

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Metode Pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

Pembelajaran kooperatif tipe *student Team Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di universitas John Hopkin (dalam Slavin,1995) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana,dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Student Team Achievement Division (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya,jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.Model pembelajaran STAD merupakan pendekatan *cooperative learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.Menurut Slavin (dalam Noornia,1997:21) ada 5 komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode STAD yaitu: 1. Presentasi kelas 2.Tim / kelompok 3.Tes dan Kuis 4. Skor Peningkatan Individual 5. Rekognisi / Penghargaan Kelompok.

2.2 Teori *Cooperativ Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD)*

Dalam teori Slavin mengatakan bahwa *Cooperative Learning* tipe *StudentTeam Achievement Division (STAD)* terdiri dari 5 komponen yaitu : Penyajian kelas,tim atau kelompok,tes dan kuis,skor peningkatan individual,dan rekognisi / penghargaan kelompok.

- a) Presentasi Kelas adalah pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusikan pelajaran yang di pimpin oleh guru,tetapi bisa juga

memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

- b) Tim/Kelompok adalah terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian di dalam kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.
- c) Tes / Kuis adalah setelah satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktek tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis, sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.
- d) Skor peningkatan individual adalah untuk memberikan kepada setiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat lagi dan memberikan kinerja yang lebih baik dari sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes.
- e) Rekognisi / penghargaan adalah sebuah penghargaan yang akan diberikan guru kepada tim yang memperoleh nilai skor yang telah ditentukan, penghargaan bisa berupa sertifikat atau bentuk lainnya.

2.2.1 Langkah-langkah pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Slavin dalam Martinis (2008;76) mengatakan langkah-langkah tipe STAD adalah sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut presentasi, jenis kelamin, suku, dll).
2. Guru menyajikan pelajaran.

3. Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompoknya mengerti.
4. Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
5. Guru memberikan evaluasi.

2.2.2 Kelebihan *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Rusman (2013;214) kelebihan dari metode STAD ini adalah:

- 1) Dapat meningkatkan kerjasama diantara siswa. Karena mereka saling bekerjasama dalam kelompok.
- 2) Dapat memupuk rasa kebersamaan dan keragaman dalam perbedaan pada siswa. Karena, dalam kelompok terdiri dari anggota yang heterogen.
- 3) Keutamaannya dapat digunakan dalam pengajaran mengajarkan materi-materi ilmu pasti.
- 4) Dengan kuis dapat memotivasi siswa dalam menjawab soal-soal materi yang diajarkan, dan dapat mengetahui kemampuan para siswa secara cepat.
- 5) Dengan pemberian *reward* akan mendorong atau memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, serta
- 6) Dengan adanya *reward* akan memberikan nuansa persaingan sehat diantara siswa.

2.2.3 Kelemahan *Student Team Achievement Division* (STAD)

Menurut Rusman (2013;214) kelemahan dari metode STAD ini adalah:

- 1) Untuk memahami dan mengerti filosofi pembelajaran kooperatif tipe STAD memang butuh waktu lama, sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis.
- 2) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD didasarkan pada hasil belajar kelompok. Namun demikian guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau presentasi yang diharapkan individual bagi para siswa.

- 3) Dalam kelompok, adanya siswa yang hanya sebagai pendengarkurang aktif. Ia hanya beranggapan tugas akan selesai dikerjakan oleh temannya.
- 4) Pemberian *reward* adakalanya tidak sesuai dengan harapan atau keinginan siswa.

2.3 Teori Pengajaran Seni Tari Lenggang Patah Sembilan / Kuala Deli

Menurut Wina Sanjaya (2009:236), berdasarkan teori pengajaran maka teori pengajaran tari adalah proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, apabila seseorang telah memasuki jenjang pendidikan maka disetiap jenjang pendidikan tersebut diajarkan seni tari, maka orang atau siswa tersebut diajarkan seni tari yaitu gerak-gerak tubuh yang indah.

2.3.1 Sejarah Tari Kuala Deli/ *Lenggang Patah Sembilan*

Tari *Lenggang patah Sembilan* adalah kesenian tari melayu yang indah. tari ini hingga sekarang masih terus dipentaskan dalam acara-acara adat di daerah Melayu, seperti di kesultanan Serdang, Sumatra Utara. Menurut cerita yang ada, tari *Lenggang patah Sembilan* berasal dari leluhur Melayu yang banyak diinspirasi dari adat kebudayaan melayu yang memang menyukai seni. Nama *Lenggang patah Sembilan* diambil dari pepatah melayu yang berbunyi: *Lenggang patah Sembilan, semut dipijak tak mati, andan terlandan patah tiga*. Pantun ini bermakna bahwa “ketika semut dipijak tidak mati, maka orang yang menginjak (penari) akan bergerak di tempat dengan lemah-gemulai”.

Menurut Mira Sinar (2009), secara umum gerakan tari *Lenggang patah Sembilan* di bagi menjadi tiga bagian yaitu lenggang di tempat, lenggang memutar satu lingkaran, dan lenggang maju berubah arah. Ketiga model gerakan ini harus ditarikan secara dinamis dan gemulai untuk mendapatkan sajian tari yang menarik. Tari *Lenggang patah Sembilan* dalam pementasannya ditarikan oleh sepasang laki-laki dan perempuan. Keduanya menari dengan serempak dan dinamis, sambil diiringi musik melayu.

2.3.2 Penari Dan Busana

Tari *Lenggang patah Sembilan* pada umumnya ditarikan oleh muda-mudi secara berpasangan. Namun, saat ini sudah dimodifikasi tidak hanya muda-mudi yang menarikan tarian ini, bapak-bapak maupun ibu-ibu juga menarikan tarian ini.

Meskipun demikian, syarat terpenting dari tarian ini adalah penarinya harus berpasangan, karena tarian ini termasuk tari yang mengutamakan kesatuan gerakan.

Penari *Lenggang patah Sembilan* umumnya memakai busana adat melayu, yakni celana, baju dan kopiah untuk laki-laki, serta kebaya, selendang, dan hiasan di kepala untuk perempuan. Warna busana bisa bermacam-macam, namun pada umumnya untuk pementasan adalah berwarna hijau dengan paduan warna emas.

2.3.3 Musik Pengiring Dan Ragam Gerak

Tari *Lenggang patah Sembilan* termasuk tari yang gembira karena diiringi oleh musik dan lagu-lagu melayu berirama senandung. Alat-alat musik yang digunakan dalam tarian ini adalah: Akordion dan Gendang Gubano.

Gerak tari *Lenggang patah Sembilan* mencerminkan kesenian Melayu yang mendayu-dayu. Dengan iringan lagu-lagu melayu, suasana dan aroma melayu begitu kental dalam tarian ini. Ragam gerakan tari *Lenggang patah Sembilan* berjumlah 8 gerakan. Seperti tarian melayu pada umumnya, patokan untuk hitungan tari adalah 1x8 ketuk, dan tari *Lenggang patah Sembilan* terdiri dari 14x8 ketukan, dimana setiap 1x8 ketuk di bagi menjadi dua bagian, yaitu *Lenggang* (dari 1-4) dan *patah Sembilan* (5-8).

Ragam gerak antara penari yang ada di sebelah kanan dan kiri secara umum sama, hanya berbeda dalam gerakan pertamanya saja. Berikut penjelasannya:

a. Penari Sebelah Kanan

1. Gerakan kaki

Pada hitungan 1 dan hitungan ganjil berikutnya dimulai dengan kaki kanan, sedangkan hitungan 2 dan hitungan genap berikutnya dimulai dengan kaki kiri.

- Hitungan 1-4
Melangkah
- Hitungan 5
Kaki kanan diantarkan serong kanan disusul kaki kiri menyilang di belakang kaki kanan dengan mempergunakan hitungan bantu atau kata hop.
- Hitungan 6

Kaki kanan ditarik kembali sejajar dengan kaki kiri.

- Hitungan 7

Kaki kiri diantarkan serong kiri disusul kaki kanan menyilang di belakang kaki kiri dengan mempergunakan hitungan bantu atau kata hop.

- Hitungan 8

Kaki kiri ditarik kembali sejajar dengan kaki kanan.

2. Gerak Tangan

- Hitungan 1-4

Melenggang seperti orang berjalan.

- Hitungan 5

Tangan kanan diangkat ke arah samping kanan sambil telapak tangan diputar ke arah dalam seperti dikepalkan dengan posisi telentang. Tangan kiri berada di sisi kiri badan, untuk penari pria tangan berkacak pinggang, sedangkan untuk penari perempuan tangan berada di pangkal paha atau menyingsing kain.

- Hitungan 6

Kepala tangan dibuka sambil meneruskan putaran telapak tangan sampai menghadap ke kanan dengan melentikkan ujung jari sejajar dengan bahu.

- Hitungan 7

Sambil menurunkan tangan kanan, tangan kiri diangkat ke arah samping kiri, telapak tangan ditelungkupkan. Pada hitungan hop, telapak tangan diputar ke arah dalam seperti dikepalkan dengan posisi telentang. Tangan kanan berada disisi kanan badan, untuk penari pria tangan berkacak pinggang, sedangkan untuk perempuan tangan berada di pangkal paha atau menyingsing kain.

- Hitungan 8

Kepalan dibuka sambil meneruskan putaran telapak tangan sampai telapak tangan menghadap ke kiri dengan melentikkan ujung jari yang

sejajar dengan bahu. Tangan diturunkan pada rentang waktu menjelang hitungan berikutnya.

b. Penari Sebelah Kiri

1. Gerakan kaki

Pada hitungan 1 dan hitungan ganjil berikutnya dimulai dengan kaki kiri, sedangkan hitungan 2 dan hitungan genap berikutnya dimulai dengan kaki kanan.

- Hitungan 1-4
Melangkah
- Hitungan 5
Kaki kiri diantarkan serong kiri disusul kaki kanan menyilang di belakang kaki kiri dengan mempergunakan hitungan bantu atau kata hop.
- Hitungan 6
Kaki kiri ditarik kembali sejajar dengan kaki kanan.
- Hitungan 7
Kaki kanan diantarkan serong kanan disusul kaki kiri menyilang di belakang kaki kanan dengan mempergunakan hitungan bantu atau kata hop.
- Hitungan 8
Kaki kanan ditarik kembali sejajar dengan kaki kiri.

2. Gerak Tangan

- Hitungan 1-4
Melenggang seperti orang berjalan.
- Hitungan 5
Tangan kiri diangkat ke arah samping kiri sambil telapak tangan diputar ke arah dalam seperti dikepalkan dengan posisi telentang. Tangan kanan berada di sisi kanan badan, untuk penari pria tangan berkacak pinggang, sedangkan untuk penari perempuan tangan berada di pangkal paha atau menyingsing kain.
- Hitungan 6

Kepala tangan dibuka sambil meneruskan putaran telapak tangan sampai menghadap ke kiri dengan melentikkan ujung jari sejajar dengan bahu.

- **Hitungan 7**

Sambil menurunkan tangan kiri, tangan kanan diangkat ke arah samping kanan, telapak tangan ditelungkupkan. Pada hitungan hop, telapak tangan diputar ke arah dalam seperti dikepalkan dengan posisi telentang. Tangan kiri berada disisi kiri badan, untuk penari pria tangan berkacak pinggang, sedangkan untuk perempuan tangan berada di pangkal paha atau menyingsing kain.

- **Hitungan 8**

Kepala dibuka sambil meneruskan putaran telapak tangan sampai telapak tangan menghadap ke kiri dengan melentikkan ujung jari yang sejajar dengan bahu. Tangan diturunkan pada rentang waktu menjelang hitungan berikutnya.

2.4 Teori Menurut Taksonomi Bloom

A. Ranah Kognitif

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain :

- a. **Pengetahuan (Knowledge) – C1**

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (a) pengetahuan tentang istilah; (b) pengetahuan tentang fakta khusus; (c) pengetahuan tentang konvensi; (d) pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan; (e) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori; (f) pengetahuan tentang kriteria; dan (g) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

- b. **Pemahaman (Comprehension) – C2**

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain); (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi);(c) ekstrapolasi (memperpanjang/memperluas arti/memaknai data). Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran

c. Penerapan (Application) – C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

d. Analisa (Analysis) – C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi); (b) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan); (c) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi). Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya.

e. Sintesis (Synthesis) – C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (a) memproduksi komunikasi yang unik; (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh; dan (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

f. Evaluasi (Evaluation) – C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai ‘manfaat’ suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu: (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal; dan (2) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

B. Ranah Afektif

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks :

a. Penerimaan (Receiving) – A1

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b. Responsive (Responding) – A2

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas

c. Nilai yang dianut (Value) – A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan apresiasi”. Serta Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan

mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d. Organisasi (Organization) – A4

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan Kemampuan membentuk system nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e. Karakterisasi (characterization) – A5

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan social. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

C. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

a. Peniruan – P1

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi – P2

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan – P3

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi – P4

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan – P5

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

2.5 Hasil Belajar

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Sedangkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Penilaian

hasil belajar menari seseorang ditunjukkan pada kualitas penyajian tari yang dilakukan penari, tidak hanya ditunjukkan pada karya tarinya saja. Hasil belajar pada ranah psikomotorik, yang terbentuk menyerupai hasil belajar kognitif.

Keterampilan adalah kemampuan untuk mengerjakan atau melaksanakan sesuatu dengan baik (Nasution2003;59). Maksud dari pendapat tersebut bahwa kemampuan adalah kecakapan dan potensi yang dimiliki seseorang untuk menguasai suatu keahlian yang dimilikinya sejak lahir. Kemampuan tersebut merupakan suatu hasil latihan yang digunakan untuk melakukan sesuatu.

2.5.1 Hasil Belajar Kognitif

Hasil Belajar Kognitif adalah kemampuan siswa dalam berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat materi yang disampaikan oleh gurunya sehingga siswa mampu memberikan ide gagasannya dalam memecahkan masalah.

2.5.2 Hasil Belajar Afektif

Hasil Belajar Afektif adalah sikap dan penilaian yang mencakup perasaan, emosi, minat dan bakatnya berhubungan dengan kemampuan kognitifnya jika dilihat dari perubahan tingkah lakunya.

2.5.3 Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil Belajar Psikomotorik adalah berhubungan dengan skill atau kemampuan bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik dilihat dari kelanjutan kognitif dan psikomotoriknya, ini berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan seorang siswa seperti menari, bernyanyi, dll.

2.6 Kajian Relevan

Kajian relevan dijadikan acuan bagi penulis dalam penulisan peneliti pembelajaran Tari Kuala Deli dikelas 7 SMP N 1 XIII Koto Kampar Batu Bersurat.

1. Skripsi Atika Nurmalasari (2017) dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar Seni Tari (Tari Merak) Melalui Metode Demonstrasi Di kelas VII-1 SMP Negeri 19 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Dengan metode kualitatif dalam bentuk deskriptif yang menggunakan teknik pengumpulan data yaitu

observasi, wawancara, dokumentasi, yang menjadi acuan penulis tentang kajian pustaka.

2. Skripsi Chamelia Pravitasari (2016) dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Tari Mak Inang Pulau Kampai Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Script* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kandis. Metodologi Penelitian. Acuan penulis Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.
3. Skripsi Fitri Rahayu (2015) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode STAD (Student Team Achievement Division) Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) di kelas VIII.1 SMPN 26 Pekanbaru Kec. Tenayan Raya Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Dengan rumusan masalah Apakah dengan menggunakan metode Student Team Achievement (STAD) pada mata pelajaran Seni Budaya (Tari) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMPN 26 Pekanbaru? Acuan penulis adalah tentang Rumusan Masalah yang akan di bahas.
4. Skripsi Hotnida (2017) dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Seni Tari Kuala Deli) Melalui Metode *DRILL* Di Kelas VIII-3 SMP Tri Bhakti Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Temuan Penelitian dan Pembahasan. Acuan penulis adalah Olahan Data.
5. Skripsi Rani Safitri (2016) dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Seni Tari Kuala Deli) Melalui Metode STAD Di Kelas VII.1 SMP Negeri 6 Siak Hulu. Deskripsi Data, Observasi, Teknik Praktek, Teknik Dokumentasi. Acuan Penulis adalah Tentang Olahan Data.

Dari kelima penelitian yang relevan diatas, secara teoritis memiliki hubungan dengan penelitian ini walaupun berbeda judul penelitiannya, tetapi secara konseptual dapat dijadikan sebagai acuan umum bagi peneliti, karena kajiannya sama tentang seni tari dan proses pembelajaran siswa di sekolah, dan teknik pengumpulan datanya sama yaitu turun langsung kelapangan, wawancara dan teknik dokumentasi.

Jadi perbedaanya adalah judul penelitian, subjek yang diteliti dan lokasi tempat penelitian. Kajian pustaka ini melalui teori-teori yang telah peneliti kemukakan dapat dijadikan sebagai landasan teori yang berkembang sejalan.

2.6 Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari kata "Hypo" yang berarti "di bawah" dan "thesa" yang berarti "kebenaran". Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka.

Hipotesis tindakan dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Seni Tari Kuala Deli) Melalui Metode STAD Di Kelas 7 SMPN I XIII koto kampar kec. Batu bersurat kab. Kampar Tahun Ajaran 2017/2018. Adalah dengan menggunakan metode STAD pada mata pelajaran seni budaya (Tari Kuala Deli) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN I XIII Koto Kampar.