekurangan dari desain dan komposisi karena metode *Quantum Learning* kurang diaplikasikan. Hal ini dapat diatasi cukup baik, karena siswa sudah menjalankan proses dengan baik, mereka berusaha lebih kreatif untuk tampil di depan kelas. Pada tahap ini peneliti juga mendapatkan tingkat kemajuan siswa lebih baik dari sebelumnya.

Adapun tingkat kemajuan siswa pada tahap penampilan ini dapat dilihat :

**Tabel 5**  
**Tingkat Kreativitas Tahap Presentasi**

Indikator	Siklus 1	Siklus 2
<b>Kreatifitas gerak tari siswa</b>	<b>1,35</b>	<b>3,00</b>
1.Kelancaran	1.15	3,31
2.Keluwesasan	1.51	3,03
3.Keaslian	1.49	2,97
4.Elaborasi	1.23	2,69
<b>Hasil Kreatifitas gerak</b>	<b>1,42</b>	<b>3,12</b>
1.Menemukan gerak	1.51	3,15
2.Mengembangkan	1.51	3,23
3.Menciptakan gerak	1.23	2,97

Berdasarkan Tabel 5 di atas, terlihat adanya kemajuan kreativitas siswa diri siswa pada saat melakukan presentasi gerak tari. Hal tersebut memperlihatkan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk melakukan gerak tari, tidak hanya anak yang berbakat, yang tidak berbakat pun bisa melakukan gerak tari dengan baik asal adanya latihan, konsentrasi, disiplin dan mampu menciptakan suasana desain dan komposisi yang baik. Penggunaan model pembelajaran tipe *Quantum Learning* membuat siswa dapat bereksplorasi menuangkan kreativitas ke dalam gerak tari secara berkelompok.

Saat proses pembelajaran model *Quantum Learning* peneliti mengamati bahwa terjadi kemajuan kreativitas siswa. Hasil kreatifitas gerak tari siswa di siklus 1 hanya 1,35 meningkat menjadi 3,00 di siklus 2. Hasil kreatifitas gerak siswa dari 1,42 di siklus 1 meningkat menjadi 3,12 di siklus 2. Pada Siklus 1,

siswa membawakan tarian dengan menirukan gerakan binatang saja, namun di Siklus 2 suasana tarian sudah memasukkan unsur pendukung seperti musik, desain ruang, desain waktu, desain lantai, desain dramatik, komposisi besar dan komposisi kecil. Selain itu di Siklus 2 kelompok juga sudah memberikan peran-peran tambahan sehingga menghasilkan alur cerita yang lebih menarik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Upaya peningkatann kreativitas siswa melalui *Quantum Leraning* bisa dilakukan dengan memberikan dorongan dan motivasi dari guru kelas dan peneliti. Selain itu juga melalui kerjasama dalam kelompok masing-masing dan bantuan dari teman yang lebih dulu terampil menari. Pada saat proses pembelajaran anak yang sebelumnya sedikit pasif dapat diatasi karena pada dasarnya siswa memiliki niat untuk menyelesaikan tugas masing-masing dengan baik. Hal tersebut semakin mendorong siswa untuk berusaha mencapai memberikan yang terbaik pada kelompok masing-masing sehingga mereka termotivasi untuk semakin kreatif.

Kreativitas gerak tari siswa melalui melalui model *Quantum Leraning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X Matematika Ilmu Alam (MIA) 1 SMAN 2 Pontianak. Hal tersebut dapat dilihat pada saat perbedaan penampilan masing-masing kelompok di depan kelas dalam siklus 1 dan dalam siklus 2. Setelah semua siklus dilaksanakan siswa lebih kreatif mempraktekkan gerak tari, bahkan saat presentasi di siklus 2 sebagian besar melakukan persiapan matang dan lebih kompak. Setelah proses pembelajaran, nilai kreativitas gerak tari siswa dari 1,35 di siklus I meningkat menjadi 3,00 di siklus II dan nilai hasil kreativitas gerak siswa dari 1,42 di siklus I meningkat menjadi 3,12 di siklus II. Peneliti menyimpulkan kemajuan kreativitas diri siswa, walaupun pada akhir siklus 2 masih terdapat sekitar 5 siswa yang belum terlalu kreatif dan agak pasif mengemukakan ide dalam kelompok dan kerap salah saat menari. Peningkatan tersebut terlihat dari penampilan masing-masing kelompok di kedua siklus tersebut.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Guru bidang studi seni budaya, dapat menjadikan pembelajaran *Quantum Learning* referensi baru untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seni budaya di sekolah, meningkatkan kemampuan kreativitas siswa sehingga dapat tergali maksimal, (2) Guru seni budaya menambah lebih banyak materi tentang gerak tari dari lingkungan sekitar dan dipraktikkan di kelas dengan suasana belajar yang nyaman melalui diskusi kelompok dan presentasi. (3) Kepala sekolah menambah sarana dan prasarana mata pelajaran seni budaya, seperti ruang praktik, kostum, properti, dan kumpulan video audio tentang tarian sehingga siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran. Selain itu juga menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler tarian secara rutin minimal seminggu sekali, tidak mengharapakan adanya acara/perlombaan tertentu, (4) Guru atau peneliti lain yang tertarik menggunakan model *Quantum Learning*, dapat mengembangkan dengan

instrumen yang bervariasi seperti jenis tarian yang mengikuti gerak beberapa binatang agar kegiatan pembelajaran dapat menarik, (5) Penelitian ini perlu dikembangkan oleh penelitian lain, agar dapat memajukan kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran seni budaya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Deporter, Bobby dkk. 2010. *Quantum Teaching Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Deporter, Bobby dan Mike Hernachi. 2013. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Munandar. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murgiyanto, Sal. 1992. *Koreografi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan / PT. Ikrar Mandiri Abadi.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Soedarsono. 1978. *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Tindakan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.