

## PENGARUH RANGSANG KINESTETIK DAN RANGSANG VISUAL TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM MENCIPTAKAN TARI KREASI BATAK TOBA DI SEKOLAH MAN 2 MODEL MEDAN

Rizki Ramadhani Daulay<sup>1</sup>, Dilinar Adlin<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan  
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia  
Email: <sup>1</sup>[daulayramadhaniky@gmail.com](mailto:daulayramadhaniky@gmail.com), <sup>2</sup>[dilinar@unimed.ac.id](mailto:dilinar@unimed.ac.id)

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of kinesthetic stimuli and visual stimuli on the creativity of students in creating Toba Batak creation dance in the MAN 2 Model Medan school. The theoretical foundation in this thesis is used as a guideline in collecting data consisting of Influence, Kinesthetic Planning, Visual Stimulation, Creativity, Toba Batak Creation Dance and Multiple Regression Analysis as references in conducting this research. The technique of data collection is done by observation, literature study and value taking in the form of numbers from variable X1 (Kinesthetic stimuli), variables X2 (Visual stimuli), and variable Y (Creativity). Observations carried out such as directly observing the form of teaching the creation of Toba Batak Creations dance. Followed by the study of literature and processing data in the form of values. The method used in this study is a quantitative method where the results of the data in the form of values obtained by the author are statistically analyzed using a multiple regression analysis consisting of T test, F test and Determination Coefficient. From the results of the T test there is a partial effect between variable X1 (stimulating Kinesthetic) on the variable Y (Creativity) with the value of sig. equal to 0,000 <0.05 and T count 7,0359 > T table 1,690, so it can be concluded that the First Hypothesis (H1) is accepted which means that there is an influence of X1 (Kinesthetic means) on Y (Creativity). There is a partial influence between X2 (Visual stimuli) on the variable Y (Creativity) with the value of sig. equal to 0.003 <0.05 and T count 4.0421 > T table 1,690. Kinesthetic stimuli and visual stimuli have an effective contribution to creativity by 68.7% and 31.2%. Kinesthetic stimuli have a partial effect on creativity and so do visual stimuli that have a partial influence on creativity. Kinesthetic stimuli and visual stimuli have an effect simultaneously (simultaneously) on the variable Y (Creativity). The coefficient of determination of kinesthetic stimuli and visual stimuli has an effective contribution to creativity can be seen from the percentage value that has been achieved.

**Keywords: Stimulating Kinesthetic, Visual Stimulation, Creativity**

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap kreativitas siswa dalam menciptakan tari kreasi Batak Toba di sekolah MAN 2 Model Medan. Landasan teoritis dalam artikel ini dijadikan pedoman dalam pengumpulan data terdiri dari pengaruh, rangsang kinestetik, rangsang visual, kreativitas, tari kreasi batak toba dan analisis regresi berganda yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi kepustakaan dan pengambilan nilai berupa angka dari variabel X1 (rangsang kinestetik), variabel X2 (rangsang visual), dan variabel Y (kreativitas). Observasi yang dilakukan seperti mengamati secara langsung bentuk pengajaran penciptaan tari kreasi Batak Toba. Dilanjutkan dengan studi kepustakaan dan mengolah data berbentuk nilai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dimana hasil data berupa nilai yang diperoleh penulis di analisis secara statistik menggunakan uji analisis regresi berganda yang terdiri atas uji T, uji F dan koefisien determinasi. Dari hasil uji T terdapat pengaruh secara parsial antara variabel X1 (rangsang kinestetik) terhadap variabel Y (kreativitas) dengan nilai sig. sebesar 0.000 < 0.05 dan T hitung 7,0359 > T tabel 1,690, sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Pertama (H1) diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 (rangsang kinestetik) terhadap

Y (keaktivitas). Terdapat pengaruh secara parsial antara X2 (rangsang visual) terhadap variabel Y (keaktivitas) dengan nilai *sig.* sebesar  $0.003 < 0.05$  dan T hitung  $4,0421 > T$  tabel 1,690. Rangsang kinestetik dan rangsang visual memiliki sumbangan efektif terhadap keaktivitas sebesar 68.7% dan 31.2%. Rangsang kinestetik memiliki pengaruh secara parsial terhadap keaktivitas dan begitu juga dengan rangsang visual yang memiliki pengaruh secara parsial terhadap keaktivitas. Rangsang kinestetik dan rangsang visual terdapat pengaruh secara simultan (bersamaan) terhadap variabel Y (keaktivitas). Koefisien determinasi rangsang kinestetik dan rangsang visual memiliki sumbangan efektif terhadap keaktivitas dapat dilihat dari nilai persentase yang telah dicapai.

**Kata kunci :** Rangsang *Kinestetik*, Rangsang *Visual*, Keaktivitas

---

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Seni tari adalah salah satu dari cabang pendidikan seni, seperti seni musik, seni drama, seni rupa, seni lukis, seni patung, seni sastra, dan sebagainya. Tari sebagai budaya secara akademik dapat dipelajari secara teoretis dan praktis. Perkembangannya dunia pendidikan seni tari terlihat cukup berkembang dikarenakan telah diperlajari dan dijadikan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah. Ketika proses kreatif berlangsung, siswa juga harus memperhatikan unsur-unsur penunjang dari elemen tari atau pemunculan elemen-elemen dasar komposisi tari, serta aspek-aspek komposisi lainnya menjadi satu kesatuan dalam suatu pembentukan tari. Siswa dalam melakukan proses kreatif harus memerlukan intelektual dan insting untuk berintegrasi dengan alam serta membutuhkan waktu yang cukup.

Sejalan dengan itu untuk meningkatkan keaktivitas, siswa harus memiliki motivasi dan melatih bagaimana menggunakan tubuh untuk

menciptakan gerak sebagai suatu alat ekspresi, mengingat adanya keterbatasan atau kelemahan pada setiap siswa tersebut didalam menuangkan ide dalam menciptakan gerak gerak. Untuk menumbuhkan rasa keaktivitas siswa dalam menciptakantari beberapa hal yang harus difikirkan, seperti model pengajarannya agar siswa mampu membangkitkan rasa kreatif, agar siswa dapat menciptakan tari kreasi dengangerakan yang sempurna, dengan hitungan gerak, dinamik dalam gerak, pola lantai, iringan, tata busana yang dipakai, serta properti.

Observasi yang dilakukan penulis terlihat bahwa siswa kurang kreatif dalam mengembangkan atau menciptakan tari kreasi. Hal ini dapat dilihat saat diadakan lomba tari antar sekolah, dan peserta tari dari MAN 2 Model Medan tidak mendapat juara dikarenakan penyajian tari yang diciptakan kurang menarik. Demikian juga siswa tidak pernah melihat pertunjukan-pertunjukan tari sehingga siswa tidak mempunyai suatu ide dalam menciptakan suatu tari kreasi. Hal ini terjadi dikarenakan ketika pembelajaran tari siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses penciptaan. Ide kreatif siswa tidak terasah disebabkan kurangnya motivasi serta metode

pembelajaran yang digunakan tidak merangsang ide-ide baru siswa.

Hal ini dapat dilihat dari model yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tari adalah model yang tidak bisa membangkitkan motivasi siswa dalam proses berkeaktivitas sehingga tariannya tidak berkembang, dan siswa menjadi kurang berantusias untuk menciptakan tari kreasi baru, maka oleh sebab itu model pembelajaran perlu dirubah. Peneliti dan guru tari di sekolah MAN 2 Model Medan bekerja sama untuk mencoba menerapkan model pembelajaran baru yang menarik agar siswa tersebut menjadi kreatif untuk menciptakan tari kreasi yang baru.

Untuk menanggulangi beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran menciptakan tari kreasi Batak Toba, pendidik dapat menggunakan rangsang kinestetik dan rangsang visual yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Gardner dalam e-jurnal menjelaskan bahwa (2018:02): “Rangsang Kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan”.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kadi dalam e-jurnal (2017:02) menjelaskan bahwa: “Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggaungkan antara fisik dan fikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna”. Dalam pembelajaran tari guru dapat menggunakan rangsang kinestetik untuk

meningkatkan ide-ide baru siswa dalam menciptakan gerak kreasi.

Rangsang visual memberikan suatu gambaran langsung kepada siswa baik berupa foto maupun video sesuai dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kreatifitas siswa. Smith (1985: 22) menyatakan bahwa: “Rangsang visual tersebut dapat timbul dari gambar, patung, obyek, pola, wujud dsb. Dari benda-benda ini dapat kita amati dari segi bentuk, tekstur, fungsi, wujud dan lain-lain. Hasil dari pengamatan dengan rangsang visual kita dapat menemukan gerak yang keras, patah-patah, dan berirama”.

Sejalan dengan pendapat diatas, bahwa rangsang visual dapat digunakan dalam pembelajaran tari dengan menampilkan gambar untuk diamati terlebih dahulu. Setelah siswa melihat gambaran tari secara visual akan membangkitkan gagasannya untuk menciptakan hal yang baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyanto (2014:24) yang menjelaskan bahwa: “Seorang penata tari melalui gambaran visual dapat megambil gagasan konsep yang ada dibalik hasil penglihatannya dan dengan segera mampu bereksplorasi”. Guru menampilkan gambar berupa gerak dasar dan gerak Tari Kreasi Batak Toba yang telah ada sebelumnya untuk merangsang ide-ide kreatif siswa.

Penulis menggabungkan kedua rangsang yaitu rangsang kinestetik dan rangsang visual yang akan diterapkan oleh guru dalam materi pembelajaran menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba. Selanjutnya penulis mencari seberapa besar pengaruh yang ada dari

rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap siswa dalam menciptakan tari kreasi Batak Toba. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Rangsang Kinestetik dan Rangsang Visual Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menciptakan Tari Kreasi Batak Toba di Sekolah MAN 2 Model Medan”**.

### 1. Pengaruh

Badudu dan Zain (2001:131) yang dimaksud dengan: “Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain untuk tunduk atau mengikuti karena kuasa dan kekuatan orang lain”. Dapat dikatakan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Kemudian pengaruh adalah seseorang yang memiliki kelebihan untuk mempengaruhi seseorang, biasanya yang memiliki nilai lebih dibandingkan dengan orang lain yang dapat dilakukan oleh seseorang tokoh yang formal yaitu tokoh resmi yang ditunjuk untuk menjadi orang berpengaruh maupun informal yang dengan kelebihannya sendiri ia dipilih oleh sebagian orang dengan sukarela.

Menurut Surakhmad (2015:11): “Pengaruh juga merupakan sesuatu kekuatan yang dimunculkan dengan sengaja dari seseorang atau dari suatu benda sehingga dapat suatu perubahan reaksi terhadap segala sesuatu yang ada di sekeliling yang berpengaruh”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Surakhmad (2015:11): “Pengaruh juga merupakan sesuatu

kekuatan yang dimunculkan dengan sengaja dari seseorang atau dari suatu benda sehingga dapat suatu perubahan reaksi terhadap segala sesuatu yang ada di sekeliling yang berpengaruh”.

### 2. Rangsang Kinestetik

Penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Smith (1985:22) menyatakan bahwa: “Gerak atau frase gerak tertentu yang akan berfungsi sebagai rangsang kinestetik, sehingga tari akan tercipta dengan menggunakan rangsangan ini”. Penulis mengamati guru untuk menggunakan rangsang kinestetik berupa pemberian contoh gerak dasar dan gerak kreasi tari kreasi batak toba seperti *somba, ser-ser, urdoth, mengait, embas* dan gerakan *sigale-gale*. Indikator yang dinilai pendidik untuk melihat rangsang kinestetik ini yaitu frase yang berbeda-beda, gaya, variasi pola, suasana, bentuk dan motivasi.

Frase yang berbeda-beda yaitu siswa mampu menciptakan motif-motif gerak yang baru dari hasil memodifikasi gerak yang sudah ada. Gaya yaitu menampilkan gerak tari dengan menunjukkan karakteristik tari atau gerak yang khusus. Variasi pola yaitu kemampuan menciptakan variasi ruang gerak tari dari sisi penciptaan pola. Suasana yaitu menggambarkan gerak sesuai dengan pesan atau isi yang ingin disampaikan. Bentuk yaitu mampu mengolah gerak murni (pure movement) menjadi gerak tari. Motivasi yaitu proses intensitas siswa dalam ketekunan dalam menciptakan gerak baru. Rangsang Visual

Proses pembelajaran tari terutama dalam menciptakan gerak baru, dapat menggunakan rangsang visual untuk

mengembangkan kreatifitas siswa dalam membuat sebuah tarian. Dalam hal ini, penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Smith (1985:22) mengenai rangsang visual. Dalam penelitian ini penulis mengintruksikan guru untuk memberikan rangsang visual berupa menampilkan kepada siswa pertunjukan tari kreasi Batak Toba berupa video dan foto. Indikator yang dinilai dalam rangsang visual yaitu bentuk gerak, gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat), ruang gerak dan waktu (irama). Sebagaimana dikatakan dalam bentuk gerak itu adalah menciptakan gerak tari berdasarkan bentuk gerak yang telah ditampilkan. Gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat) yaitu menciptakan dan menampilkan gerak sesuai dengan intensitas dengan unsur tenaga yang diinginkan. Ruang gerak yaitu mengolah dan menciptakan gerak baru sesuai dengan ruang gerak yang diinginkan. Waktu (irama) yaitu dimana menciptakan dan menampilkan gerak sesuai dengan tempo atau waktu yang telah ditentukan.

### **3. Kreativitas**

Utami (2012:72) menjelaskan bahwa: "Kreativitas atau bakat kreatif dapat diukur secara langsung atau tidak langsung, dan dapat menggunakan metode tes dan non-tes. Ada pula alat mengukur ciri-ciri kepribadian kreatif, dan dapat dilaukan pengamatan secara langsung terhadap kinerja kreatif". Dalam penelitian ini penulis mengukur kinerja kreatif siswa dalam menciptakan gerak baru tari Batak Toba secara langsung dengan metodeta tes kinerja praktek dan penulis menggunakan

teori kreativitas yang dikemukakan oleh Utami (2012:45). Untuk indikator penilaian yang digunakan dalam kreativitas yaitu menciptakan gerak baru, memodifikasi, memadukan gerak, serta menggabungkan dua hal yang berbeda menjadi satu. Menciptakan gerak baru yaitu menciptakan gerak baru berbeda dengan gerak yang telah ditampilkan pada rangsang kinestetik dan rangsang visual. Memodifikasi yaitu bagaimana kesesuaian dalam mengembangkan gerak yang diciptakan menjadi gerak baru. Memadukan gerak yaitu dimana kesesuaian penggabungan gerak yang satu dengan gerak yang lainnya.

Menggabungkan dua hal berbeda menjadi satu yaitu kreativitas dalam menciptakan dua gerak yang berbeda menjadi satu gerak baru. Tari kreasi batak toba sebagai salah satu rumpun tari yang mengalami pembaharuan, dapat pula dikatakan bahwa tari kreasi batak toba tersebut adalah inovasi dari seorang koreografer atau pencipta tari untuk menciptakan suatu tarian baru. Tari kreasi batak toba adalah jenis tari yang diolah dan di kembangkan dari pengamatan, dari rangsangan terhadap siswa yaitu dengan rangsangan kinestetik dan rangsangan visual serta pengalaman dan latihan siswa.

Pada perkembangan selanjutnya tari kreasi batak toba juga dapat disebut dengan tari modern, yakni jenis tarian yang lebih dapat diterima oleh masyarakat Indonesia pada saat ini baik dari segi gerakannya, maupun keseluruhan penampilan yang dipertunjukkan sebagai media hiburan. Tari kreasi batak toba digunakan sebagai materi pembelajaran di Sekolah Man 2 Model Medan dalam Standar

Kompetensi menciptakan tari kreasi Daerah Setempat.

Menurut Sugiyono (2017:233): “Analisis regresi merupakan salah satu analisis yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain”. Tujuan analisis regresi untuk mengetahui besarnya pengaruh perubahan tiap unit variabel bebas terhadap perubahan variabel terikatnya. Pengaruh perubahan tiap unit variabel bebas ditunjukkan oleh nilai koefisien regresinya. Ada dua jenis analisis regresi yaitu regresi sederhana dan regresi berganda. Dalam analisis regresi sederhana terdapat satu variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat, sedangkan analisis regresi berganda terdapat dua atau lebih variabel bebas yang mempengaruhi variabel terikat. Penulis menyimpulkan untuk menggunakan analisis regresi berganda karena dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

Berdasarkan teori yang digunakan penulis diatas, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dimana menurut Sugiyono (2017:53): “Penelitian Deskriptif Kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan menggambarkan atau melakukan deskripsi angka-angka yang telah diolah sesuai standarisasi tertentu”. Lokasi yang dipilih untuk penulisan Pengaruh Rangsang Kinestetik dan Rangsang Visual terhadap Kreativitas Siswa dalam Menciptakan Tari Kreasi Batak Toba di Sekolah MAN 2 Model Medan yaitu di Jalan Williem Iskandar NO. 7A Medan. Pemilihan lokasi penulisan ini berdasarkan dengan judul proposal penulisan

penulis. Penulisan dilaksanakan mulai dari bulan September sampai bulan November Tahun Ajaran 2018/2019. Populasi dalam penulisan ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 2 Model Medan dan yang menjadi sampel dalam penulisan ini adalah siswa Kelas XI IPA 1 MAN 2 Model Medan yang berjumlah 35 orang. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian dengan menggunakan lembar observasi. Melakukan studi pustaka dengan menggunakan skripsi, jurnal dan tulisan yang berhubungan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat yang terdiri dari variabel Bebas I, variabel bebas II dan variabel terikat. Pengujian pertama (hipotesis 1) yaitu pengaruh secara parsial (sebagian) antara variabel X1 (rangsang kinestetik) terhadap variabel Y (kreatifitas). variabel bebas (X1) (rangsang kinestetik) diduga berpengaruh terhadap variabel terikat Y (kreatifitas). Pengujian kedua (hipotesis 2) yaitu pengaruh secara parsial (sebagian) antara variabel X2 (rangsang visual) terhadap variabel Y (kreatifitas). Variabel bebas X2 (rangsang visual) diduga berpengaruh terhadap variabel terikat Y (kreatifitas). Pengujian ketiga (Hipotesis 3) yaitu pengujian pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara variabel X1 rangsang kinestetik dan variabel X2 (rangsang visual) terhadap variabel Y (Kreatifitas). Variabel bebas (X) yang terdiri dari X1 (rangsang kinestetik) dan X2 (rangsang visual) diduga berpengaruh terhadap variabel terikat Y (kreatifitas).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis regresi berganda seperti yang telah dijelaskan dalam teori penelitian yang digunakan. Dalam regresi berganda seluruh variabel bebas dimasukkan kedalam perhitungan regresi serentak dan menggunakan uji hipotesis lainnya Uji T, Uji F dan Uji R<sup>2</sup>. Regresi berganda merupakan salah satu pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (independen) terhadap variabel terapanya (dependen). Menurut Usman (2015:241): “Regresi berganda digunakan untuk mendapatkan pengaruh dua variabel kriteriumnya, atau untuk mencari hubungan fungsional dua variabel prediktor atau lebih dengan variabel kriteriumnya”.

Dalam penelitian ini, penulis menghitung dan mencari pengaruh variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y menggunakan bantuan aplikasi SPSS Model 22 untuk mempermudah perhitungan serta mendapatkan perhitungan yang lebih akurat. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara parsial berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel dependen. Derajat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari derajat kepercayaan maka kita menerima hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Derajat kepercayaan yang digunakan adalah 0,05. Apabila nilai F hasil perhitungan lebih besar daripada nilai F menurut tabel maka hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji F:

1. Jika nilai sig < 0.05 atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap Variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0.05 atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara bersamaan terhadap variabel Y. Uji Normalitas Durbin Watson dan Koefisien Determinasi atau Uji R<sup>2</sup>.

Uji Autokorelasi (Durbin-Watson) adalah sebuah analisis statistik yang dilakukan untuk mengetahui adakah korelasi variabel yang ada di dalam model prediksi dengan perubahan waktu. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang lebih jelas. Koefisien determinasi akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi suatu variabel bisa dijelaskan oleh perubahan atau variasi pada variabel yang lain. Dalam bahasa sehari-hari adalah kemampuan variabel bebas untuk berkontribusi terhadap variabel terapanya dalam satuan persentase. Nilai koefisien ini antara 0 dan 1, jika hasil lebih mendekati angka 0 berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel amat terbatas.

## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan. MAN 2 Model Medan adalah salah satu sekolah Madrasah Aliyah Negeri yang ada di Kota Medan tepatnya berada di Jalan Williem Iskandar No. 7A Medan Tembung, Sumatera Utara. Madrasah ini sebelumnya merupakan konversi dari Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) 6 tahun Medan yang didirikan pada tahun 1956 oleh H. Bustami Ibrahim.

Dari hasil pengamatan penelitian, penulis mengamati langsung Proses Belajar Mengajar (PBM) untuk mengetahui informasi tentang pembelajaran seni tari Kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar 4.1 (KD 4.1) yaitu menciptakan tari kreasi berdasarkan tari daerah setempat. Materi tari daerah setempat yang digunakan guru yaitu Tari Kreasi Batak Toba dengan tema tari pergaulan. Siswa dibimbing untuk menciptakan tari kreasi Batak Toba dengan menggunakan rangsang kinestetik dan rangsang visual. Penulis mengamati proses penciptaan tari kreasi Batak Toba dengan memperhatikan pertemuan pertama (pembelajaran dengan rangsang kinestetik), pertemuan kedua (pembelajaran dengan rangsang visual) dan pertemuan ketiga (menciptakan tari kreasi Batak Toba). Berikut proses belajar mengajar yang telah diamati oleh penulis:

### 1. Pertemuan Pertama (Pembelajaran dengan Rangsang Kinestetik)

#### Introduction

Kegiatan awal dimana guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memeriksa kehadiran dan

menyampaikan seluruh tujuan pelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba dan memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

#### Stimulus

Selanjutnya guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan menjelaskan serta menunjukan secara langsung gerak tari kreasi Batak Toba terdiri dari gerak-gerak tari berupa gerak dasar dan gerak kreasi. Guru memberikan informasi kepada siswa perbedaan gerak dasar dan gerak kreasi. Rangsang kinestetik mulai diberikan guru kepada siswa dengan memberikan contoh gerak secara langsung yang terdiri dari gerak *somba*, *ser-ser*, *urdoth* dan *sigale-gale*. Guru menggunakan metode demonstrasi yang dimana memberikan contoh secara langsung gerak dasar dan gerak tari reasi seperti *somba*, *ser-ser*, *urdoth*, *mengait*, *embas* dan gerakan *sigale-gale*. dan siswa memperhatikan dengan seksama. Selanjutnya siswa melihat, mengamati, mendengar dan menyimak. Kemudian mempraktekan gerak yang telah dicontohkan oleh guru.

#### Respon

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gerak tari kreasi Batak Toba yang telah dilakukan. Kemudian mengarahkan siswa dengan membentuk kelompok untuk mengeksplorasi dan menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba dengan memperhatikan

frase yang berbeda-beda. motivasi, bentuk, suasana, variasi, pola dan gaya.

### **Generalization (Kesimpulan)**

Guru menyimpulkan dengan melakukan gerak tari kreasi Batak Toba dengan teknik yang benar dan memberikan kesimpulan terhadap ekspolrasi dan penciptaan gerak yang dibuat oleh siswa.

## **2. Pertemuan Kedua (Pembelajaran dengan Rangsang Visual)**

### **Introduction**

Kegiatan awal dimana guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memeriksa kehadiran dan menyampaikan seluruh tujuan pelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba dan memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

### **Stimulus**

Selanjutnya guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan menjelaskan serta menunjukan secara langsung gerak tari kreasi Batak Toba melalui penampilan foto dan video terdiri dari gerak-gerak tari berupa gerak dasar dan gerak kreasi, guru memberikan informasi kepada siswa perbedaan gerak dasar dan gerak kreasi. Hal ini merakan rangsang visual yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan menampilkan foto dan video tari kreasi Batak toba dan memberikan penjelasan secara detail.

Dalam pembelajaran rangsang visual guru menggunakan metode ceramah

dan metode demonstrasi yang dimana guru memberikan penjelasan secara jelas dan terperinci mengenai gerak dasar dan gerak tari reasi seperti *somba*, *ser-ser*, *urdoth*, *mengait*, *embas* dan gerakan *sigale-gale*. dan siswa memperhatikan dengan seksama. Selanjutnya siswa melihat, mengamati, mendengar dan menyimak. Kemudian mempraktekan gerak yang telah dicontohkan oleh sesuai dengan foto dan video yang telah ditampilkan.

### **Respon**

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gerak tari kreasi Batak Toba yang telah dilakukan berdasarkan foto dan video yang telah dilihat. Kemudian mengarahkan setiap kelompok untuk mengeksplorasi dan menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba dengan memperhatikan bentuk gerak, gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat), ruang gerak dan waktu (irama).

### **Generalization (Kesimpulan)**

Guru menyimpulkan dengan melakukan gerak tari kreasi batak toba dengan teknik yang benar dan memberikan kesimpulan terhadap ekspolrasi dan penciptaan gerak yang dibuat oleh siswa.

## **3. Pertemuan Ketiga (Kreativitas Menciptakan Tari Kreasi Batak Toba)**

### **Introduction**

Kegiatan awal dimana guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, memeriksa kehadiran dan menyampaikan seluruh tujuan pelajaran

yang akan dicapai pada pembelajaran menciptakan gerak tari kreasi Batak Toba dan memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

### **Stimulus**

Selanjutnya guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan menjelaskan serta menunjukan secara langsung gerak tari kreasi Batak Toba untuk mengulangi materi yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru menggunakan metode *Discovery Learning* dimana siswa dituntun dan dibimbing untuk menciptakan gerak tari kreasi baru. Dalam proses ini siswa diarahkan untuk menemukan gerak-gerak baru berbeda dengan gerak yang telah diberikan oleh guru pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

### **Respon dan Evaluasi**

Guru memberikan pertanyaan seputar teknik gerak dan penampilan gerak dengan foto dan video. Kemudian melakukan evaluasi atas penciptaan gerak yang telah dilakukan siswa. Hal yang diperhatikan dalam penciptaan gerak penilaian terhadap rangsang kinestetik (frase yang berbeda-beda, gaya, variasi pola, suasana, bentuk dan motivasi), rangsang visual bentuk gerak, gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat), ruang gerak dan waktu (irama) dan kreativitas (menciptakan gerak baru, memodifikasi, memadukan gerak dan menggabungkan dua hal yang baru).

### **Generalization (Kesimpulan)**

Guru menyimpulkan hasil akhir yang telah dicapai siswa dalam penciptaan gerak tari kreasi batak toba. Pengaruh rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap kreativitas menciptakan tari kreasi Batak Toba

1. Pengujian Hipotesis 1 dan Hipotesis 2 dengan uji T. Dari hasil pengujian hipotesis 1 dan hipotesis 2 dengan uji t dalam tabel *coefficients* diatas dapat diketahui bahwa:

a) Pengujian hipotetsis pertama (H1)

Diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X1 (rangsang kinestetik) terhadap Y (kreativitas) adalah sebesar  $0.000 < 0.05$  dan  $T \text{ hitung } 7,0359 > T \text{ tabel } 1,690$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H1) diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 (rangsang kinestetik) terhadap Y (kreativitas).

b) Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai Sig. untuk Pengaruh X2 (rangsang visual) terhadap Y (kreativitas) adalah sebesar  $0.003 < 0.05$  dan  $T \text{ hitung } 4,0421 > T \text{ tabel } 1,690$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H2) diterima yang berarti terdapat pengaruh X2 (rangsang visual) terhadap Y (kreativitas).

2. Pengujian Hipotesis 3 (Pengaruh Rangsang Kinestetik dan Rangsang Visual terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menciptakan Tari Kreasi Batak Toba (Y) Secara Simultan) Dengan Uji F.

Dari hasil pengujian hipotesis Ketiga (H3) tersebut adalah:

1. Berdasarkan output, diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X1 (rangsang kinestetik) dan X2 (rangsang visual) secara simultan (bersamaan) terhadap Y (kreativitas) adalah sebesar  $0.00 < 0.05$  dan nilai F hitung  $35.097 > F$  tabel 3.30, sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Ketiga H3 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1 (rangsang kinestetik) dan X2 (rangsang visual) secara simultan (bersamaan) terhadap Y (kreativitas).

3. Uji Normalitas Durbin Watson Koefisien Determinasi

Berdasarkan output pada tabel Model Summary, dilakukan uji normalitas Durbin-Watson dengan nilai  $d < dL = 0.386 < 1.6528$ . Nilai  $dL$  lebih besar dari nilai Durbin-Watson yang mengartikan bahwa terdapat autokorelasi (pengaruh positif) antara variabel X1 rangsang kinestetik dan variabel X2 rangsang visual terhadap variabel Y rangsang visual.

Koefisien determinasi digunakan untuk memperjelas seberapa besar pengaruh yang ada dalam variabel-variabel yang telah ditentukan. Pada tabel dibawah ini akan dibahas seberapa besar pengaruh yang diciptakan dari variabel rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap kreativitas. Selanjutnya diketahui nilai *R square* sebesar 0.687, jika nilai *R square* dikuadratkan maka mendapatkan hasil 68.7%. Hal ini mengandung arti bahwa variabel X1 (rangsang kinestetik) dan X2 (rangsang visual) secara simultan memiliki tingkat determinasi atau sumbangan efektif sebesar 0.687. Maka rangsang kinestetik dan

rangsang visual memiliki sumbangan efektif sebesar 68.7% dan 31.2% sisanya dipengaruhi oleh hal yang tidak terangkum dalam analisis ini.

### III. PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh rangsang kinestetik dengan indikator frase yang berbeda-beda, gaya, variasi pola, suasana, bentuk dan motivasi terhadap kreativitas dengan indikator menciptakan gerak baru, memodifikasi, memadukan gerak dan memadukan dua hal yang baru siswa (pengujian hipotesis 1) dimana nilai Sig. untuk Pengaruh X1 (rangsang kinestetik) terhadap Y (kreativitas) adalah sebesar  $0.000 < 0.05$  dan T hitung  $7,0359 > T$  tabel 1,690.
2. Terdapat pengaruh rangsang visual bentuk gerak, gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat), ruang gerak dan waktu (irama) dan waktu terhadap kreativitas dengan indikator menciptakan gerak baru, memodifikasi, memadukan gerak dan memadukan dua hal yang baru siswa (pengujian hipotesis 2) dimana untuk Pengaruh X2 (rangsang visual) terhadap Y (kreativitas) adalah sebesar  $0.003 < 0.05$  dan T hitung  $4,0421 > T$  tabel 1,690.
3. Terdapat pengaruh secara simultan antara rangsang kinestetik dengan indikator frase yang berbeda-beda, gaya, variasi pola, suasana, bentuk dan motivasi, dan rangsang

visual dengan indikator bentuk gerak, gerak bertenaga (gerak keras / cepat, gerak sedang dan gerak lambat), ruang gerak dan waktu (irama) terhadap kreativitas siswa dimana nilai Sig. sebesar  $0.00 < 0.05$  dan nilai F hitung  $35.097 > F$  tabel 3.30.

4. Tingkat determinasi atau sumbangan efektif dari rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap kreativitas dengan indikator menciptakan gerak baru, memodifikasi, memadukan gerak dan memadukan dua hal yang baru siswa sebesar 0.687. Maka rangsang kinestetik dan rangsang visual memiliki sumbangan efektif sebesar 68.7% dan 31.2% sisanya dipengaruhi oleh yang tidak terangkum dalam analisis ini.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh positif rangsang kinestetik dan rangsang visual terhadap kreativitas pada siswa MAN 2 MODEL Medan, penulis memberikan masukan dan saran bahwa pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media akan meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam menciptakan gerak-gerak tari kreasi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J. S, Sutan Mohammad Zain, 2001, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Hall, Shane. 2010. *How to Use the Likert Scale in Statistical Analysis*. Research Methods Knowledge Based
- Y. Sumandiyo Hadi, 1983. *Pengantar Kreativitas Tari*. Yogyakarta : Akademik Seni Tari Indonesia.
- Jacqueline Smith, Ben Suharto. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta : Ikalasti.
- Kadi, 2017. *Senam Irama dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Yosef*. Jurnal FKIP UNTAN Pontianak
- Milles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Translated by Rohidi, Tjetjep R. : Universitas Negeri Medan
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penulisan :Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta CV.
- Sumaryanto F, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam penulisan Pendidikan Seni*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thalia Siti, 2018. *Pengaruh Permainan Outbound Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B di Bandar klipka*.
- Usman Husaini, 2015. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami Munandar, 2012 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT. Rineka Cipta