



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI TARI KREASI DAERAH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN TAMBAKAJI 02 SEMARANG**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Ade Maretyaningrum
1401415381**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang” karya

nama : Ade Maretyaningrum

NIM : 1401415381

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, Juni 2019

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Atip Nurharini".

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197711092008012018

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang” karya,

nama : Ade Maretyaningrum

NIM : 1401415381

Program Studi : Pendidika Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 11 Juli 2019.

Semarang, 11 Juli 2019



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Panitia Ujian

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003

Penguji I,

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

Penguji II,

Putri Yanuartha Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP 198501152008122005

Penguji III,

Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd.
NIP 197711092008012018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

nama : Ade Maretyaningrum

NIM : 1401415381

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

menyatakan bahwa karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang” adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam karya ilmiah ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik ilmiah.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, penulis siap bertanggung jawab atas hal tersebut sepenuhnya.

Semarang, 15 Mei 2019.

Penulis,



Ade Maretyaningrum

NIM. 1401415381

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. *Jika orang lain bisa, maka aku pasti bisa! (Ade Maretyaningrum)*
2. *Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertawakalah kepada Allah supaya kamu menang (QS.Al-Imran:200)*
3. *Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-Insyirah:5)*

Persembahan

Sripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Bapak Sarpon dan Ibu Nangimatun selaku orangtua peneliti yang selalu berdoa, memberi semangat, dan memberi dukungan secara finansial demi kesuksesan dan kelancaran peneliti dalam menyusun skripsi ini

ABSTRAK

Maretyaningrum, Ade. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd. 353 halaman

Video animasi tari kreasi daerah bermanfaat untuk memudahkan siswa memahami materi serta gerakan tari kreasi daerah. Media pembelajaran video animasi belum banyak digunakan di SD yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan belum sesuai KKM. Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah desain pengembangan, kelayakan, hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan desain pengembangan, mengetahui kelayakan, mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi tari kreasi daerah .

Jenis penelitian ini *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Sugiyono (2010:407). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang sebanyak 38 siswa, 9 siswa untuk ujicoba produk dan 29 siswa untuk ujicoba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji t dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) desain pengembangan video animasi tari kreasi daerah dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa guru dan siswa menghendaki adanya media untuk pelajaran seni tari materi tari kreasi daerah; 2) video animasi tari kreasi daerah layak digunakan berdasarkan validasi ahli media 92,5% (sangat layak) dan ahli materi 70% (layak); 3) hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang meningkat dengan menggunakan video animasi tari kreasi daerah yaitu sebesar 0,707 dengan kriteria tinggi..

Simpulan penelitian menunjukkan hasil pengembangan desain video animasi tari kreasi daerah layak digunakan dalam pembelajaran, serta layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang. Saran pada penelitian adalah guru dan sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya di bidang seni tari yang lebih inovatif bagi siswa agar lebih kreatif untuk meningkatkan mutu sekolah.

Kata kunci: *media, video, animasi, tari kreasi, daerah.*

PRAKATA

Puji syukukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang” dengan baik tanpa halangan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, meliputi :

1. Prof. Dr. H. Fathur Rahman, M.Si Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberi izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Ibu Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Dra. Yuyarti, M.Pd selaku dosen penguji 1.
6. Ibu Putri Yanuaritasari, M.Pd selaku dosen peguji 2.
7. Ibu Murkilah, S.Pd selaku Kepala SDN Tambakaji 02 Semarang yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Ibu Utami Kusuma Arum, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan. Peneliti sadar terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran penulis butuhkan untuk perbaikan penyusunan laporan penelitian selanjutnya. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 15 Mei 2019

Penulis



Ade Mareryaningrum

1401415381

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Belajar	13
2.1.2 Pembelajaran	26
2.1.3 Media Pembelajaran.....	31
2.1.4 Video	36
2.1.5 Video Animasi	39
2.1.6 Pembelajaran SBdP	41

2.1.7 Seni Tari	45
2.1.8 Tari Kreasi.....	53
2.1.9 Hasil Belajar.....	54
2.1.10 Hasil Belajar Seni Tari	63
2.2 Kajian Empiris	65
2.3 Kerangka Berpikir.....	77
2.4 Hipotesis.....	80
BAB III METODE PENELITIAN.....	81
3.1 Desain Penelitian.....	81
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	82
3.3 Prosedur Penelitian.....	83
3.4 Data, Sumber Data, Subjek Penelitian	85
3.5 Variabel Penelitian	86
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	87
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan	89
3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas.....	93
3.8.1 Uji Kelayakan.....	93
3.8.2 Uji Validitas	94
3.8.3 Uji Reliabilitas	96
3.8.4 Uji Daya Beda	97
3.8.5 Tingkat Kesukaran Soal	99
3.9 Teknik Analisis Data.....	100
3.9.1 Analisis Data Awal	101
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	101
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	104
4.1. Hasil Penelitian	104
4.1.1 Perancangan Produk.....	104
4.1.1.1 Angket Hasil Kebutuhan	104
4.1.1.2 Prototype Desain	115
4.1.1.3 Desain Video Animasi	117
4.1.1.4 Tampilan Media Video Animasi.....	163

4.1.2 Kelayakan Media	166
4.1.3 Hasil Belajar.....	177
4.1.3.1 Penilaian Kognitif	178
4.1.3.2 Penilaian Keterampilan	179
4.1.4 Analisis Data	181
4.1.4.1 Analisis Data Awal	181
4.1.4.2 Analisis Data Akhir.....	183
4.2 Pembahasan.....	185
4.2.1 Desain Video Animasi Tari Kreasi Daerah.....	185
4.2.2 Kelayakan Video Animasi Tari Kreasi Daerah.....	186
4.2.3 Hasil Belajar dengan Menggunakan Video Animasi Tari Kreasi Daerah ..	188
4.2.3.1 Hasil Penilaian Kognitif Pretest dan Postest.....	188
4.2.3.2 Hasil Penilaian Keterampilan.....	189
4.3 Implikasi Penelitian.....	189
4.3.1 Implikasi Teoritis	189
4.3.2 Implikasi Praktis	190
4.3.3 Implikasi Paedagogis	190
BAB V PENUTUP.....	192
5.1 Simpulan	192
5.2 Saran.....	193
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN	194

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	87
Tebel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk	94
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal	96
Tabel 3.4 Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	97
Tabel 3.5 Indeks Diskriminasi	98
Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Uji Coba Soal	98
Tabel 3.7 Indeks Kesukaran	99
Tabel 3.8 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Uji Coba Soal	100
Tabel 3.9 Kriteria N-Gain	102
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	105
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	111
Tabel 4.3 Ketetapan Penilaian Ahli Materi	166
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Ahli Materi	167
Tabel 4.5 Saran Perbaikan dari Ahli Media dan Materi.....	170
Tabel 4.6 Ketetapan Penilaian Ahli Media	172
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Ahli Media	172
Tabel 4.8 Saran Perbaikan dari Ahli Media.....	176
Tebel 4.9 Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Materi	177
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Kognitif	178
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Tari Kreasi Daerah	179
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Pada Nilai Pretest	181
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Pada Nilai Postest	182
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Simple T Test	183
Tabel 4.15 Hasil Belajar	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Fishbone	79
Gambar 3.1 Langkah Penelitian	82
Gambar 3.2 Lokasi Penelitian	82
Gambar 3.3 Prosedur Penelitian.....	83
Gambar 4.1 <i>Prototype</i> desain opening media	115
Gambar 4.2 <i>Prototype</i> desain materi kognitif	115
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> desain materi keterampilan (petunjuk menari)	116
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> desain materi keterampilan	116
Gambar 4.5 Proses pemilihan tema pada <i>Powtoon</i>	118
Gambar 4.6 Proses pemilihan karakter	118
Gambar 4.7 Proses memasukkan materi	119
Gambar 4.8 Proses <i>rendering</i> video materi.....	119
Gambar 4.9 Proses perekaman tarian	120
Gambar 4.10 Pemilihan karakter animasi	121
Gambar 4.11 Objek cube.....	121
Gambar 4.12 Pengaktifan verteks samping.....	122
Gambar 4.13 Pemberian modifikasi mirror	122
Gambar 4.14 Pemotongan secara horizontal.....	123
Gambar 4.15 Pengaturan sisi bagian bawah	123
Gambar 4.16 Pembuatan bagian paha	124
Gambar 4.17 Pemotongan bagian paha menjadi dua bagian	124
Gambar 4.18 Pembuatan bagian lutut dan bawah kaki	125
Gambar 4.19 Pengaturan bagian depan dan belakang karakter	125
Gambar 4.20 Pembuatan pergelangan kaki.....	126
Gambar 4.21 Pembuatan telapak kaki.....	126
Gambar 4.22 Pengaturan telapak kaki	127

Gambar 4.23 Pemotongan bagian atas secara horizontal.....	127
Gambar 4.24 Pengaturan miring	128
Gambar 4.25 Extrude face.....	128
Gambar 4.26 Pembuatan lengan atas	129
Gambar 4.27 Pembuatan lengan bawah	129
Gambar 4.28 Pemotongan menjadi dua bagian.....	130
Gambar 4.29 Pengaturan rotasi tangan	130
Gambar 4.30 Extrude lengan bawah	131
Gambar 4.31 Rotasi tangan	131
Gambar 4.32 Pemotongan face	132
Gambar 4.33 Penambahan edge bagian kaki	132
Gambar 4.34 Nyalakan efek smooth	133
Gambar 4.35 Pengaturan badan mejadi melingkar	133
Gambar 4.36 Hasil akhir setelah dibuat melingkar	134
Gambar 4.37 Modifikasi subdivision surface	134
Gambar 4.38 Penambahan nilai subdivision agar lebih halus.....	135
Gambar 4.39 Rotasi posisi tangan.....	135
Gambar 4.40 Face samping didatarkan	136
Gambar 4.41 Extrude face samping kanan dan kiri	136
Gambar 4.42 Hasil extrude face samping kanan dan kiri	137
Gambar 4.43 Penambahan extrude	137
Gambar 4.44 Hasil extrude	137
Gambar 4.45 Extrude face samping kanan dan kiri	138
Gambar 4.46 Extrude pembentukan jari	138
Gambar 4.47 Duplikat pembuatan jari	138
Gambar 4.48 Delete face pada pangkal jari	139
Gambar 4.49 Penggabungan vertex	139
Gambar 4.50 Pembuatan jempol	139

Gambar 4.51 Pengaturan bentuk jempol	140
Gambar 4.52 Posisi tangan ke bawah	140
Gambar 4.53 Pemotongan telapak kaki menjadi dua bagian	140
Gambar 4.54 Pembuatan jari-jari kaki	141
Gambar 4.55 Extrude	141
Gambar 4.56 Penambahan edge	142
Gambar 4.57 Duplikat jari kaki	142
Gambar 4.58 Penambahan segmen pada bagian perut	143
Gambar 4.59 Face leher	143
Gambar 4.60 Extrude leher	144
Gambar 4.61 Extrude bagian kepala	144
Gambar 4.62 Extrude wajah	145
Gambar 4.63 Pengaturan bentuk kepala	145
Gambar 4.64 Proses pemberian <i>rigging</i>	146
Gambar 4.65 Pilih user prefereces	146
Gambar 4.66 Aktifkan addons rigify	147
Gambar 4.67 Pilih Human	147
Gambar 4.68 Pembuatan 3D view	148
Gambar 4.69 Pilih 3D cursor	148
Gambar 4.70 Aktifkan XRAY	149
Gambar 4.71 Posisikan tulang pinggul	149
Gambar 4.72 Aktifkan X-AXIS MIRROR	150
Gambar 4.73 Posisikan semua tulang degan sesuai	150
Gambar 4.74 Penggeseran tulang dari badan manusia	151
Gambar 4.75 Membuat chain/helper	151
Gambar 4.76 Klik helpers tulang	152
Gambar 4.77 Klik with automatic weights	152
Gambar 4.78 Pilih pose mode	153

Gambar 4.79 Pembuktian rigging berhasil atau tidak.....	153
Gambar 4.80 Proses pemberian <i>background</i>	154
Gambar 4.81 Pemilihan background.....	155
Gambar 4.82 Pilih add image.....	155
Gambar 4.83 Memilih background yang akan digunakan	156
Gambar 4.84 Proses pemberian lirik dan lagu	156
Gambar 4.85 Proses <i>rendering</i>	157
Gambar 4.86 Proses penggerakan	158
Gambar 4.87 Pilih format PNG.....	159
Gambar 4.88 Pilih video editing	159
Gambar 4.89 Pilih folder penyimpanan	160
Gambar 4.90 Mode 3D view	160
Gambar 4.91 Render dega format Mpeg langsung	161
Gambar 4.92 Proses pemberian <i>voice offer</i>	162
Gambar 4.93 Proses <i>rendering</i> akhir	163
Gambar 4.94 Tampilan opening media.....	164
Gambar 4.95 Tampilan materi kognitif.....	164
Gambar 4.96 Tampilan materi keterampilan (petunjuk menari).....	165
Gambar 4.97 Tampilan materi keterampilan	165
Gambar 4.98 Tampilan sebelum revisi ahli materi	171
Gambar 4.99 Tampilan setelah revisi ahli materi	171
Gambar 4.100 Tampilan setelah revisi ahli media.....	176
Gambar 4.101 Tampilan setelah revisi ahli media.....	177

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Penilaian Produk.....	179
---	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pedoman Penelitian	195
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	197
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Guru.....	198
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Guru	202
Lmpiran 5 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	206
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Siswa	207
Lampiran 7 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	211
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Media	215
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	217
Lampiran 10 Instrumen Validasi Ahli Materi	219
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	221
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi.....	223
Lampiran 13 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	224
Lampiran 14 Instrumen Soal Uji Coba	229
Lampiran 15 Uji Validitas.....	237
Lampiran 16 Uji Reliabilitas.....	241
Lampiran 17 Uji Daya Beda Soal	242
Lampiran 18 Uji Taraf Kesukaran Soal	244
Lampiran 19 Soal Pretest Dan Postest	246
Lampiran 20 Kunci Jawaban Soal Pretest Dan Postest.....	251
Lampiran 21 Nilai Pretest Dan Posttest	252
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest	254
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest	255
Lampiran 24 Hasil Uji T	256
Lampiran 25 Hasil Uji N-Gain.....	257
Lampiran 26 RPP	258
Lampiran 27 Nilai PTS	319
Lampiran 28 Hasil Uji Coba Soal	321

Lampiran 29 Hasil Pretest.....	325
Lampiran 30 Hasil Posttest	326
Lampiran 31 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	327
Lampiran 32 Dokumentasi.....	328

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penentu keberhasilan suatu bangsa yang memegang peran penting salah satunya dengan terlaksananya pendidikan formal disekolah yang melibatkan guru dan siswa beserta perangkat yang mendukung. Penyelenggaraan pendidikan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang matang agar hasilnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal tersebut sesuai dengan isi Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Guru merupakan salah satu ujung tombak terlaksananya proses pembelajaran yang sangat berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diharuskan memiliki kualifikasi yang baik dalam menjalankan profesinya, salah satunya adalah kompetensi guru. Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru dalam melaksanakan keprofesionalannya.

Melakukan perencanaan pembelajaran menjadi langkah dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Dalam merencanakan pembelajaran

perlu diperhatikan dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Penggunaan salah satu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi pemilihan jenis media pengajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012:8). Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, menyenangkan, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seorang guru yang menerapkan strategi dan media pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu media (Purwaningsih, 2015). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media adalah Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP. SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013 dan berlaku untuk sekolah dasar. SBdP semula dikenal dengan SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kemudian mengalami penyempurnaan pada kurikulum 2013

menjadi SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Pada pelajaran SBdP peserta didik mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni yang diajarkan secara kontekstual dan konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya) melalui pendekatan tematik. Untuk itu para pendidik seni harus memiliki wawasan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari-hari di mana ia tinggal, maupun pengenalan budaya lokal, agar peserta didik mengenal, menyenangi dan akhirnya mempelajari. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar harus dapat memanfaatkan lingkungan sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni.

Pelajaran SBdP diberikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman estetik pada siswa dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berprestasi. Hasil pembelajaran SBdP diharapkan membentuk pribadi siswa yang harmonis dan memiliki multi kecerdasan agar mampu mengembangkan bakat dan kreativitasnya sesuai dengan pilihan dengan potensi diri yang dimiliki para siswa. Tujuan akhir pendidikan SBdP tidak hanya menciptakan siswa yang cerdas tetapi juga siswa yang jujur, bertanggung jawab, dan peduli terhadap sesama. Salah satu materi SBdP yaitu seni tari.

Seni tari merupakan salah satu media berkomunikasi yang memiliki daya tarik bagi anak SD. Berkreasi seni tari dapat mengembangkan kompetensi dasar yang sesuai dengan masa-masa perkembangan yang bersifat polos, unik, kreatif, spontanitas, dan dinamis. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang paling baik, karena dapat mengembangkan kemampuan anak

baik kognitif maupun psikomotorik secara utuh dan bermakna. Pembelajaran seni tari di sekolah dasar kaitannya dengan Kurikulum 2013 (K-13) orientasi materi terkait pada karakteristik siswa, mengarah pada aspek budaya lokal dan nilai-nilai kebangsaan. Sumber seni tari berkembang di berbagai wilayah etnik bersumber dari tradisi ritual masyarakatnya. Tujuan pembelajaran seni tari bagi pelajar adalah untuk mengekspresikan kembali pengalaman mereka yang lalu secara kreatif, memupuk dan mengembangkan daya ciptanya dan diekspresikan dalam bentuk seni karya tarian kreatif. Dengan belajar menari, anak akan mengenal tarian-tarian yang ada di Indonesia dan dapat melestarikannya. Tarian-tarian di Indonesia yang berasal dari berbagai daerah dan memiliki ciri khas masing-masing disebut tari daerah.

Selain tari daerah, di Indonesia juga terdapat tari kreasi. Tari kreasi adalah bentuk gerak tari baru yang dirangkai dari perpaduan gerak tari tradisional kerakyatan dengan tradisional klasik. Gerak ini berasal dari satu daerah atau berbagai daerah di Indonesia. Selain bentuk gerak, irama, rias, dan busananya juga merupakan hasil modifikasi tari tradisi. Bentuk tari yang lebih baru lagi misalnya tari pantomim (gerak patah-patah penuh tebakan), operet (mempertegas lagu dan cerita), dan kontemporer (gerak ekspresif spontan, terlihat tak beraturan tapi terkonsep) (Setyobudi 2007:109).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh data di lapangan bahwa pembelajaran Seni Tari di kelas IV sesuai dengan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan buku tematik yang dijadikan pegangan oleh guru. Saat pembelajaran tari kreasi daerah berlangsung, guru menggunakan media video yang didapatkan dari mendownload di internet. Sebelum mengajarkan

pada siswa guru berlatih terlebih dahulu. Saat peneliti melakukan observasi pembelajaran tari kreasi daerah, guru dan siswa mengamati video yang ditampilkan, kemudian siswa mempraktikkan gerakan tari kreasi daerah dengan dibantu oleh guru. Bentuk video yang digunakan guru yaitu berupa video mentahan dari internet. Video tersebut masih sangat sederhana yang didalamnya hanya berupa gerakan tari yang diperagakan oleh seseorang. Di dalam video tersebut juga tidak terdapat animasi gerak tari dengan menggunakan tokoh kartun serta langkah-langkah menari step by step. Kekurangan lain video tersebut yaitu tidak terdapat gambar dan teks sebagai materi pendukung.

Melalui pembelajaran tersebut, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka suka menonton video. Namun mereka juga kadang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Ada beberapa siswa yang mampu mengikuti gerakan dan arahan guru dengan baik, namun ada juga yang hanya bergerak sebisanya saja dan ada beberapa siswa laki-laki yang bercanda dengan temannya. Siswa perempuan memperhatikan peragaan guru dengan seksama sehingga mereka bisa mengikuti gerakan yang dicontohkan guru dengan baik. Rata-rata siswa yang dapat menirukan gerakan guru dengan baik yaitu siswa perempuan. Siswa perempuan lebih gampang diatur. Mereka sudah menguasai beberapa gerakan seperti gerakan tangan yang ditepukkan dipaha dan pundak, mereka juga sudah lumayan kompak. Namun, masih perlu banyak latihan lagi.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa diperoleh data di lapangan bahwa sebagian besar siswa kelas IV tidak menyukai mata pelajaran Seni Tari khususnya pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah

Tempat Tinggalku, Pembelajaran 6 pada KD 3.3 Mengetahui gerak tari kreasi dan KD 4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang interaktif serta tidak membangkitkan motivasi belajar anak. Hal tersebut diperkuat dengan hasil belajar siswa yang masih sangat kurang. Dari 38 siswa ada 70% siswa yang belum tuntas dengan KKM 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa akan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas dan mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Seni Tari materi tari kreasi daerah yaitu dengan menggunakan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi kegiatan belajar mengajar akan menjadi menyenangkan karena dengan media video animasi materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik dengan adanya gambar yang bergerak. Peneliti mengemas materi pembelajaran dengan membuat video animasi yang berupa animasi yang kemudian diisi dengan suara sehingga membuat media ini semakin menarik. Dalam video animasi ini tokoh yang ada dalam video akan mengajak siswa untuk berlatih menari bersama dengan memperhatikan gerakan tarian yang ada dalam video animasi tari kreasi daerah. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan teks namun terdapat animasi bergerak guna meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Beberapa pendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurharini (2017) "Development of Learning Media of Animation Video as Learnig

Sources of Cultural and Craft Arts”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan kerajinan tangan. Hal ini dibuktikan dengan suksesnya kegiatan belajar mengajar dan siswa termotivasi untuk belajar. Alasan menggunakan video animasi yaitu dapat menarik perhatian dan memberikan motivasi bagi siswa SD untuk belajar lebih baik, baik menari, menyanyi, menggambar, atau membuat keterampilan. Selain itu, video animasi juga memudahkan siswa merasakan ilusi gerak pada gambar yang ditampilkan, bermanfaat bagi guru baik dari segi kelancaran, efisiensi, dan efektivitas. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas tentang pengembangan media video animasi dan perbedaannya yaitu peneliti hanya membahas pelajaran khusus seni tari sedangkan penelitian ini membahas SBdP secara luas yaitu ada menari, menyanyi, menggambar dan membuat kerajinan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustofa (2017) “*Developing Of Instructional Media-Based Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dengan kriteria yang valid. Hasil validasi adalah skor dan saran. Persentase produk dari validasi media ahli (100%), validasi bahan ahli (89, 58%), dokter pendidikan (84, 61%), dan keterbacaan siswa (81, 91%) menunjukkan kriteria yang valid dan layak untuk digunakan. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas tentang pengembangan media video animasi dan perbedaannya yaitu peneliti membahas

materi seni tari sedangkan penelitian ini membahas materi tentang enzim dan metabolisme.

Penelitian yang dilakukan oleh Silfiana (2018) “Pengembangan Video Pembelajaran Seni Tari Pada Mata Pelajaran SBK Untuk Siswa Kelas IV SDN 02 Setrokalangan Kudus”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa video pembelajaran seni tari yang dikembangkan bertujuan agar siswa berkreasi membuat tari kreasi baru. video pembelajaran tersebut dinilai layak dan efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran seni tari. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya sama-sama menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan keduanya juga meneliti pada mata pelajaran yang sama yaitu seni tari.

Alasan peneliti memilih media video animasi karena dengan video animasi anak akan lebih semangat dalam belajar, lebih antusias serta lebih dapat menarik perhatian anak sehingga anak akan memperhatikan materi. Selain itu, video animasi juga mempermudah guru mentransfer ilmu dan gerakan-gerakan tari, memudahkan anak untuk memahami langkah-langkah tari, memudahkan anak menirukan gerakan pertahap serta memudahkan anak mengingat gerakan-gerakan pertahap.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tari Kreasi Daerah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang telah dilakukan. Permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang menyukai pelajaran seni tari dibuktikan dengan angket, sebanyak 13 siswa menyukai pelajaran seni tari dan 25 siswa tidak menyukai seni tari.
2. Dalam pembelajaran seni tari, sebanyak 27 siswa (70%) tidak tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (70) dan 11 siswa (30%) lainnya tuntas atau mendapat nilai di atas KKM.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran seni tari karena terbatasnya media yang tersedia di sekolah sehingga membuat guru kesulitan dalam menjelaskan materi.
4. Kurangnya Sumber Daya Manusia dari guru dalam mengemas dan mengolah media pembelajaran khususnya dalam bidang tari sehingga dalam pengajarannya pun masih kurang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diketahui, masalah dibatasi pada rendahnya hasil belajar seni tari, kurangnya keterampilan guru dan kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa di SD Negeri Tambakaji 02 Semarang. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa seperti melalui media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakaji 02 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka peneliti dapat mengetahui permasalahan dalam pembelajaran seni tari. Oleh karena itu, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan media video animasi tari kreasi daerah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi tari kreasi daerah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi tari kreasi daerah di kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media video animasi tari kreasi daerah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi tari kreasi daerah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang.
3. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi tari kreasi daerah kelas IV SDN Tambakaji 02 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa konsep mengenai pelaksanaan pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa dalam pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah serta dapat menciptakan tari kreasi sesuai kemampuan yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melaksanakan pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah yang lebih bervariasi dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung sekolah semakin maju dan sukses dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, baik dari segi kognitif maupun afektif dan psikomotoriknya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran seni tari materi tari kreasi daerah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan produk video animasi tari kreasi daerah yang memuat materi pengetahuan dan materi keterampilan. Materi pengetahuan memuat penjabaran dari pengertian, contoh, dan jenis tari kreasi daerah. Materi keterampilan memuat langkah-langkah menari dan tari kreasi daerah cublak-cublak suweng. Pada bagian tari kreasi daerah cublak-cublak suweng berupa gerakan tari kreasi daerah cublak-cublak suweng secara runtut serta diiringi dengan lagu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar Sebagai Perubahan Perilaku

Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar memiliki peran penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku setiap orang. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya mengalami perubahan perilaku. Baik perubahan perilaku sementara maupun perubahan perilaku secara permanen.

Menurut Susanto (2016:4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang berubah relatif baik dalam pikiran, perasaan, maupun bertindak.

Sedangkan Anitah (2014:2.5) mengatakan bahwa belajar yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu sendiri berinteraksi dengan lingkungan.

Beberapa konsep di atas menunjukkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu karena telah melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan telah belajar jika sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Kecuali itu, perubahan tersebut

haruslah relatif bersifat permanen, tahan lama, dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Terdapat empat pilar yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu (1) *learning to know*, artinya belajar untuk mengetahui, yang menjadi target belajar adalah adanya proses pemahaman sehingga dengan belajar siswa dapat memahami hal yang dipelajari. (2) *learning to do*, artinya belajar untuk berbuat, yang menjadi target belajar adalah adanya proses melakukan, seperti eksperimen, mengerjakan, simulasi, dan sejenisnya. (3) *learning to live together*, artinya belajar untuk hidup bersama, yang menjadi target adalah siswa mampu hidup berkelompok, sehingga dengan belajar siswa dibekali dengan tanggungjawab terhadap kelompok, menerapkan sikap toleransi, memahami hak asasi dalam kelompok, memahami pendapat orang lain, dan memahami dan merasakan kesulitan orang lain. (4) *learning to be*, artinya belajar untuk menjadi, dengan belajar akan mengantarkan siswa menjadi pribadi yang utuh sesuai dengan potensi, bakat, minat, dan kemampuannya sehingga hasil belajarnya bermanfaat untuk kehidupannya (Anitah, 2014:2.6)

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur belajar yang dimaksud sebagai berikut.

1. Peserta didik

Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar, peserta didik menerima rangsangan (*stimulus*) yang diorganisir didalam syaraf, dan ada

beberapa rangsangan yang disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan yang dapat diamati seperti gerakan syaraf atau otot dalam merespon *stimulus*.

2. Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut *stimulus*. Agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada *stimulus* tertentu yang diminati.

3. Memori

Memori yang ada dalam peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

4. Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang sedang mengamati *stimulus* akan mendorong memori memberikan respon terhadap *stimulus* tersebut. Respon yang diamati pada akhir proses belajar disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Gagne mengemukakan ada 2 prinsip belajar yang berasal dari teori dan penelitian yang dikembangkan yaitu eksternal dan internal. Prinsip belajar sebagai kondisi *eksternal* menurut Gagne yaitu:

1. Prinsip keterdekatan (*contiguity*)

Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan.

2. Prinsip pengulangan (*repetition*)

Prinsip pengulangan menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.

3. Prinsip penguatan (*reinforcement*)

Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan. Dengan kata lain pembelajar akan kuat motivasinya untuk mempelajari sesuatu yang baru apabila hasil belajar yang telah dicapai memperoleh penguatan.

Prinsip belajar sebagai kondisi *internal* menurut Gagne antara lain:

1. Informasi verbal (*factual information*)

Informasi ini dapat diperoleh melalui tiga cara, yaitu (a) dikomunikasikan kepada pembelajar; (b) dipelajari oleh pembelajar sebelum memulai belajar baru; dan (c) dilacak dari memori, karena informasi itu telah dipelajari dan di simpan di dalam memori selama berbulan-bulan tau bertahun-tahun yang lalu.

2. Kemahiran intelektual (*intellectual skill*)

Pembelajar harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama yang berkaitan dengan simbol-simbol bahasa dan lainnya, untuk mempelajari hal-hal baru. Perlu diketahui bahwa kemahiran intelektual tidak dapat disajikan melalui petunjuk lisan atau petunjuk tertulis yang disampaikan oleh pendidik. Kemahiran intelektual harus telah dipelajari sebelumnya agar dapat digunakan atau diingat ketika diperlukan.

3. Strategi (*strategy*)

Setiap aktivitas belajar memerlukan pengaktifan strategi belajar dan mengingat. Pembelajar harus mampu menggunakan strategi untuk menghadirkan stimulus yang kompleks; memilih dan membuat kode bagian-bagian stimulus; memecahkan masalah; dan melacak kembali informasi yang telah dipelajari. Pembelajar yang telah dewasa dalam melakukan aktifitas belajar umumnya dibantu oleh kemampuan pengelolaan diri (*self-management*). Kemampuan mengelola diri dalam belajar ini pada akhirnya menjadikan pembelajar sebagai pembelajar diri (*self-learners*) (Rifa'i dan Anni, 2015:77-78).

Selain prinsip belajar, terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar (siswa). Faktor intern dapat dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jasmani

1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika

badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat indera serta tubuhnya.

2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mempengaruhi pengaruh kecacatannya itu.

b. Faktor Psikologis

1) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat inteligensi tinggi akan lebih berhasil daripada siswa yang mempunyai tingkat inteligensi rendah.

2) Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

3) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

4) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pasti ia lebih giat dalam belajarnya itu.

5) Motif

Dalam proses haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau koreksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecapakan. Kesiapan ini

perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan mejadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

1) Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh tetapi timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh.

2) Kelelahan Rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Jadi kelelahan itu dapat mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara mendidik, relasi antara anggota keluarga, susasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat (Slameto, 2013:54).

2.1.2 Pembelajaran Sebagai Proses Interaksi yang Aktif

Pembelajaran dikatakan sebagai proses interaksi yang aktif apabila mampu menciptakan interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa maupun antara guru dengan guru. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar adalah suatu sistem yang terdiri atas unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru yang saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara pembelajar dan terpelajar untuk mencapai sebuah tujuan yang sama (Anitah, 2014:1.18).

Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen yang meliputi : siswa, tujuan,

materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Menurut pendapat lain, pembelajaran adalah komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Sumantri, 2015:69-71).

Beberapa pendapat di atas menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses yang membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi. Hal ini terlihat pada waktu pembelajaran, guru mentransfer ilmu kepada peserta didik.

Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah : tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

1. Tujuan

Upaya pencapaian tujuan melalui kegiatan biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional.

2. Subjek belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Oleh karena itu dalam perencanaan

pembelajaran yang efektif diperlukan pengetahuan pendidik tentang diagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas.

3. Materi pelajaran

Materi pelajaran masuk dalam komponen utama karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, RPP, dan buku sumber.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik perlu mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan. Pendidik perlu memilih media yang sesuai untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran.

6. Penunjang

Penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Komponen penunjang yang dimaksud adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Pendidik perlu memperhatikan, memilih, dan memanfaatkannya dengan baik (Rifa'I dan Anni, 2015:87).

Apabila pembelajaran ditinjau dari segi internal dan eksternal maka teori pembelajaran merupakan penerapan prinsip-prinsip teori belajar, teori tingkah laku

dan prinsip pengajaran dalam usaha mencapai tujuan belajar dengan penekanan pada prosedur yang telah terbukti berhasil secara konsisten.

1. Prinsip pembelajaran bersumber dari teori behavioristik.

Pembelajaran yang dapat menimbulkan proses belajar dengan baik apabila :

- a. Peserta didik berpartisipasi secara aktif
- b. Materi disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan diorganisir secara sistematis dan logis
- c. Tiap respon peserta didik diberi balikan disertai penguatan

2. Prinsip pembelajaran bersumber dari teori kognitif.

Ada delapan prinsip pembelajaran yang digali dari teori kognitif Bruner dan Ausubel yaitu bahwa pembelajaran akan lebih bermakna (*meaningfull learning*) apabila :

- a. Menekankan akan makna dan pemahaman
- b. Mempelajari materi tidak hanya proses pengulangan, tetapi perlu disertai proses transfer secara lebih luas
- c. Menekankan adanya pola hubungan, seperti bahan dan arti, atau bahan yang telah diketahui dengan struktur kognitif
- d. Menekankan pembelajaran prinsip dan konsep
- e. Menekankan struktur disiplin ilmu dan struktur kognitif
- f. Objek pembelajaran seperti apa adanya dan tidak disederhanakan dalam bentuk eksperimen dalam situasi laboratoris
- g. Menekankan pentingnya bahasa sebagai dasar pemikiran dan komunikasi
- h. Perlunya memanfaatkan pengajaran perbaikan yang lebih bermakna.

3. Prinsip pembelajaran dari teori humanisme.

Menurut teori humanistik, belajar adalah bertujuan memanusikan manusia. Anak berhasil dalam belajar apabila dapat mengaktualisasi dirinya dengan lingkungan. Prinsip penting dalam pembelajaran humanistik yaitu pengalaman dan aktivitas peserta didik.

4. Prinsip pembelajaran dalam rangka mencapai ranah tujuan.

Ranah tujuan pembelajaran dapat dibedakan atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Upaya mencapai tujuan pembelajaran ranah tertentu, memerlukan prinsip pembelajaran yang tidak sama, terutama prinsip yang mengatur prosedur dan pendekatan pembelajaran itu sendiri.

5. Prinsip pembelajaran konstruktivisme.

Menurut konstruktivisme, belajar adalah proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wacana, dialog, pengalaman fisik sehingga terjadi proses asimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari. Dengan demikian sebenarnya tergolong teori kognitif, hanya saja kognitif dalam pengembangan.

6. Prinsip pembelajaran bersumber dari azas mengajar.

Azas mengajar yaitu suatu kaidah bagi pendidik sebagai organisator dalam bertingkah laku mengajar agar lebih berhasil. Keberhasilan mengajar dapat diukur dari bagaimana partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar dan seberapa hasil yang dicapai (Rifa'I dan Anni, 2015:89-91).

2.1.3 Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran memerlukan media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan/informasi. Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Musakkir, 2015). Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar (Sutaryono, 2017). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sundayana, 2016:4-5). Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik (Puspitorini, 2014)

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara dari sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti ; film, televisi, diagram, bahan tercetak, (Printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (message) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa media merupakan penyalur atau perantara informasi belajar atau materi.

Beberapa pengertian media pembelajaran, antara lain: media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (Anitah, 2014: 6.3-6.4).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan tujuan untuk mempermudah siswa memahami materi, dapat berupa gambar yang bergerak atau gambar yang tidak bergerak, teks bacaan, video pembelajaran, dan lainnya. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan siswa dalam memahami materi secara bersama-sama. Selain sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga memiliki fungsi khususnya pada media visual, yaitu :

1. Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks atau lambang visual.
3. Fungsi kognitif media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Selain memiliki fungsi, media juga memiliki ciri-ciri, yaitu :

1. Ciri fiksatif (*fixative property*).

Ciri *fiksatif* yaitu menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Cara ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media yang dikembangkan seperti *photography*, *video tape*, *audio tape*, *disket komputer*, dan *film*.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri *manipulatif* yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri *manipulatif*. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu 2 (dua) menit sampai 15 (lima belas) menit dengan teknik pengambilan gambar atau *time - lapse recording*.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri *distributif* yaitu dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan

di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat (Sundayana, 2016:18).

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut yaitu :

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti audio yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya (Anitah, 2014 : 6.17).

Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang baik adalah yang menarik dan efektif. Penggunaan media yang menarik dalam hal ini adalah mampu mengalihkan perhatian siswa untuk fokus dalam pelajaran, sedangkan penggunaan media yang efektif adalah selain menarik, media tersebut diharapkan mampu menyampaikan maksud dengan baik, sehingga siswa mampu menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh guru secara lebih menyenangkan.

Kesesuaian penggunaan media pembelajaran terhadap mata pelajaran yang disampaikan tergantung dari materi yang akan diajarkan. Jika materi yang disampaikan berupa penjelasan gambar, maka media yang cocok digunakan adalah tayangan gambar baik dengan menggunakan media gambar cetak maupun berupa slide dari Power Point, sedangkan pemilihan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran praktik adalah video dan animasi (Asri, 2017).

Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru tetapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Oleh sebab itu media berfungsi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas belajar dan mengajar.

2.1.4 Video Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Media video dapat diklasifikasikan sebagai media *audio-visual*. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Media video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama video tape recorder (VCR). Untuk dapat merekam gambar dan suara ke dalam pita video diperlukan beberapa peralatan, seperti kamera video, mikrofon, pita video dan alat perekam yang disebut video cassette recorder serta alat penyunting gambar.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif.

Kalau dibandingkan dengan film, media video memiliki keunggulan, antara lain :

1. Media video mampu dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah direkam ke dalam pesawat TV monitor.

2. Pemakaian media video lebih disukai dari pada media film karena pengoperasian media film lebih rumit. Media film memerlukan ruangan gelap total agar penayangan gambar terlihat sempurna sedangkan media video tidak memerlukan ruangan yang gelap secara total.

Media video dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis dunia sekitar kita. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang (space), melalui media video, foto-foto dan gambar-gambar dapat diperbesar dan diperkecil.

Seperti halnya media audio, media video juga memiliki berbagai bentuk dan jenisnya, misalnya video disk, video cassette, dan DVD (digital versatile disk). Setiap bentuk media video memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu.

Video disk memiliki beberapa keunggulan, yaitu : kapasitas penyimpanan fleksibel (dapat menampung 54.000 mage, baik gambar maupun suara), akses acak yang cepat untuk frame yang khusus, keawetan yang tinggi, dapat diproduksi dengan mudah dan lebih tajam. Adapun keterbatasannya adalah tidak diperuntukkan untuk produksi lokal.

Video cassette memiliki keuntungan seperti lebih ringkas, lebih sesuai dengan seluruh pembuatan dan model, mudah untuk produksi lokal. Adapun kelemahannya adalah kualitas video rendah dn keterbatasan penerimaan dalam pendidikan.

DVD adalah piringan optik yang digunakan untuk menyimpan data-data audio dan video serta data-data lainnya. DVD mempunyai kapasitas penyimpanan lebih besar (7 x kapasitas CD). Kelebihan DVD adalah mudah digunakan, biaya yang rendah dalam perangkat lunak maupun keras, standar dunia. Sedangkan keterbatasannya pada perangkat lunak pendidikan. Internet video dikirimkan via internet biasanya menggunakan streaming video. Isi video sebenarnya adalah pen-download-an kepada komputer pengguna dari paket-paket informasi kecil sebelum penonton lihat (dengar) material. Setiap video, bahan-bahan dapat dikirimkan internet menggunakan teknik pengaliran.

2.1.5 Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer (Antonio, 2018).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dianggap menarik terutama bagi siswa SD. Video animasi menampilkan animasi-animasi yang unik dan menarik sehingga minat dan semangat anak untuk belajar meningkat. Video animasi sangat berperan penting dalam pembelajaran di SD.

Media video animasi merupakan suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak yang disertai dengan adanya audio. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan suatu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran pergerakan bagi suatu objek (Khoiriyah, dkk, 2015:2).

Media video animasi memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung bagi siswa. Penggunaan video animasi sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami pelajaran yang sifatnya sulit dijelaskan secara konkret. Kelebihan dari media video animasi, antara lain dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas atau individu, dapat digunakan secara berulang-ulang, dapat menyajikan materi tanpa guru harus berbicara di dalam kelas, dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya, dapat menyajikan objek secara detail, tidak memerlukan ruang gelap, dapat diperlambat dan dipercepat (Suwarno, 2015).

Animasi merupakan unsur penting dalam sebuah karya produksi film. Pembuatan spot iklan, video clip dan lain-lain akan terasa kurang lengkap tanpa animasi. Video juga dapat melakukan animasi. Animasi adalah teknik-teknik canggih membuat gambar lebih menarik atau hidup (Asyhar 2012:73-75).

Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka, atau objek tiga dimensi lainnya.

2.1.6 Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang semula dikenal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) telah mengalami penyempurnaan menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam kurikulum 2013. Namun keduanya baik SBK maupun SBdP pokok bahasannya tetap sama yaitu membahas tentang seni budaya. Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia (akhlakul karimah). Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

SBdP sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap

keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Berdasarkan pengertian di atas menunjukkan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan pendidikan seni berbasis budaya yang meliputi segala aspek kehidupan. pendidikan seni dapat dijadikan dasar dalam membentuk jiwa dan kepribadian serta manusia yang berakhlak mulia.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa. Peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar (pembelajaran). Mata pelajaran SBdP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan (3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan (4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Guru hendaknya kreatif dalam memilih metode yang akan digunakan sehingga mampu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa agar dapat menghasilkan sesuatu hal yang baru berdasarkan daya pikirnya. Pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya mereka menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan latihan. Metode ceramah

digunakan para guru pada saat menyampaikan berbagai informasi yang terkait materi dengan materi pembelajaran. Adapun metode demonstrasi, dilakukan oleh para guru pada saat pembelajaran materi praktik. Karena proses pembelajaran praktik yang berlangsung lebih menekankan pada strategi ear training, maka pada saat ada materi baru siswa sangat tergantung pada contoh guru yang dilakukan dengan metode demonstrasi.

Pembelajaran seni tari di SD dapat menjadi salah satu upaya melestarikan tari. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan, bahwa pendidikan berfungsi sebagai pemelihara dan penerus kebudayaan, alat transformasi kebudayaan, dan alat pengembang individu peserta didik. Pendidikan seni sebagai salah satu bentuk pendidikan pada hakikatnya juga: (a) mewariskan kebudayaan; (b) mengupayakan pembaharuan kebudayaan; dan (c) memenuhi kebutuhan peserta didik.

Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran seni di SD adalah: (1) mampu memadukan unsur etika, logika dan estetika, meliputi: pengetahuan, pemahaman, persepsi, analisis, evaluasi, apresiasi, dan berproduksi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran; (2) memiliki kepekaan inderawi, perasaan estetis dan artistik melalui pengalaman bereksplorasi, berekspresi dan berkreasi secara lintas bidang dalam mendukung kecerdasan emosional, intelektual, moral, spiritual dan adversitas sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa; (3) mampu berkreasi dalam bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran dalam mengembangkan kemampuan perseptual, pemahaman, apresiasi, kreativitas, dalam berproduksi; (4) memiliki keterampilan dasar dan mampu berkreasi berdasarkan inspirasi yang bersumber pada alam dan lingkungan sekitar siswa dalam mengolah medium seni; (5) Mampu

menghargai karya sendiri dan karya orang lain serta keragaman seni budaya setempat dan nusantara; (6) Mampu mempergelarkan, menyajikan karya seni dan atau merancang, memamerkannya di kelas dan atau di lingkungan sekolah (Kusumastuti, 2014).

Pembelajaran SBdP pada siswa sekolah dasar lebih menekankan pada proses kreatif yaitu memacu aktivitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Menumbuhkan respon kreatif pada siswa sekolah dasar diperlukan stimulus (rangsangan) yang mampu meningkatkan motivasi, imajinasi, dan inspirasinya (Susanto, 2016:261-268). Pembelajaran seni budaya dapat digunakan sebagai alat pendidikan estetik bila pelaksanaan pembelajarannya dilakukan melalui pendidikan apresiasi dan kreasi atau ekspresi. Pengertian pembelajaran seni budaya pada kurikulum 2006 yaitu pembelajaran seni budaya adalah pendidikan seni yang berbasis budaya yang mengandung aspek budaya yang pelaksanaan pembelajarannya dibahas secara terintegrasi dengan seni yang diajarkan (Malarsih, 2014).

2.1.7 Seni Tari

Seni merupakan ekspresi keindahan kolektif dan belum ada seni sebagai ekspresi pribadi. Seni merupakan cermin kepercayaan atau pandangan dari manusia yang menciptakannya, termasuk alasan yang mendasari suatu penciptaan karya seni dan makna keindahan yang terkandung didalam karya seni yang bersangkutan. Seni diciptakan dan dipahami bersama oleh kelompok masyarakat yang dilengkapi berbagai aspek sosial budaya yang berkembang dalam kelompok masyarakat yang bersangkutan (Jazuli, 2016: 48-53).

Tari sebagai salah satu cabang seni adalah ekspresi imajinasi kreatif manusia melalui simbol gerak. Tari sebagai ekspresi "Language " secara nonverbal berhubungan dengan perasaan manusia. Kebebasan ekspresi diri adalah inspirasi pembukaan dalam memasuki tahap kreativitas untuk mendapatkan ide ketika proses penciptaan tarian terbentuk. Bentuk tarian terdiri dari serangkaian gerak ritmik yang terkait dengan struktur ruang (spasi), berat, waktu, aliran, dan usaha (Nurharini, 2018).

Seni tari adalah gerak terangkai yang berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan wiraga/tubuh, wirama/irama, wirasa/penghayatan, dan wirupa/wujud.

Menurut BPH Soeryodiningrat pengertian tari adalah gerak dari seluruh anggota badan yang selaras dengan bunyi musik (gamelan), diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan dalam menari. Pendapat lain dari Drs Soedarsono menyatakan bahwa tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dengan gerak ritmis yang indah. Sedangkan menurut Raden Mas Wisnoe Wardhana, dalam bukunya Pengajaran Tari mengemukakan pengertian tari adalah ekspresi gerak dengan media tubuh manusia. Menurut Drs. Sudharso Pringgo Broto berpendapat tari adalah keteraturan bentuk gerak tubuh dalam ruang.

Beberapa pendapat ahli diatas menyatakan bahwa seni tari adalah pengungkapan lewat gerak yang digayakan dan berkesinambungan yang didalamnya terdapat unsur keindahan.

Seni tari memiliki beberapa elemen tari yaitu ruang, waktu , dan tenaga :

1. Ruang

Ruang merupakan unsur pokok dalam tari yang juga akan menentukan hasil dari gerak tari karena suatu gerakan tari lahir dengan adanya ruang gerak. Setiap penari akan bisa memberikan gerakan karena adanya ruangan untuk bergerak.

2. Waktu

Setiap gerakan tari yang diungkapkan oleh para penari dalam tariannya tidak hanya dengan satu gerakan saja tapi merupakan susunan dari beberapa rangkaian gerakan yang memiliki pola. Apabila penari ingin melakukan gerakan dari beberapa gerakan yang ada, secara tiba-tiba akan terlihat alihan dari gerakan satu dan menuju ke gerakan yang selanjutnya.

3. Tenaga

Pengaturan dan pengendalian tenaga saat melakukan pergerakan tari merupakan kunci utama yang harus dimiliki dan dikuasai oleh penari. Hal tersebut bertujuan agar para penari lebih mudah melakukan pergerakan tari dan hasil tariannya lebih kreatif sehingga memberikan penampilan yang indah.

Selain memiliki elemen tari, seni tari juga memiliki empat unsur keindahan, yaitu : wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa. Keempat unsur seni tersebut merupakan satu ikatan yang membentuk harmoni.

1. Wiraga

Wiraga adalah raga/tubuh, yaitu gerak kaki sampai kepala yang merupakan media pokok gerak tari. Gerak tari dirangkai dan digayakan sesuai dengan bentuk yang tepat. Misalnya seberapa jauh badan merendah, tangan merentang, kaki diangkat atau ditekuk, dan seterusnya.

2. Wirama

Wirama adalah ritme/tempo atau seberapa lamanya rangkaian gerak ditarikan serta ketepatan perpindahan gerak selaras dengan jatuhnya irama. Irama biasanya berasal dari alat musik ritmis yang mengiringi, seperti gong, gendang, tifa, rebana, dan lain-lain.

3. Wirasa

Wirasa adalah perasaan yang diekspresikan lewat raut muka dan gerak. Keseluruhan gerak tersebut harus dapat menjelaskan jiwa dan emosi tarian, seperti sedih, gembira, tegas, atau ramah.

4. Wirupa

Wirupa adalah rupa atau wujud, memberi kejelasan gerak tari yang diperagakan melalui warna, busana, dan rias yang disesuaikan dengan peranannya.

Tari daerah nusantara adalah tari-tarian yang tumbuh dan terus berkembang sesuai kelompok masyarakat pendukungnya. Tari daerah ini memiliki keunikan gerak, bentuk penyajian, irama musik pengiring, rias, dan busana. Keunikan ini disesuaikan dengan fungsi tari tersebut di masyarakat, apakah sebagai sarana upacara adat atau sebagai hiburan (Setyobudi, 2007:105-108).

1. Berdasarkan Sifat dan Sejarah

Berdasarkan sejarah dan sifat pembentukannya, tari daerah terbagi menjadi dua bagian besar, yaitu tari tradisi dan kreasi. Tari tradisi merupakan tari yang ada sejak nenek moyang dan diwariskan secara turun-temurun. Tari tradisi dibagi menjadi tari tradisi kerakyatan dan klasik.

a. Tari Tradisional Kerakyatan

Tari tradisional kerakyatan tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat umum atau rakyat. Biasanya digunakan sebagai tari hiburan, pergaulan, juga sebagai wujud rasa syukur. Cirinya adalah bentuk gerak, irama, ekspresi, dan rias busana yang sederhana serta sering disajikan secara berpasang-pasangan atau kolektif (kelompok). Contoh : Tari Jaran Kepang, Kuda Lumping (Jawa), Tari Jaipongan (Jawa Barat), Tari Bnayumasan, Tari Janger (Bali), Tari Payung, Tari Lilin (Sumatra Barat), Tari Saman (Aceh), Tari Tayuban (Jawa Tengah).

b. Tari Tradisional Klasik

Tari tradisional klasik dikembangkan oleh kaum bangsawan di istana. Bentuk gerak tarinya baku/tidak bisa diubah. Pengembangannya lebih sulit karena hanya bisa dilakukan dalam kelompok bangsawan tersebut. Fungsi tari klasik biasanya sebagai sarana upacara kerajaan dan adat. Bentuk gerak, irama, penghayatan, rias, dan busananya terkesan lebih estetik dan mewah. Contoh : Tari Topeng Klana (Jawa Barat), Tari Bedhaya, Tari Serimpi, Tari Sawung (Jawa Tengah), Tari Beskalan, Tari Ngremo (Jawa Timur), Tari Rejang (Bali), Tari Syah Hyang (Bali), Tari Pakarena (Sulawesi Selatan).

c. Tari Kreasi

Tari kreasi adalah bentuk gerak tari baru yang dirangkai dari perpaduan gerak tari tradisional kerakyatan dengan tradisional klasik. Gerak ini berasal dari satu daerah atau berbagai daerah di Indonesia. Selain bentuk geraknya, irama, rias, dan busananya juga merupakan hasil modifikasi tari tradisi. Bentuk tari yang lebih baru lagi misalnya tari pantomim (gerak patah-patah

penuh tebakan), operet (mempertegas lagu dan cerita), dan kontemporer (gerak ekspresif spontan, terlihat tak beraturan tapi terkonsep). Contoh : Tari Oleg Tambulilingan, Tari Tenun, Tari Wiranata, Tari Panji Semirang (Bali), Tari Kijang, Tari Angsa, Tari Kupu-kupu, Tari Merak (Jawa), Tari Pattenung, Tari Padandang, Tari Bosara, Tari Lebonna (Sulawesi Selatan), dan lain-lain.

2. Berdasarkan Bentuk Penyajian

Bentuk penyajian seni tari dibedakan berdasarkan jumlah penari. tari dapat disajikan secara tunggal, berpasangan, dan kelompok.

a. Tari Tunggal

Tari tunggal merupakan bentuk tarian yang ditarikan secara individu/sendiri, baik laki-laki atau perempuan. Penari memiliki tanggung jawab pribadi untuk menghafal gerak dan formasi dari awal sampai akhir pementasan. Tari tunggal biasanya memiliki alur cerita atau penokohan dengan tema kepahlawanan atau percintaan. Contoh : Tari Panji Semirang (Bali), Tari Golek (Jawa Tengah), Tari Topeng (Jawa Barat). Jumlah tari bentuk ini lebih sedikit karena masyarakat kita lebih menyukai tarian massal.

b. Tari Berpasangan

Bentuk tari berpasangan atau berpasang-pasangan bisa dilakukan oleh laki-laki dengan perempuan, sesama laki-laki, atau sesama perempuan. Sang penari harus memperhatikan keselarasan geraknya dengan gerak pasangannya. Mereka harus saling mengisi dan melengkapi, juga melakukan respons dan kerja sama. Contoh : Tari Gale-gale (Irian Jaya), Tari Oleg

Tambulilingan (Bali), Tari Payung (Melayu), Tari Piso Surit (Batak Karo), Tari Coket (Jakarta).

c. Tari Kelompok

Tari kelompok adalah bentuk tarian yang ditarikan oleh tiga orang atau lebih. Tari jenis ini memerlukan kerja sama yang lebih baik lagi. Keserempakan gerak dan permainan komposisi sangat menentukan. Untuk pertunjukan drama tari atau sendra tari, penari harus dapat diajak kerja kelompok berdasarkan alur cerita atau keterkaitan para pemeran tokohnya. Contoh : Tari Bedhaya Semang (6 orang, Surakarta, Jawa Tengah), Tari Bedhaya Ketawang (6 orang, Yogyakarta), Tari Lawung (4 orang, Jawa Tengah), Tari Serimpi (4 orang, Jawa Tengah), Tari Kecak (Bali), Tari Janger (Bali).

Seni tari tidak sekedar ungkapan/ekspresi spontan tatkala senang dan sedih. Tari berkembang sesuai dengan kebutuhan sosial sehingga mempunyai fungsi yang lebih penting dalam kehidupan bermasyarakat.

1. Sebagai Sarana Upacara Adat dan Religi.

Berbagai upacara yang berkaitan dengan perburuan, peperangan, kenaikan tahta, pergantian musim, saat tanam dan panen, kelahiran, bahkan kematian memiliki tarian sendiri-sendiri. Tari disini bersifat sakral dengan unsur pemujaan kepada alam dan penguasanya. Gerakannya ekspresif dan imitatif (meniru gerak di sekitar). Komposisi tarinya melingkar, berjajar, atau berbaris. Contoh : Tari Pattudu (persembahan, Sulawesi Selatan), Tari Seblang (panen padi, Jawa Timur), Tari Ratep (minta hujan, Madura).

2. Sebagai Sarana Pertunjukan

Disini tari berguna untuk menghibur masyarakat luas. Dari sinilah para seniman tari bisa berkembang. Sebagai saran pertunjukan, tari dibagi dua. Tari hiburan/tontonan rakyat disusun agar rakyat bergembira. Geraknya lincah dan semarak. Irama, rias, busana, dan komposisinya meriah dan beragam. Tari tradisi kerakyatan memiliki fungsi ini. Contoh : Tari Serampang Dua Belas (Sumbar), Tari Jaipongan (Jabar), Tari Janger (Bali). Tari sebagai sarana pertunjukan resmi disusun dan direncanakan secara matang untuk dipertunjukkan. Contoh : drama tari atau sendra tari, serta tari untuk festival, penyambutan tamu, atau upacara resmi.

3. Sebagai Media Pendidikan

Tari dapat membentuk keseimbangan emosi, keterampilan, dan budi pekerti seperti membina kerja kelompok, berpenampilan santun, dan toleransi. Fungsi inilah yang kemudian melahirkan sanggar-sanggar tari. Dengan mempelajari seni tari kita bisa mengetahui jenis-jenis tari di Indonesia serta mengembangkan rasa memiliki dan menghargai budaya bangsa sehingga turut melestarikannya. Di samping itu pribadinya juga dapat terbentuk dalam menjaga dan menghormati budaya suku bangsa dan bangsa lain. Pembinaan generasi penerus yang cinta budaya sendiri juga dilakukan lewat festival-festival kesenian daerah dan pengiriman duta seni ke luar negeri.

4. Sebagai Pemersatu Bagi Masyarakat

Peran tari bagi masyarakat diantaranya sebagai pemersatu. Dalam acara perayaan, warga berkumpul, menari, dan bergembira bersama dengan gerak-

gerak yang selaras. Lewat tarian ini warga berinteraksi, bergaul, dan berkomunikasi, menciptakan hubungan yang lebih baik. Tari juga dapat menjadi simbol atau maskot sebuah daerah. Tarian yang khas menjadi ciri yang membedakan suatu daerah dengan daerah lain. Tari menjadi sumber kesejahteraan seniman dan masyarakat umum. Maraknya pertunjukkan kesenian berarti bertambahnya pendapatan mereka. Tari sebagai salah satu aset pariwisata juga turut meningkatkan devisa negara. Lebih lanjut lagi, seni tari dapat menjadi sarana pemersatu bangsa, media penerangan, media terapi penyembuhan, pembentuk tubuh, sarana kesehatan, bahkan sebagai sarana komunikasi yang mengasyikkan (Setyobudi, 2007:109-112).

2.1.8 Tari Kreasi Sebagai Pengembangan Tari Tradisional

Tari adalah gerak tubuh seseorang secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan tertentu. Tari kreasi adalah jenis tari tradisional yang diinovasi dengan menyesuaikan gerakan, alat pengiring dan properti yang digunakan dalam tarian tersebut agar terlihat modern serta dapat diterima oleh masyarakat Indonesia seiring dengan perkembangan zaman.

Kreativitas berkaitan erat dengan kekuatan ciptaan seseorang yang menghasilkan bentuk baru produk dan/atau berbeda dengan produk sebelumnya dan mereka dapat verbal, nonverbal, nyata, atau abstrak (Munandar, 1988). Kehadiran kreativitas berdasarkan Ross (1978); Lowenfeld dan Brittain (1982) dicirikan oleh beberapa indikator. Di antara indikator yang memiliki kepekaan terhadap masalah, ide yang mengalir, memiliki fleksibilitas untuk beradaptasi, memiliki rasa orisinalitas dalam merespon dan memecahkan masalah, memiliki kebebasan dalam

mengungkap ide, mampu memecahkan masalah dengan cara yang berbeda seperti orang lain, memiliki kemampuan untuk merekonstruksi situasi, dan juga memiliki kemampuan untuk menganalisa dan sintesis (Malarsih, 2014).

Menari termasuk pengalaman gerak paling awal untuk kehidupan manusia. Media ekspresi tari berbentuk keinginan/gairah gerak baik secara spontan refleksi, komunikasi ekspresi kata-kata dan gerakan bermakna dan bahasa tubuh/isyarat dapat menerjemahkan makna yang diungkapkan oleh penari. Pendidikan tari dapat mempengaruhi pembentukan kepribadian dan perilaku anak, kemudian mencoba untuk memperkenalkan nilai-nilai seni tari dari awal. Secara khusus, tujuan pengajaran seni tari adalah bahwa (a) siswa dapat menikmati, menghargai, memahami, pembelajaran manfaat tarian, (b) siswa memiliki sikap kebersamaan dan toleransi, bertanggung jawab agar anak dapat mendatangkan secara sosial (Nurharini, 2016).

Tari kreasi adalah bentuk gerak tari baru yang dirangkai dari perpaduan gerak tari tradisional kerakyatan dengan tradisional klasik. Gerak ini berasal dari satu daerah atau berbagai daerah di Indonesia. Selain bentuk gerakannya, irama, rias, dan busananya juga merupakan hasil modifikasi tari tradisi. Bentuk tari yang lebih baru lagi misalnya tari pantomim (gerak patah-patah penuh tebakan), operet (mempertegas lagu dan cerita), dan kontemporer (gerak ekspresif spontan, terlihat tak beraturan tapi terkonsep). Contoh : Tari Oleg Tambulilingan, Tari Tenun, Tari Wiranata, Tari Panji Semirang (Bali), Tari Kijang, Tari Angsa, Tari Kupu-kupu, Tari Merak (Jawa), Tari Pattenung, Tari Padendang, Tari Bosara, Tari Lebonna (Sulawesi Selatan), dan lain-lain (Setyobudi, 2007:108). Melalui kreasi tari, dua

point nilai pendidikan diturunkan, nilai kreativitas itu sendiri dan nilai produk dalam bentuk tarian.

2.1.9 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto 2012:5).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Lucana, 2017). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik (Kunandar, 2014:62).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa pengertian hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: (1) faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya kecakapan, minat,

bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan fisik, serta kebiasaan siswa. (2) faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik, lingkungan nonfisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program dan disiplin sekolah, program dan sikap guru, pelaksanaan pembelajaran, teman sekolah (Zulfa, 2017).

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan (Susanto 2012:6).

Konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Konsep didefinisikan sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat. Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan. Konsep memiliki pengertian denotatif dan konotatif.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi pengajaran merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang dianggap penting untuk mengetahui tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi pengajaran dimaksudkan untuk memperoleh data yang akan mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik. Evaluasi pengajaran dapat ditempuh melalui instrumen yang dibuat oleh pengajar. Bentuk tes yang digunakan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu tes dan nontes.

Evaluasi untuk pembelajaran seni tari meliputi segi keterampilan dengan menggunakan tes perbuatan atau peragaan, segi pengetahuannya dengan menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta tidak lepas mengenai keadaan sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan sikap).

Evaluasi produk dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2. Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak

kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerjasama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

Keterampilan proses terdiri dari enam aspek, yang meliputi : observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu keterampilan proses tingkat dasar (meliputi : observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan inference), dan keterampilan proses terpadu (meliputi : menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen).

3. Sikap Siswa

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan secara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu : komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang (Susanto 2012:9-11).

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor tersebut adalah :

1. Kecerdasan Anak

Kemampuan inteligensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir. Inteligensi dibagi kedalam tiga aspek kemampuan, yaitu : *direction*, *adaptation*, dan *criticism*. Pertama, *direction*, artinya kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang dipecahkan. Kedua, *adaptation*, artinya kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap suatu masalah yang dihadapinya secara fleksibel di dalam menghadapi masalah. Ketiga, *criticism*, artinya kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

2. Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

3. Bakat Anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4. Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan adalah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk mau belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

5. Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

6. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar.

7. Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga dengan manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam prilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercermin dari sikap guru yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluhan atau kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

8. Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran. Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

9. Kompetensi Guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

10. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah (Susanto, 2012:15-18).

2.1.10 Hasil Belajar Seni Tari

Hasil belajar seni tari pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan hasil belajar mata pelajaran lain pada umumnya. Seni tari merupakan salah satu aspek dari pendidikan seni yang berbasis budaya. Penilaian hasil belajar sering kali diindikasikan melalui tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Namun pada pembelajaran seni tari, penilaian yang paling sering dilakukan ialah melalui aspek psikomotorik karena sebagaimana kita ketahui bahwa seni tari ialah cabang seni yang menggunakan tubuh sebagai media ungkap yang

mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi. Oleh karena itu gerak yang lincah sangat diperlukan sebagai unsur utama dalam seni tari.

Hasil belajar seni tari dapat dilihat melalui perubahan tingkah laku pada diri individu yang mempelajari seni tari, dari yang tadinya tidak bisa menari menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu tentang seni tari yang mana semua hasil tadi dituangkan kedalam bentuk nilai atau dalam bidang seni dikenal sebagai apresiasi seni. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar seni tari ialah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bidang seni tari yang diperoleh melalui usaha belajar dalam bidang seni tari yang dapat dilihat dalam bentuk tingkah laku, diukur dengan indikator tertentu dan dituangkan kedalam bentuk nilai. Hasil belajar Seni Tari yang digunakan dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif dan psikomotorik (Zulfa, 2017).

Evaluasi dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah proses pembelajaran yang terjadi selama ini telah maksimal atau belum. Aspek kognitif yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan soal tes berupa pilihan ganda. aspek afektif sudah termasuk dalam aspek psikomotorik. Aspek psikomotik berupa tes peragaan tari secara kelompok. Evaluasi Pembelajaran Seni Tari adalah sebagai upaya mengetahui pemahaman

siswa dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru seni tari dalam proses nilai.

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilain itu sendiri. Tujuan evaluasi pembelajaran secara khusus seperti berikut: (1) Untuk merangsang kegiatan siswa dalam menempuh program pendidikan, (2) Untuk mencari dan menentukan faktor-faktor penyebab keberhasilan atau kegagalan siswa dalam mengikuti program pembelajaran pada khususnya, (3) Untuk memberikan bimbingan sesuai kebutuhan, perkembangan dan bakat siswa, (4) Untuk memperoleh bahan laporan tentang perkembangan siswa, (5) Untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran (Sudaryono 2012:50). Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah proses pengumpulan data untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi pembelajaran menyangkut tujuan, metode, lingkungan maupun penilaiannya (Kusmawati, 2015).

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian terdahulu yang masih relevan, sesuai, dan mendukung kebutuhan peneliti dalam memperkuat penelitian ini adalah :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Alfitri Nisa' Khoiriyah, Sulistiowati (2014) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Proses Fotosintesis Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya", Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya : halaman 1-9. Tujuan pengembangan

adalah untuk menghasilkan produk media video animasi dengan judul proses fotosintesis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan R&D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kualitatif dari ahli materi, ahli media I, dan ahli media II bahwa media video animasi proses fotosintesis sangat baik. Berdasarkan penilaian kuantitatif untuk uji coba satu-satu 89,02% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 82,72% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar 80,89% (baik). Setelah itu dari hasil test diperoleh thitung lebih besar dari ttabel ($9,161 > 1,684$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi proses fotosintesis ini dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran IPA serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. Media video animasi proses fotosintesis pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Jajartunggal III/452 Surabaya termasuk kategori sangat baik. Media ini ini dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang pengembangan video animasi dan hasil belajar, namun berbeda pada bagain materi yang diterapkan yaitu proses fotosintesis dan tari kreasi daerah.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Baharul Islam (2014) dengan judul "*Child Education Through Animation: An Experimental Study*". Dampak dari pembelajaran interaktif sangat tinggi untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dan adaptasi dengan sistem pembelajaran pencampuran. Metode yang digunakan menunjukkan peningkatan keterampilan belajar siswa terutama ketika materi

pembelajaran interaktif digunakan sebagai sumber daya utama oleh guru, an bahan belajar. Pembelajaran ini akan sangat membantu mereka yang ingin mengembangkan sistem pendidikan anak interaktif. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang animasi, namun berbeda pada bagain materi yang diterapkan yaitu sistem tata surya dan tari kreasi daerah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Bello-Bravo (2014) degan judul *“The prospect of animated videos in agriculture and health: A case study in Benin”*. Hasil penelitia ini menunjukkan bahwa animasi ini memberikan informasi dan pengetahuan dengan cara yang sederhana, pada ide dan teknik yang kompleks yang dapat meningkatkan penghidupan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi adalah pendekatan yang diterima dengan baik sebagai alat pelatihan dalam pertanian dan pencegahan penyakit di antara populasi dengan tingkat keaksaraan yang beragam. Relevasi dengan penelitian yang saya lakukan yaitu keduanya membahas tentang video animasi. Perbedaannya yang satu membahas tentang tari kreasi daerah dan satunya lagi membahas tentang pertanian dan kesehatan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ridwan, dkk (2014) dengan judul *“Pengembangan Video Animasi Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Autocad Dasar”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi tutorial dikemas dalam sebuah CD (compact disc). Media pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media dengan persentase total sebesar 78,3%, oleh ahli materi dengan persentase total sebesar 87.5%, hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase total sebesar 84.13%, hasil uji coba

kelompok sedang dengan persentase total sebesar 82.74%, dan hasil uji coba kelompok besar dengan persentase total sebesar 83.45%. Dari hasil uji coba di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tutorial yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran mata diklat AutoCAD Dasar. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas tentang pengembangan video animasi hanya saja bidang kajian yang dibahas berbeda, yang satu membahas tentang tari kreasi daerah dan satunya lagi membahas mata pelajaran diklat autocad dasar .

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Anisah dan Pratiwi (2014) dengan judul “ Pengembangan Media Bimbingan Etika Bergaul Berbasis Video Animasi Adobe Flash Dalam Layanan Informasi Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media video animasi yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dalam pelaksanaan layanan informasi. Dari hasil uji coba dengan ahli materi diperoleh rerata presentase sebesar 88,5%, hasil ahli media diperoleh 95%, dan hasil uji coba dengan calon pengguna diperoleh rerata 93%. Selanjutnya rata-rata dari semua presentase hasil validasi adalah 92%. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media bimbingan etika bergaul berbasis video animasi adobe flash telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan informasi di sekolah. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas tentang pengembangan video animasi hanya saja bidang kajian yang dibahas berbeda, yang satu membahas

tentang tari kreasi daerah dan satunya lagi membahas tentang layanan informasi di sekolah.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Duwi Arista Ismawati dan Danang Tandyonomanu (2015) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas Vii Smp Negeri 1 Krembung Sidoarjo”. Hasil penelitian kelayakan media video animasi yang telah dilakukan kepada ahli dua materi termasuk dalam kategori baik dan dua ahli media termasuk dalam kategori sangat baik. Media video animasi mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Krembung pada mata pelajaran Matematika sub pokok bahasan Hubungan Antar Sudut. Dalam hal ini media video animasi berpengaruh positif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika menjadi lebih baik. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas tentang pengembanga video animasi hanya saja bidang kajian yang dibahas beda, yang satu membahas tentang tari kreasi daerah dan satunya lagi membahas tentang pelajaran matematika.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Affandi dan Wibawanto (2015) dengan judul “Pengembangan Media Animasi Interaktif 3(Tiga) Dimensi sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine”. Hasil penelitian menunjukkan validasi yang dilakukan oleh dosen dan guru, mendapat persentase sebesar 83,3% aspek nilai estetika dan aspek nilai presisi sebesar 89,2%. Semua aspek tersebut mendapatkan kategori sangat baik karena melebihi range baik dengan batas maksimal sebesar 75% dan minimal 62%.

Validasi ini dimasukkan ke dalam aspek keterkaitan dengan bahan ajar yang mendapat persentase 97,9% yang termasuk kategori sangat baik. Selain meningkatkan pengetahuan siswa, guru dapat memiliki banyak ide untuk memberi penjelasan terhadap siswa, hal ini juga diharapkan berdampak kepada guru yang menggunakan media 3D penelitian ini. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti keduanya membahas pengembangan video animasi hanya saja bidang kajian yang dibahas yang berbeda, yang satu membahas tentang materi tari kreasi daerah dan yang satunya tentang materi IPA.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Yuni Kusmawati (2015) dengan judul “Evaluasi Pembelajaran Seni Tari Kelas VII SMP Negeri 11 Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan evaluasi pembelajaran Seni tari yang ada di SMP N 11 Magelang sudah berjalan lancar. Proses evaluasi dilaksanakan meliputi evaluasi kegiatan belajar mengajar yang diambil dari nilai tugas, ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian semester. Hasil yang diperoleh menunjukkan 70% siswa lulus dengan nilai di atas 75 dan 30% siswa mendapat nilai di bawah 75, maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi yang telah dilakukan baik karena lebih dari 50% siswa lulus.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Khalidiyah (2015) dengan judul “The Use Of Animated Video In Improving Students' Reading Skill (A Quasi-Experimental Study Of Seventh Grade Student At A Junior High School In Jalancagak, Subang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi secara signifikan efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang dianalisis secara statistik menggunakan SPSS V20.

Perhitungan menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perawatan. Selain itu, hal ini ditekankan oleh hasil kuesioner yang menunjukkan sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan video animasi, yang merupakan video animasi meningkatkan pemahaman membaca mereka, memotivasi mereka, merangsang minat mereka dan meningkatkan keingintahuan mereka. Dari penelitian ini, para guru dianjurkan untuk memiliki kompetensi yang lebih baik dalam memilih dan menyajikan video animasi dalam pembelajaran membaca. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas tentang video animasi hanya saja berbeda pada bagian materi yaitu tari kreasi daerah dan keterampilan membaca.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Trio Cipto Tunggul Wardoyo dkk (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo”. Penelitian ini mengacu model pengembangan 4D (four-D) Thiagarajan yang meliputi empat tahapan yaitu: pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan soal tes. Angket digunakan pada validasi ahli dan penilaian minat belajar, sedangkan soal tes digunakan pada penilaian hasil belajar. Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk media yang dikembangkan layak digunakan. (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar 74%, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar 82,5%. (3) hasil ujicoba pada mahasiswa sebesar 79,41%, hasil latihan I sebesar 77,27%, hasil latihan II sebesar 79,31%, dan hasil tes terakhir

sebesar 89,66%. (4) media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar 20,70% setelah menggunakan media yang dikembangkan. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang pengembangan video animasi dan hasil belajar, namun berbeda pada bagain materi yang diterapkan yaitu mekanika teknik dan tari kreasi daerah.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Ayyu Al Fahmy Ahdiyah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Animasi Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas XI SMA”, Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Mipa, Universitas Negeri Surabaya : volume 4 (3) halaman 1-5. enelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media animasi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran, mendeskripsikan kelayakan teoritis media berdasarkan hasil telaah ahli dan guru, dan mendeskripsikan kelayakan empiris media berdasarkan respon siswa. Metode pengembangan media animasi diadaptasi dari model 4-D. Berdasarkan hasil telaah, media mendapatkan skor rata-rata 3,625 – 3,91 yang dikategorikan sangat layak secara teoritis. Berdasarkan respon siswa, media mendapatkan respon positif sebesar 90% yang dikategorikan sangat layak secara empiris. Kelebihan dari media animasi yaitu tampilan media yang baik sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar dan memahami materi. Media animasi dapat digunakan pada pembelajaran materi sistem pernapasan pada manusia yang mekanismenya tidak dapat diamati secara langsung. Pembelajaran menggunakan media animasi dapat menarik minat siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD sudah diuji kelayakan dan keefektifannya. Oleh Karena itu, disarankan kepada guru untuk menggunakan media video animasi sebagai alternatif media dalam pembelajaran dan media video animasi yang sejenis dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang berbeda. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang pengembangan video animasi, namun berbeda pada bagain tujuannya, yang satu mengkaji motivasi dan karakter kerja keras siswa dan yag satu mengkaji tentang hasil belajar.

Ketigabelas, penelitian yang dilakukan oleh Tri Lestari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK N 11 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran video animasi stop motion pokok bahasan nilai estetis dalam karya seni rupa 3 dimensi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh 92% dari aspek materi dan tujuan pembelajaran yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli media dalam aspek efisiensi memperoleh 87,5%, aspek tampilan program 84%, aspek kualitas teknis dan keefektifan 84,5% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan dari penilaian siswa dalam aspek tampilan program dan keefektifan memperoleh hasil 94,2% yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji

efektifitas dengan menggunakan Uji t Satu Sampel didapati hasil bahwa pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=36-1 = 35$ diperoleh t tabel = 2,030. Didapat t hitung = 12,478 > t tabel = 2,030. Karena t hitung > t tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi stop motion layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kelas X di SMK N 11 Semarang. Berdasarkan simpulan tersebut maka dapat disarankan bahwa media pembelajaran video animasi stop motion dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya pokok bahasan nilai estetis karya seni rupa 3 dimensi. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang pengembangan video animasi, namun berbeda pada bagain tujuannya, yang satu mengkaji tari kreasi daerah dan yang satu mengkaji tentang seni rupa 3 dimensi.

Keempatbelas, penelitian yang dilakukan oleh Venkata Kashyap Yellepeddi, BPharm, PhD, Charles Roberson (2016) dengan judul "*The Use of Animated Videos to Illustrate Oral Solid Dosage Form Manufacturing in a Pharmaceutics Course*" *American Journal of Pharmaceutical Education* : Vol 80 No 8 pp 1-10. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh pembuatan video animasi sediaan oral sebagai alat bantu visual pada persepsi dan pembelajaran siswa farmasi. Pada penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan instrumen yang divalidasi yang dirancang untuk mengevaluasi efektivitas, daya tarik, dan efisiensi video animasi dalam kursus farmasi yang ditawarkan pada musim semi 2014 dan 2015. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada penilaian formatif pada

tahun 2014 dan 2015 secara signifikan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat dimasukkan dalam pengajaran farmasi untuk meningkatkan pembelajaran visual.

Kelimabelas, penelitian yang dilakukan oleh Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran (2016) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk video animasi pada materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori “sangat baik”. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu keduanya mengkaji tentang pengembangan video animasi, namun berbeda pada bagain tujuannya, yang satu mengkaji motivasi dan karakter kerja keras siswa dan yag satu mengkaji tentang hasil belajar.

Keenambelas, penelitian yang dilakukan oleh Purnama dan Marsudi (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi Pada SDI Little Camel Mojokerto”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase kelulusan siswa pada pembelajaran metamorfosis dengan menggunakan media video menunjukkan peningkatan dari pada persentase kelulusan siswa pada pembelajaran IPA tanpa menggunakan media video. Yaitu sebesar 75%:60%. Sehingga media video lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran metamorfosis. Sehingga media video lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis. Sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan baik untuk diterapkan di kelas II SDI Little Camel

Kota Mojokerto. Relevansinya yaitu keduanya membahas tentang pengembangan video animasi namun berbeda pada bagian materi yang dibahas, yaitu metamorfosis dan tari kreasi daerah.

Ketujuhbelas, penelitian yang dilakukan oleh Rita Wahyuni Arifin (2017) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. Hasil dari penelitian ini materi logika dan algoritma menjadi lebih menarik karena disajikan dalam format video, sehingga mahasiswa dapat memutar ulang materi dan menjadi paham mengenai materi logika dan algoritma 1 pada tiap pertemuan. Dengan Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa video animasi dapat mahasiswa tidak menjadi jenuh dan bersemangat dalam memperhatikan materi perkuliahan logika dan algoritma 1. Serta dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi solusi bagi mahasiswa yang tertinggal materi pertemuan karena dengan video, mahasiswa dapat mengulang-ulang materi tersebut dan mengunduhnya pada tautan yang disediakan kapan dan dimana saja. relevansi dengan penelitian ini adalah memiliki kesamaan dalam pengembang video animasi. sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada isi video yang dikembangkan.

Kesembilanbelas, penelitian yang dilakukan oleh Jannah dan Julianto (2018) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan media video animasi digestive system pada uji coba produk pertama skala terbatas diketahui hasil nilai uji thitung lebih besar daripada nilai ttabel sebesar $14,95 > 2,262$. Sedangkan uji coba produk kedua

skala luas diketahui hasil nilai uji thitung lebih besar daripada ttabel sebesar $16,40 > 2,045$. Dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi digestive system yang telah dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu keduanya membahas tentang pengembangan media video animasi dan perbedaannya terletak ada materi yang dibahas, yang satu membahas tentang tari kreasi daerah dan satunya membahas tentang sistem pencernaan makanan.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2016:92).

Menurut Slameto (2010: 64), faktor sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu mencakup metode mengajar yang digunakan, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, serta tugas rumah. Alat pelajaran yang dimaksud di antaranya meliputi media. Media yang tepat dapat memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Namun dalam praktiknya di lapangan, penggunaan media masih kurang dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran seni tari di sekolah-sekolah pada umumnya masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas sehingga hanya bersifat komunikasi satu arah dan monoton. Padahal dalam pembelajaran seni tari sangat abstrak dan jika siswa hanya diberi kata-kata dan

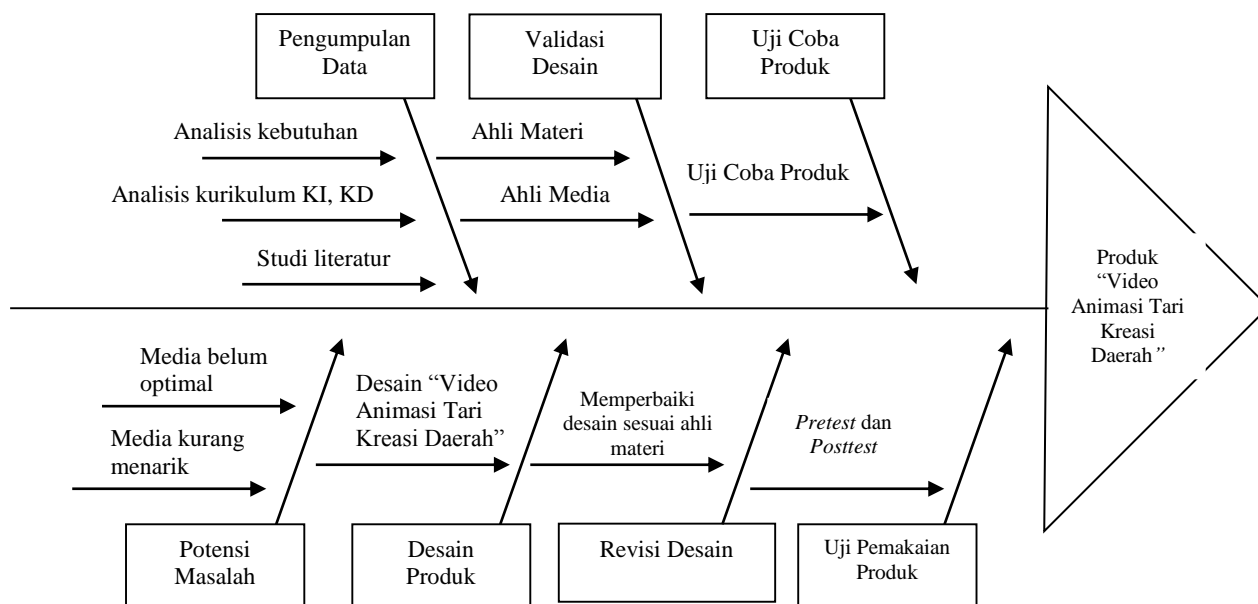
hafalan tanpa memahami artinya, tentunya akan sulit dipahami dan diterima oleh siswa. Hal ini yang menjadikan kegiatan pembelajaran seni tari yang kurang optimal, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran karena guru terkesan monoton dalam mengajarnya. Hal ini akan mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Tari Kreasi Daerah di kelas dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melihat adanya permasalahan tersebut di SD Negeri Tambakaji 02 Semarang untuk itu sangatlah diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar siswa untuk memecahkan masalah belajar siswa tersebut, maka dari itu peneliti memilih untuk mengembangkan media video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Tambakaji 02 Semarang, ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran Tari Kreasi Daerah antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pelajaran seni tari dibuktikan dengan angket, sebanyak 13 siswa menyukai seni tari dan 25 siswa tidak menyukai seni tari, (2) Sebanyak 27 siswa (70%) tidak tuntas atau mendapat nilai dibawah KKN (70) dan 11 siswa (30%) lainnya tuntas atau mendapat nilai diatas KKM, (3) Media pembelajaran yang tersedia di sekolah jumlahnya sangat terbatas sehingga guru cukup kesulitan dalam menjelaskan materi serta kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, (4) Kurangnya Sumber Daya Manusia khususnya dari guru dalam bidang tari sehingga dalam pengajarannya pun masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, media yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan pelajaran SBdP khususnya Seni Tari hanya menggunakan media itu-

itu saja yaitu media yang berupa video yang didownload dari internet dan tidak dikemas lagi oleh guru sehingga kurang menarik dan membuat siswa menjadi lebih semangat untuk belajar di kelas. Hal ini diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP khususnya materi tari kreasi daerah menjadi baik. Selain itu diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif agar kualitas pembelajaran pada materi tari kreasi daerah dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa video animasi tari kreasi daerah yang nantinya digunakan untuk belajar siswa sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami hal-hal yang harus diperhatikan saat mempelajari mata pelajaran SBdP materi tari kreasi daerah. Video animasi menggunakan prinsip visual, media ini megajak siswa mempelajari materi dengan melihat secara langsung dalam bentuk video animasi yang menarik agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik.

Untuk mengembangkan media pembelajaran maka digunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori Fishbone atau tulang ikan. Secara rinci, kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir Pengembangan Video Animasi Teori Fishbone

(Sugiyono)

2.4 Hipotesis

Dari teori dan rumusan masalah yang telah dibahas maka hipotesis penulisan skripsi ini adalah

Ho : Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah tidak layak sebagai media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan dan jika diterapkan dalam pembelajaran tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Seni Tari.

Hi : Pengembangan media pembelajaran video animasi tari kreasi daerah layak sebagai media pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan dan jika diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Seni Tari.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan sesuai hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti sampaikan sebagai berikut :

- 1) Produk video animasi tari kreasi daerah dikembangkan berdasarkan angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru. Produk video animasi tari kreasi daerah didesain menggunakan aplikasi *blender 3D* dan *powtoon*. Video animasi tari kreasi daerah terdiri dari bagian materi yaitu bidang kognitif dan bidang keterampilan yang berupa langkah-langkah menari dan tari kreasi daerah cublak-cublak suweng.
- 2) Produk video animasi tari kreasi daerah yang dikembangkan berdasarkan validasi pakar telah memenuhi kriteria sangat layak pada aspek desain pengembangan video animasi tari kreasi daerah dengan skor 92,5% dan memenuhi kriteria layak pada aspek kesesuaian video animasi tari kreasi daerah dengan materi dengan skor 70%.
- 3) Penggunaan video animasi tari kreasi daerah dalam pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa mencapai nilai di atas KKM.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1) Bagi guru

Hendaknya guru dalam mengajar materi seni tari dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengem-bangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar tercipta pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

2) Bagi siswa

Hendaknya siswadalam pembelajaran seni tari dapat memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran dengan lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitasnya.

3) Bagi sekolah

Hendaknya sekolah dapat mengembangkan dan memperkaya media pembelajaran khususnya seni tari yang inovatif untuk proses pembelajaran sehingga mutu dan kualitas sekolah meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi
- Rifa'i, Achmad & Chatharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siregar, Eveline. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana, 2013. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta

- Susanto,Ahmad. 2013. *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana
Prenada Media Grup
- Taufik, Agus.dkk. 2010. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung : Kata Pena.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.
Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang:
UPT UNNES PRESS
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka
Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar
Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta
: Kencana.