

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP MELALUI STIMULUS CERITA LEGENDA

© Ressya Dwi Erlitha, Heni Komalasari, Agus Supriyatna

* Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154
rdwierlitha@gmail.com, henikom@upi.edu, supriyatnagus88@upi.edu

Abstrak

Pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tari sebagai bentuk implementasi pembelajaran abad ke-21. Pada kenyataannya siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan masih kurang memiliki kemampuan berpikir kritis, dilihat dari siswa kurang mampu menganalisis suatu masalah, memberikan tanggapan dan berkreasi dalam pembelajaran tari yang disebabkan oleh belum ditemukannya stimulus yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana stimulus cerita legenda dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* serta pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, wawancara, tes, angket dan juga dokumentasi. Pengolahan dan analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas setelah itu dilakukannya uji T melalui *software IBM SPSS Statistics 26*. Hasil dari data yang diperoleh, membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $16.955 > 1,697$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan yang dapat ditarik yakni penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran seni tari dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Tari, Stimulus Cerita Legenda, Kemampuan Berpikir Kritis, Siswa SMP

PENDAHULUAN

Pendidikan seni tari berperan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa agar menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, dimana tujuan pendidikan nasional adalah untuk memberi peningkatan kemampuan dan membentuk watak maupun sikap bangsa bermartabat, siswa bertumbuh jadi insan yang mempunyai iman dan takwa terhadap Tuhan

Yang Maha Esa, akhlaknya mulia, berilmu, sehat serta menjunjung tinggi wibawa. Pembelajaran seni tari di sekolah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam praktik menari, tetapi juga siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap teori seni tari salah satunya teori unsur-unsur tari. Namun pada kenyataannya siswa belum memiliki kemampuan dalam menganalisis sebuah permasalahan, mengemukakan pendapat

dan berkreasi menggunakan unsur-unsur tari yang tepat. Fenomena tersebut menunjukkan kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Jika hal tersebut dibiarkan, pembelajaran tidak sejalan dengan kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kerjasama, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah (Hanipah et al., 2023; Syahputra, 2018).

Pada level dunia Indonesia memiliki kemampuan berpikir kritis rendah. Berdasarkan PISA (*Programme for International Student Assessment*) penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis salah satunya karena rendahnya kemampuan literasi membaca. Indonesia mengisi peringkat skor literasi ke-64 dari 65 negara memperoleh skor 382 yang membuat Indonesia hanya mampu meraih level 1 dan level 2 dari total 6 level soal. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis terutama dalam dunia pendidikan.

Sejumlah penelitian mengenai kemampuan berpikir kritis siswa sudah pernah dilakukan. Setyawan & Kristanti, (2021) meneliti tentang Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Bagi Siswa Sekolah Dasar. Nurfauziah Satifa dan Heni Komalasari meneliti penerapan model *cognitive growth* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menciptakan sebuah karya tulis berbentuk penilaian terhadap suatu karya (Satifa & Komalasari, 2023). Kemudian penelitian Yulistia & Syafrudin, (2022) mengimplementasikan dongeng sains dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang tersebut, belum terdapat penelitian mengenai meningkatkan

kemampuan berpikir kritis melalui penerapan stimulus cerita legenda.

Kemampuan berpikir kritis terdapat pada kompetensi keterampilan 4C yang terdiri dari *Critical Thinking* atau berpikir kritis, *Collaboration* atau bekerjasama dengan baik, *Communication* kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreativitas (Komalasari et al., 2021). Keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang merupakan tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh komponen-komponen pembelajaran yang diberikan oleh guru salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Purbaningsih, 2019). Selain itu, Mariyah et al., (2021) berpendapat bahwa kedudukan media pembelajaran sangat penting sebagai perantara dalam aktivitas pembelajaran untuk memberikan stimulus kepada siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Cerita legenda termasuk ke dalam media cetak, dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena berperan sebagai stimulus yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut dikarenakan, siswa diminta untuk menganalisis unsur-unsur tari kreasi yang ada dalam cerita legenda tersebut. Kegiatan ini dapat membentuk karakter siswa, mengembangkan keterampilan literasi, meningkatkan minat baca, mengenal keanekaragaman budaya, mengembangkan rasa cinta tanah air, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, meningkatkan kesadaran budaya (Darodjat, 2023). Sejalan dengan peran seni tari yaitu untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keberanian dan rasa bangga terhadap nilai-nilai budaya leluhurnya sebagai upaya menghadapi tantangan masa depan (Budiman & Sabaria, 2020; Ardipal, 2012). Hal tersebut merupakan implementasi peran konservatif kurikulum yaitu untuk tetap mempertahankan kearifan lokal dan kebudayaan

dahulu salah satunya cerita legenda yang ada di nusantara, (Oemar Hamalik 1990; Prabowo, 2019). Siswa SMP Kelas VIII yang rata-rata berusia 12-14 tahun tergolong dalam masa remaja awal. Berdasarkan karakteristik siswa SMP, Menurut Sri Rumini (1995), masa awal remaja memiliki perasaan dan emosi yang sangat peka, sehingga tidak stabil Implikasi keadaan emosi yang peka dan tidak stabil menimbulkan semangat belajar yang fluktuatif. Selain itu kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Hal tersebut menunjukkan perlu disiapkannya program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja), (Syamsu Yusuf, 2001). Adapun penerapan media cerita legenda dalam pembelajaran tari ini menggunakan syntax *Problem Based Learning* terdiri dari beberapa tahapan yaitu, orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tari pada siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan. Penelitian ini menggunakan indikator berpikir kritis Taksomi Bloom yaitu, menganalisis (C4), mengevaluasi atau (C5), dan mengkreasi (C6). Capaian tersebut akan dilihat melalui materi pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus sekolah yakni mengenai KD 3.1 Memahami tari kreasi dengan menggunakan unsur-unsur tari, KD 4.1 mencoba membuat karya tari Kreasi menggunakan unsur-unsur tari yang tepat dan KD 4.2 menyajikan karya tari kreasi berdasarkan unsur-unsur tari yang tepat. Pada proses pembelajaran dengan

menerapkan stimulus cerita legenda ini guru selaku fasilitator dan pemberi stimulus yang nantinya siswa dituntut untuk mengasah kemampuan berpikirnya. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII pada pembelajaran tari di SMPN 1 Cilimus Kabupaten Kuningan dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis suatu masalah, rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat atau ide dan yang terakhir yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam berkreasi dalam pembelajaran tari. Melihat permasalahan tersebut, stimulus cerita legenda dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sebagai solusi untuk permasalahan tersebut.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tari sebelum penerapan stimulus cerita legenda, mendeskripsikan proses penerapan stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tari, dan memperoleh data dari hasil stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tari di SMPN 1 Cilimus Kabupaten Kuningan. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan dan wawasan baik secara teori dan praktik pembelajaran dari stimulus cerita legenda maupun sebagai masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya dalam pembelajaran tari.

METODE

Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Pre Eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design* sebagai metodenya yang mana dalam pelaksanaannya dilakukan dengan tidak adanya kelompok pembanding. Adapun variabel dalam penelitian ini mencakup variabel

X yakni stimulus cerita legenda dan variabel Y yakni kemampuan berpikir kritis yang nantinya akan dilihat pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlokasi di SMPN 1 Cilimus yang beralamat di Jl. Smp No 19, Desa Bojong, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah SMPN 1 Cilimus yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian, guru seni budaya sebagai narasumber yang mengetahui kondisi objek penelitian dan siswa kelas VIII 5 sebagai objek penelitian.

Sampel Penelitian

Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah *Purposive Sampling* merupakan teknik dimana dalam menentukan sampel atas pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Sampel yang dipilih yakni siswa kelas VIII 5 yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Kelas tersebut akan diberi perlakuan atau *treatment* berupa penerapan stimulus cerita legenda kemudian melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tersebut.

Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berbentuk soal esai berjumlah lima butir melalui *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan diawal sebelum penerapan *treatment* yakni pada tanggal 27 April 2024 dengan tujuan untuk melihat kondisi awal kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan soal *posttest* diberikan diakhir setelah diterapkannya *treatment* yakni pada tanggal 25 Mei 2024 untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen tes tersebut telah divalidasi oleh dua orang *expert judgment* yang berkompeten di bidangnya. Soal tes dirancang sesuai dengan indikator

kemampuan berpikir kritis Taksonomi Bloom diantaranya: menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6).

Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pertama, uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal, yang dilakukan sebagai syarat untuk melanjutkan statistik inferensial. Setelah uji normalitas, data tersebut diolah dengan uji sampel pasangan t, dan kemudian dihitung menggunakan rumus uji t untuk menentukan normalitas. Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya diolah dengan uji *paired sample t-test* dan dilakukan perhitungan dengan rumus uji t untuk melihat perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 26*.

HASIL PENELITIAN

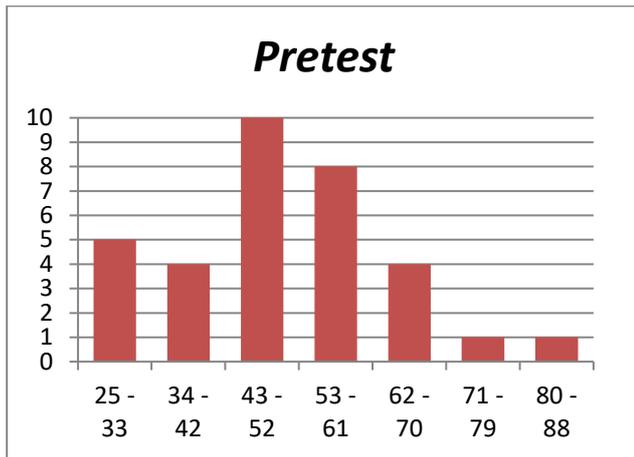
Kondisi Awal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII 5 SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan

Kegiatan awal peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII, Ibu Reza Triameliani, S.Sn. dilaksanakan pada hari Jum'at, 01 Maret 2024. Dalam wawancara dijelaskan bagaimana kondisi pembelajaran seni tari di SMPN 1 Cilimus terutama di kelas VIII. Siswa kelas VIII memiliki minat yang cukup tinggi dalam pembelajaran seni tari. Akan tetapi dalam ranah kognitif siswa masih kurang memiliki kemampuan dalam berpikir kritis.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti menindaklanjuti dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 27 April 2024. Pelaksanaan *pretest* ini dilaksanakan secara langsung yaitu di aula

SMPN 1 Cilimus melalui tes tulis soal essay dengan jumlah 5 butir soal. Peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa kelas VIII 5 untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis sebagai kondisi awal siswa. Hasil *pretest* disajikan dalam bentuk grafik berikut.

Grafik 1. Hasil *Pretest* Siswa



Keterangan:

Frekuensi dari setiap kelas interval

- 25 – 33 = 5 orang
- 34 – 42 = 4 orang
- 43 – 53 = 10 orang
- 53 – 61 = 8 orang
- 62 – 70 = 4 orang
- 71 – 79 = 1 orang
- 80 – 88 = 1 orang

Berdasarkan grafik hasil *pretest* siswa diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII 5 dalam pembelajaran tari sebelum *treatment* masih kurang. Karena nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah 75 sementara itu hanya ada 2 orang siswa dengan nilai *pretest* sebesar 75 dan 80 yang sudah melampaui nilai KKM tersebut. Dari 33 orang siswa kelas VIII 5 memperoleh nilai paling rendah (minimum) sebesar 30 sedangkan nilai tertinggi (maksimum) sebesar 80. Rata-rata nilai dari keseluruhan jumlah siswa sebesar 49,70, nilai tengah atau

median memiliki nilai 50 sedangkan nilai yang paling sering muncul yaitu 45. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Proses Penerapan Stimulus Cerita legenda Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Tari

Proses pembelajaran melalui penerapan stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (*treatment*) dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Berikut penjelasan proses pembelajaran tersebut :

Pertemuan Pertama: Membahas Materi Unsur-Unsur Tari

Pembelajaran seni tari menggunakan stimulus cerita legenda pertemuan pertama dilaksanakan pada hari sabtu, 27 April 2024. Dalam pertemuan ini diawali dengan menggunakan tahapan pertama PBL yaitu “Orientasi Siswa Pada Masalah”. Pembelajaran dimulai dengan memberikan materi unsur-unsur tari kepada siswa. Materi tersebut disampaikan melalui *PowerPoint* atau PPT. Tujuannya agar siswa dapat menyimak atau memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti. Setelah itu peneliti melakukan tanya jawab serta diskusi bersama siswa seputar materi unsur-unsur tari, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut dengan baik.

Setelah itu, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang cerita legenda. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan rangsangan serta untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui cerita legenda.



Gambar 1. Peneliti mengulas materi unsur-unsur tari kreasi

(Dokumentasi: Erlitha, 2024)

Pertemuan Kedua: Menganalisis Unsur-Unsur Tari Dalam Sebuah Cerita Legenda

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari sabtu, 18 Mei 2024 peneliti menerapkan tahapan **“Mengorganisasi Siswa untuk Belajar”** dengan meminta siswa untuk membuat kelompok diskusi. Setelah terbentuk 4 kelompok kegiatan selanjutnya yaitu memberikan lembar kerja peserta didik atau LKPD yang berisi tugas kelompok serta langkah-langkah atau prosedur pengerjaannya. LKPD yang diberikan oleh peneliti kepada siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 1. Lembar Kerja Peserta Didik

No.	Petunjuk Mengerjakan Soal Kelompok
1	Carilah satu cerita legenda yang ada di Indonesia! (satu kelompok 1 cerita legenda)
2	Tuliskan sinopsis cerita legenda tersebut!
3	Sebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita legenda tersebut!
4	Sebutkan karakter atau watak pada masing-masing tokoh!

- 5 Pilih bagian atau potongan cerita legenda yang akan dianalisis!
- 6 Buatlah beberapa gerak tari kreasi yang menggambarkan potongan cerita legenda tersebut!
- 7 Tentukanlah kostum, makeup, properti tari kreasi untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam potongan cerita legenda tersebut!
- 8 Laporan hasil analisis dipresentasikan oleh tiap kelompok dalam bentuk PPT
- 9 Tari kreasi yang sudah di buat oleh kelompok dipresentasikan dalam bentuk praktik

Tujuan peneliti memberikan LKPD tersebut adalah untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas. Dengan demikian, tugas yang dikerjakan siswa sesuai dengan panduan yang telah diberikan oleh peneliti.

Selanjutnya yaitu menggunakan tahap ketiga PBL **“Membimbing Penyelidikan Individual Maupun Kelompok”**. Pada tahap ini peneliti meminta setiap kelompok untuk mencari sebuah cerita legenda, kemudian peneliti membimbing setiap kelompok bagaimana cara menganalisis unsur-unsur tari kreasi di dalam sebuah cerita legenda yang sudah mereka pilih. Setelah melakukan bimbingan, siswa melakukan analisis unsur-unsur tari kreasi dalam sebuah cerita legenda bersama kelompoknya masing-masing. Seperti yang sudah dijelaskan dalam LKPD, ada beberapa langkah yang harus dilakukan siswa dalam menganalisis unsur-unsur tari di dalam sebuah cerita legenda. Langkah pertama setiap kelompok harus menguraikan terlebih dahulu tokoh-tokoh dalam sebuah cerita legenda yang sudah mereka pilih, kemudian setiap kelompok mengidentifikasi karakter dan watak yang dimiliki oleh masing-masing tokoh dalam cerita legenda tersebut. Selanjutnya setiap anggota

kelompok berdiskusi untuk menentukan bagian atau potongan cerita legenda yang akan mereka analisis. Setelah itu setiap kelompok mengidentifikasi unsur-unsur tari kreasi yang terdapat dalam cerita legenda tersebut. Langkah terakhir yaitu siswa membuat karya tari kreasi menggunakan unsur-unsur tari yang tepat untuk menggambarkan potongan cerita legenda tersebut. Karya tari tersebut harus meliputi beberapa unsur tari sebagai berikut.

- a) Gerak : setiap kelompok membuat beberapa gerakan yang menggambarkan bagian atau potongan cerita legenda yang mereka pilih
- b) Ekspresi : setiap kelompok menentukan ekspresi yang sesuai untuk menggambarkan karakter tokoh yang ada dalam cerita legenda tersebut
- c) Kostum : setiap kelompok menentukan kostum yang sesuai untuk menggambarkan tokoh yang ada dalam cerita legenda tersebut
- d) Makeup : setiap kelompok menentukan makeup yang sesuai untuk menggambarkan tokoh yang ada dalam cerita legenda tersebut
- e) Properti : setiap kelompok menentukan properti yang sesuai untuk menggambarkan tokoh yang ada dalam cerita legenda tersebut



Gambar 2. Siswa sedang menganalisis unsur-unsur tari di dalam cerita legenda
 (Dokumentasi: Erlitha, 2024)

Pertemuan Ketiga: Mempresentasikan Hasil Analisis Unsur-Unsur Tari Dalam Sebuah Cerita Legenda

Pembelajaran ini merupakan pertemuan terakhir yang dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2024, dimana peneliti menerapkan tahapan terakhir yaitu **“Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Tugas”**. Pada tahap ini siswa membuat laporan hasil analisis disajikan dalam bentuk *Power Point* atau PPT. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil analisis kemudian mereka juga mempraktikkan karya tari kreasi yang sudah mereka buat. Kegiatan terakhir yaitu mengevaluasi hasil analisis setiap kelompok, dimana setiap kelompok harus menilai kelompok yang sedang presentasi.

Berdasarkan penjelasan proses pembelajaran diatas, bahwa pertemuan satu sampai pertemuan tiga mencakup pada indikator capaian kemampuan berpikir kritis Teori Bloom. Dimana siswa mampu untuk menganalisis unsur-unsur tari dalam sebuah cerita legenda (C4), kemudian siswa menilai hasil analisis (C5) dan siswa melakukan kreasi dengan cara membuat karya tari kreasi menggunakan unsur-unsur tari yang menggambarkan cerita legenda tersebut (C6).



Gambar 3. Siswa sedang mempresentasikan hasil analisis
 (Dokumentasi: Erlitha, 2024)



Gambar 4. Siswa Mempraktikkan Tari Kreasi Menggunakan Unsur Properti Tari
 (Dokumentasi: Erlitha, 2024)

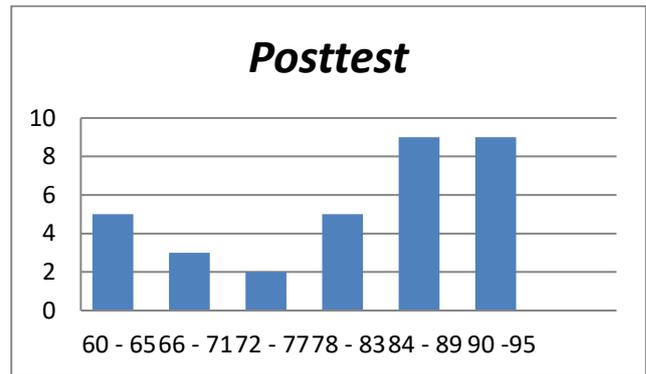


Gambar 5. Siswa Memberi Tanggapan Penampilan Kelompok Lain
 (Dokumentasi: Erlitha, 2024)

Kondisi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Penerapan Stimulus Cerita Legenda

Setelah seluruh rangkaian proses pembelajaran selesai, pada tanggal 25 Mei 2024 siswa melakukan *posttest* dengan soal yang sama seperti tes sebelumnya untuk mengetahui apakah kemampuan siswa berhasil meningkat setelah dilakukannya *treatment* berupa penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari. Hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa setelah dilakukannya *treatment* penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari disajikan dalam grafik berikut.

Grafik 2. Hasil Posttest Siswa



Keterangan:

Frekuensi dari setiap kelas interval

- a) 60 – 65 = 5 orang
- b) 66 – 71 = 3 orang
- c) 72 – 77 = 2 orang
- d) 78 – 83 = 5 orang
- e) 84 – 89 = 9 orang
- f) 90 – 95 = 9 orang

Berdasarkan data perolehan hasil *posttest* diatas, dapat dibuktikan bahwa nilai *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan nilai *pretest*. Hal tersebut menandakan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal tes meningkat setelah dilakukannya *treatment*. Selain itu data diatas juga menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa mampu melampaui nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan jumlah tersebut, maka dapat disimpulkan sejumlah 75% siswa kelas VIII 5 dinyatakan tuntas.

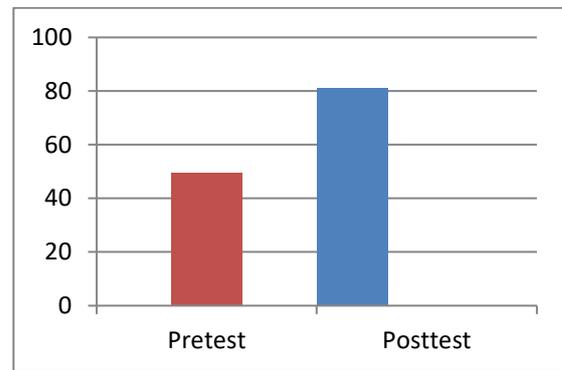
Meningkatnya nilai siswa dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* sebelum dilakukannya *treatment* dengan hasil *posttest* setelah diterapkannya stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari. Berikut perbandingan nilai siswa disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

NO.	NAMA SISWA	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	AZ	55	80
2	ANKW	40	75
3	AK	60	90
4	AAS	50	80
5	APK	80	95
6	AN	55	80
7	ANI	75	95
8	DFR	25	70
9	DAR	45	85
10	EN	45	80
11	EAP	40	90
12	KP	50	95
13	KPA	50	70
14	KNA	25	65
15	KPI	45	75
16	LSD	65	85
17	MRA	45	85
18	MTSF	40	80
19	MS	45	95
20	NHA	55	85
21	NRS	30	85
22	PCA	50	85
23	RAP	45	70
24	RFSP	60	85
25	RRR	60	90
26	SHL	30	60
27	SAH	60	85
28	SNZ	65	85
29	SGNF	35	60
30	WDP	65	90
31	YGP	25	65
32	YA	55	65
33	RBR	70	95
Nilai Rata-Rata		51.85	49.70

Adapun hasil perbandingan nilai pretest dan posttest pada tabel diatas dapat dilihat melalui grafik berikut ini.

Diagram 1. Perbandingan Hasil *Posttest* dan *Pretest* Siswa



Berdasarkan data yang telah ditafsirkan dalam tabel dan grafik diatas, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistic 26* untuk mengetahui hasil dari penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan juga untuk menguji hipotesis sebagai berikut.

Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji paired sample t-test, data hasil perolehan memiliki distribusi yang normal menjadi syarat. Oleh karena itu, uji normalitas dilakukan terlebih dahulu terhadap data hasil perolehan yang diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,99043766
	Most Extreme Differences	
Absolute		,082
Positive		,075
Negative		-,082
Test Statistic		,082
Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}	

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance

Dasar pengambilan keputusan :

- a. Distribusi data normal bila memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.
- b. Distribusi data tidak normal bila memiliki nilai signifikansi $< 0,05$.

Dari hasil perhitungan uji normalitas pada tabel di atas, data memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang berarti $0,200 > 0,05$ atau nilai signifikansi yang dimiliki lebih besar dari 0,05. Dari penjelasan tersebut dapat di ambil keputusan bahwa data hasil perolehan pretest dan posttest memiliki distribusi normal.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui bagaimana penerapan stimulus cerita legenda berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VIII 5 SMPN 1 Cilimus Kabupaten Kuningan, maka dilakukanlah uji hipotesis.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan memeriksa perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji t yang masih menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis Menggunakan Uji T

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test - post_test	-31.36	10.627	1.850	-35.132	-27.596	16.95	32	.000
	4					5		

Dasar pengambilan keputusan :

- a. Penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 cilimus Kabupaten Kuningan bila nilai sig $< 0,05$, atau t hitung $>$ dari t table.
- b. Penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 cilimus Kabupaten Kuningan bila nilai sig $> 0,05$, atau t hitung $<$ dari t table.

H_a : Stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan.

H_0 : Stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan.

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf 0,05 dan $df=(n-1)$.

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, diperoleh t hitung sebesar 16.955 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan $df = 32$. Nilai t-tabel pada taraf 0,05 dan $df = (n-1)$ adalah 1,697. Itu artinya nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta t hitung lebih besar dari nilai t-tabel dengan nilai $16.955 > 1,697$. Maka dapat dibuat keputusan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima maka stimulus cerita legenda dalam pembelajaran seni tari memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan.

Setelah kriteria diubah menjadi skor, langkah berikutnya adalah menghitung jumlah siswa atau responden yang menjawab soal pernyataan berdasarkan pilihan jawaban masing-masing. Ini dilakukan dengan mengalikan jumlah responden yang menjawab soal pernyataan berdasarkan

pilihan mereka dengan angka skor. Nilai tertinggi adalah skala yang paling tinggi, kemudian dikalikan dengan jumlah responden yaitu 4x33 = 132. Tabel berikut menunjukkan hasil survei yang diberikan kepada siswa.

Tabel 5. Skor Perolehan Angket

No mor Soal	SS	S	TS	ST S	Total Skor	Present ase Skor
1	21	10	2	0	116	87,87%
2	17	13	2	1	112	84,84%
3	18	11	3	1	112	84,84%
4	22	8	2	1	117	87,31%
5	18	13	2	0	115	87,12%
6	17	13	1	2	111	84,09%
7	16	13	2	2	109	82,57%
8	20	9	1	3	112	84,84%
9	22	9	1	1	118	89,39%
10	13	8	8	4	96	72,72%
Rata-Rata Skor					111,8	84,72%

Dari 10 soal pernyataan menunjukkan bahwa 84,72% siswa setuju dengan diterapkannya media cerita legenda sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran seni tari. Soal-soal pernyataan tersebut sesuai dengan indikator berpikir kritis taksonomi Bloom yakni Menganalisis C4, Mengevaluasi C5 dan Mengkreasi C6.

Pada soal nomor 1 sampai 3 membahas mengenai kemampuan menganalisis siswa, dengan pernyataan soal no 1 yaitu "Melalui media cerita legenda saya mampu menemukan unsur-unsur tari kreasi" diperoleh sebesar 87,87% siswa setuju bahwa melalui media cerita legenda siswa mampu menemukan unsur-unsur tari. Selanjutnya pada soal nomor 2, diperoleh sebesar 84,84% siswa setuju bahwa melalui media cerita

legenda mereka mampu menguraikan unsur-unsur tari kreasi. Sementara itu, soal no 3 dengan pernyataan memiliki perolehan yang sama dengan soal nomor 2 yakni 84,84% siswa setuju bahwa melalui media cerita legenda mereka mampu menganalisis langkah-langkah dalam berkarya tari kreasi

Selanjutnya pada soal nomor 4 sampai soal nomor 6 membahas mengenai kemampuan siswa dalam mengevaluasi, dengan pernyataan soal nomor 4 yaitu "Melalui media cerita legenda saya mampu menilai unsur-unsur tari kreasi". Berdasarkan hasil perolehan dalam tabel, siswa yang setuju dengan pernyataan soal nomor 4 yakni sebesar 87,31%. Kemudian pada soal nomor 5, sebesar 87,12% siswa setuju bahwa melalui media cerita legenda mereka mampu mengevaluasi unsur-unsur dari sebuah tari kreasi. Sedangkan pada soal nomor 6 memperoleh persentase sebesar 84,09% siswa merasa bahwa melalui media cerita legenda mereka mampu membandingkan unsur-unsur tari kreasi.

Untuk soal nomor 7, sebesar 82,57% siswa setuju media cerita legenda membantu mereka dalam berinovasi tari kreasi. Pada soal nomor 8, memiliki persentase sebesar 84,84% siswa setuju bahwa media cerita legenda membantu mereka dalam menyusun beberapa gerakan menjadi sebuah karya tari kreasi. Selanjutnya soal nomor 9 memiliki persentase terbesar dari 9 soal lainnya, yaitu 89,39% siswa merasa bahwa melalui media cerita legenda mereka mampu menggunakan unsur-unsur yang tepat dalam tari kreasi untuk mengkomunikasikan pesan atau cerita yang kompleks. Dan yang terakhir yaitu soal nomor 10, sebesar 84,72% siswa merasa media cerita legenda membantu mereka mengintegrasikan kreativitas dengan unsur-unsur tari yang kuat untuk menghasilkan karya tari kreasi yang berkualitas..

PEMBAHASAN

Melalui wawancara bersama guru seni budaya yang dilakukan secara tatap muka, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan memiliki kemampuan yang masih rendah dalam berpikir kritis. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dari hasil *pretest* yang memiliki perolehan nilai yang masih rendah yaitu sebesar 6%, terlihat pada:

1. Siswa kurang memiliki kemampuan dalam menganalisis unsur-unsur tari.
2. Siswa kurang memiliki kemampuan dalam mengemukakan ide dan menyampaikan pendapat dari pemikiran mereka melalui analisis.
3. Siswa kurang memiliki kemampuan berkreasi tari menggunakan unsur-unsur tari yang tepat.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting dimiliki oleh siswa karena dapat mengasah kemampuan siswa dalam menyampaikan ide dan pendapat mengenai berbagai permasalahan. Siswa juga akan dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat yang mereka temui, sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan tidak relevan, mana pendapat yang benar dan tidak benar. (Rahayudha, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah tujuan pembelajaran yang dapat tercapai melalui pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan beberapa komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran, (Djamanah, 1997) dalam (Asri, 2023). Untuk itu peran guru sangat penting dalam memilih strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 dimana guru harus memperhatikan beberapa hal dalam pelaksanaan proses pembelajaran seperti berikut.

1. Guru harus bisa memilih media yang dapat berperan sebagai stimulus dalam proses pembelajaran. Pemilihan media tersebut bertujuan agar materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan siswa mudah memahami sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif serta menyenangkan. Selama proses pembelajaran, siswa juga perlu memiliki kemampuan komunikasi yang baik sehingga mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat membangun komunikasi dengan siswa melalui media pembelajaran yang telah dipilih.
2. Kemampuan pedagogik yang dimiliki oleh guru selama pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya dengan membimbing serta mengarahkan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan memberikan dampak positif bagi siswa di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa memiliki relevansi dengan belum ditemukannya media sebagai stimulus pembelajaran. Pada dasarnya media dalam pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru seni budaya tersebut sudah cukup beragam, hanya saja pengembangan media nya yang masih kurang tepat, sehingga menjadi salah satu pemicu rendahnya kemampuan berpikir siswa. Maka dari itu pengembangan media dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan media cerita legenda dalam pembelajaran tari karena pembelajaran seni tari di SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan belum pernah memanfaatkan media cerita legenda sebagai stimulus dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran seni tari dilakukan sebanyak tiga pertemuan. Materi yang disampaikan pada pembelajaran tersebut adalah unsur-unsur tari kreasi. Mereka belajar secara berkelompok dan saling bekerjasama untuk menganalisis unsur-unsur tari kreasi seperti unsur gerak, unsur kostum, unsur make up dan unsur properti di dalam sebuah cerita legenda. Peneliti menemukan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah dilakukannya penerapan stimulus cerita legenda dalam pembelajaran tari. Meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa tersebut dapat dilihat dari hasil nilai posttest yaitu sebesar 75%. Dimana setelah dilakukannya treatment kemampuan kognitif siswa dalam hal menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi meningkat, peningkatan tersebut dapat dilihat dari:

1. Siswa mampu mengemukakan ide dan pendapat dengan melakukan analisis kemudian menyampaikan hasil analisisnya. Selanjutnya adalah
2. Siswa dapat menuangkan hasil analisisnya ke dalam suatu konsep ataupun gerakan.
3. Siswa mampu melakukan evaluasi dengan menyampaikan pendapat atau menilai hasil analisis dan hasil kreasi setiap kelompok.
4. Meningkatnya kemampuan literasi siswa dalam proses pembelajaran melalui analisis terhadap cerita legenda yang mereka pilih.

Setelah treatment sudah dilaksanakan dan posttest sudah diberikan, selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk bertanya bagaimana pendapat mereka mengenai penggunaan media cerita legenda sebagai stimulus dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasilnya menunjukkan bahwa 81,54% siswa setuju dengan penggunaan media cerita legenda dalam pembelajaran seni tari membantu

meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menemukan bahwa siswa sudah mampu mencapai indikator kemampuan berpikir kritis yang sejalan dengan teori Taksonomi Bloom, meliputi kemampuan untuk menganalisis, menilai, dan mengkreasi (Naen dkk., 2020, hlm.3). Pada indikator menganalisis (C4), siswa mampu memiliki kemampuan menganalisis dengan cara menemukan, menguraikan unsur-unsur tari dalam sebuah cerita legenda. Indikator berikutnya yaitu mengevaluasi (C5), dimana siswa memiliki kemampuan mengevaluasi dengan memberikan tanggapan pada hasil tugas setiap kelompok pada saat presentasi. Indikator yang terakhir yaitu mengkreasi (C6), siswa memiliki kemampuan mengkreasi dengan melakukan penciptaan karya tari kreasi menggunakan unsur-unsur tari yang tepat. Sementara peningkatan yang masih diperlukan berada pada indikator mengkreasi (C6). Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran, mereka belum bisa menyelaraskan gerakan dengan cerita yang diambil akibatnya isi cerita yang terdapat dalam karya tari masih belum terbaca. Selain itu pada hasil angket menunjukkan soal indikator mengkreasi (C6) memiliki nilai dan prosentase paling rendah yaitu 92 atau 72,72%, yang berarti siswa banyak memilih jawaban tidak suka dan sangat tidak suka pada bagian soal dengan indikator mengkreasi (C6). Maka dari itu proses pembelajaran mengapresiasi sebuah karya tari melalui video perlu ditingkatkan intensitas nya agar dapat membiasakan siswa dalam mengumpulkan inspirasi gerak yang mereka lihat dan mereka apresiasi tersebut

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari penerapan stimulus cerita legenda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tari pada siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus Kabupaten Kuningan dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaannya berhasil. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan data nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test* yang membuktikan bahwa penerapan media cerita legenda dalam pembelajaran tari dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 1 Cilimus di Kabupaten Kuningan. Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dalam hal menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan sebuah karya tari kreasi menggunakan unsur-unsur tari yang tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terciptanya penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang sudah membantu proses penyusunan artikel ini, khususnya kepada SMPN 1 Cilimus, Departemen Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

REFERENSI

Budiman, A., & Sabaria, R. (2020). *Model Pelatihan Tari: Penguatan Kompetensi Pedagogik & Profesionalisme Guru*. 532–548.

Darodjat, R., Suryamah, A., & Maulana, M. (2023). Peningkatan Literasi Anak Sekolah Dasar Melalui Cerita Legenda Nusantara Dengan Analisis Fishbone. *Midang*, 1(3), 113. <https://doi.org/10.24198/midang.v1i3.50251>

Hanipah, S., Jalan, A. :, Mopah, K., & Merauke, L. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar

Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264–275.

Komalasari, H., Karyati, D., Sekarningsih, F., & Rohayani, H. (2021). *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. 519(Icade 2020), 237–239. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.050>

Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari Increasing Student Motivation Through the Use of Audio Visual Media : Experimental Study in Dance Learning*. 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>

Prabowo, H. (2019). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan. *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 3(1), 1–10. <file:///E:/File Ridho/File Kuliah/File Semester 6/Kajian Kurikulum/Artikel Peranan Kurikulum.pdf>

Purbaningsih, D. (2019). Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi Pembuatan Fragmen Belahan Dua Lajur Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Untuk Siswa Kelas X SMK Di Ponegoro Depok. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 14–62.

Satifa, A. N., & Komalasari, H. (2023). Berpikir Kritis Dengan Model Cognitive Growth Melalui Pembelajaran Tari. *Jurnal Ringkang*, 3(1), 123–133.

Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2),

1076–1082.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>

Yulistia, A., & Syafrudin, U. (2022). Implementasi Dongeng Sains dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 41. <https://doi.org/10.32332/elementary.v8i1.4610>