

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni tari memiliki peran penting dalam perkembangan anak, terutama pada usia dini. Melalui seni tari, siswa dapat mengeksplorasi diri, mengembangkan imajinasi, dan meningkatkan kemampuan motoriknya. Seni tari merupakan sebagian dari Pendidikan seni budaya yang tidak hanya mengajarkan mengenai gerakan, melodi, dan ritme. Tetapi juga tentang cara mengkomunikasikan ide, emosi, dan pikiran mereka melalui gerakan tubuh. Kreativitas menjadi kunci dalam pembelajaran seni tari, karena memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dan menghasilkan karya yang orisinal. Namun, sering-seringkali kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari masih belum teroptimalkan.¹

Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan bagi institusi Pendidikan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa. Hal ini memungkinkan pengembangan seperti karakter, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis dapat dilakukan secara optimal. Keterampilan-keterampilan tersebut sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan budaya di masa depan. Hal-hal itu bisa dilakukan melalui pendidikan seni, khususnya seni tari yang menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut. Karena, memberikan

¹ Ahmad Zuhdi, Firman Firman, and Riska Ahmad, 'The Importance of Education for Humans', *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6.1 (2021), p. 22, doi:10.23916/08742011.

ruang bagi siswa untuk berekspresi, berkarya secara kreatif, dan berkolaborasi dengan teman sejawat.²

Kreativitas dalam pembelajaran seni tari sangatlah penting untuk perkembangan seni secara keseluruhan tetapi juga berdampak luas pada aspek kognitif dan emosional siswa. Menurut Guilford, kreativitas merupakan proses berpikir secara divergen yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide baru.³ Kreativitas memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks. Dalam pembelajaran seni tari, kreativitas siswa dapat diwujudkan melalui kebebasan berepreksi, improvisasi, dan menciptakan gerakan-gerakan yang orisinal. Namun, sebagian besar pembelajaran seni tari masih menggunakan metode konvensional seperti pemaksaan langsung oleh guru, dengan tanpa adanya alat bantu media yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan mengembangkan kreativitas gerak.

Proses imitasi atau peniruan gerakan merupakan langkah awal yang penting dalam pembelajaran seni tari. Melalui proses meniru gerakan yang telah ada, siswa dapat membangun pemahaman dasar tentang bentuk dan struktur gerakan dalam menari. Namun, proses pembelajaran seni tari tidak boleh berhenti pada tahap peniruan. Imitasi hanyalah titik awal untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menciptakan gerakan-gerakan tari yang orisinal.⁴

² Waluyanti, Sri, dkk. 'Bab 8 Bab 8', *GUI Event Handling*, no. 2008 (2018), pp. 8–10.

³ Riyan Hidayatullah, 'Kreativitas Dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen Dan Konvergen', *Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2.1 (2020), pp. 3–4.

⁴ Almi Samsinar, 'Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Mencipta Gerak Tari Melalui Model Pembelajaran Kontektual Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Cina Kabupaten Bone', *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (2017), pp. 5–24.

Dalam konteks Pendidikan seni tari di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 1 penting bagi guru untuk menyeimbangkan kedua pendekatan tersebut. Imitasi dapat memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk memahami tarian. Sementara, pengembangan kreativitas gerak memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi secara bebas. Keseimbangan antara kedua pendekatan ini sangat diperlukan agar siswa tidak hanya mempelajari teknik dasar tetapi juga dapat menari dengan bebas.

Pembelajaran seni tari di sekolah dasar, seringkali menghadapi berbagai masalah. Salah satu tantangan utama yakni minimnya model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas. Berdasarkan beberapa peristiwa menunjukkan sebagian besar siswa hanya meniru gerakan yang diberikan guru, tanpa mencoba membuat gerakan baru atau mengembangkan sesuai keinginan mereka. Meskipun demikian, siswa tetap bebas bereksperimen dan berimajinasi untuk mengembangkan kreativitas gerak dalam seni tari. Selain itu, pendekatan yang terlalu berfokus pada hafalan gerak juga dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar lebih banyak.⁵

Permasalahan umum yang sering terjadi dalam pembelajaran seni tari adalah rendahnya tingkat kreativitas siswa. Banyak siswa hanya mengikuti gerakan-gerakan yang diberikan guru tanpa ada kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka sendiri. Hal ini membuat pembelajaran tari menjadi menonton kurang menarik, terutama bagi siswa kelas rendah seperti

⁵ Fanny Fitria Sari and Heni Komalasari, 'Penerapan Model Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar', *Heni Komalasari Ringkang*, 3.1 (2023), pp. 24–33.

kelas 1. Pembelajaran yang kurang bervariasi juga membuat siswa cepat bosan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya kreativitas dalam pembelajaran seni tari adalah keterbatasan media pembelajaran inovatif dan sumber daya yang menjadi faktor utama rendahnya kreativitas dalam pembelajaran seni tari yang hanya mengandalkan intruksi verbal dan refleksi guru seringkali tidak cukup untuk merangsang imajinasi dan inovasi siswa. Banyak sekolah dasar yang dimana guru masih cenderung menjadi satu-satunya sumber informasi, sementara siswa hanya menerima informasi secara pasif.⁶

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi. Tetapi juga, dapat meningkatkan kreativitas, minat, dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, perlu adanya media pembelajaran untuk menyampaikan materi yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengolah informasi dengan cara yang lebih menyenangkan.⁷

Media pembelajaran secara umum dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, dan media interaktif. Media visual adalah media yang menyampaikan informasi melalui gambar, foto, diagram, atau grafik. Contoh media visual dalam pembelajaran seni tari adalah gambar sekuensial yang menunjukkan urutan gerak tari. Dengan menggunakan media ini, siswa

⁶ M Jazuli, 'Model Pembelajaran Tari Pendidikan Pada Siswa SD/MI Semarang', *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10.2 (2010), pp. 1–18.

⁷ Zuhdi, Firman, and Ahmad, 'The Importance of Education for Humans'.

dapat mempelajari gerakan tari secara visual dan bertahap, yang melibatkan keterampilan fisik siswa.

Disisi lain, media audiovisual seperti video tutorial juga dapat berperan penting dalam memberikan contoh gerakan tari yang benar. Video ini menyajikan kombinasi visual dan audio yang memungkinkan siswa melihat dan mendengar secara langsung bagaimana gerakan dilakukan, disiarkan dengan musik yang sesuai. Dengan cara ini, siswa dapat memahami ritme, tempo, dan dinamika gerakan secara lebih menyeluruh, yang pada pasangannya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti gerakan tari secara akurat.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu pendekatana visual yang efektif untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik siswa. Media yang menarik berupa gambar dan video menjadi solusi untuk penyampaian konsep pembelajaran, terutama untuk sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan konkret untuk memahami informasi, terutama pada siswa kelas 1 yang cenderung lebih visual dan kinestetik dalam mempelajari materi. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang bervariasi dan mendukung kebutuhan siswa dalam memahami kreativitas gerak tari.⁸

Tidak adanya, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif juga menjadi masalah dalam pembelajaran seni tari di MI Al-Falah Pagu Wates. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan karakteristik siswa sangatlah penting. Khususnya di sekolah dasar, pada kelas 1 MI Al-falah Pagu Wates masih dominan menggunakan pendekatan konvensional, seperti

⁸ Septy Nurfadhillah and others, 'Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), pp. 149–65 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>>.

penjelasan verbal dan demonstrasi langsung. Dinilai kurang efektif dalam mengoptimalkan kreativitas gerak siswa. Siswa lebih cenderung meniru tanpa memahami makna gerakan atau mengembangkan ide-ide kreatifnya sendiri. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.⁹

Pada tahap perkembangan anak pada usia dini, kreativitas menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Dalam teori perkembangan kognitif Piaget yang berlangsung dari usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan operasi logis dalam berpikir, meskipun penalaran tersebut masih terbatas pada situasi konkret atau nyata, dan belum mampu menerapkan logika pada hal-hal yang bersifat abstrak. Sejalan dengan itu, menurut Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya "*Developmental Psychology : A life-Span Approach*". Tahap operasional konkret adalah masa ketika anak mulai dapat berpikir secara logis dan sistematis, namun tetap sangat bergantung pada pengalaman langsung dan objek konkret sebagai dasar proses berpikirnya.

Hurlock juga menekankan bahwa anak-anak pada tahap ini belajar paling efektif melalui aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, seperti bermain, mengeksplorasi, dan menggunakan media visual atau konkret yang bisa diraba dan dilihat. oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran seni tari, media yang konkret seperti *Smart Card* menjadi sangat relevan untuk merangsang kreativitas gerak siswa. Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran seni tari masih rendah. Kurangnya

⁹ 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan', 4 (2022).

stimulus yang mendukung perkembangan kreativitas dapat menghambat potensi siswa dalam mengembangkan keterampilan seni tari secara maksimal.¹⁰

Sebagai solusinya adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *Smart Card*, sebuah media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk membantu siswa memahami gerakan tari secara bertahap. Media ini dirancang untuk mendorong siswa menciptakan gerakan baru secara kreatif, dengan pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Diharapkan media *Smart Card* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Media *Smart Card* sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran seni tari karena siswa dapat menggunakan media kartu gambar sebagai sumber inspirasi untuk membuat gerakan secara kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan seni, yaitu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Pengembangan media *Smart Card* diharapkan menjadi solusi terhadap permasalahan umum yang dihadapi dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, dan memperkuat keterampilan motoric dalam membangun kepercayaan diri dengan menampilkan kreativitas gerak.

Namun, penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Hermawan 2020 menemukan bahwa penggunaan media kartu gerak dalam pembelajaran seni tari mampu meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan menggunakan kartu dapat menunjukkan peningkatan

¹⁰ Arifati Mungfarida and others, 'Inovasi Pembelajaran Dengan Media Power Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Point Interaktif Untuk', 2.1 (2025), pp. 82–88.

dalam pemahaman pola gerakan tari dan kemampuan dalam memahami pola gerakan tari secara bertahap dan mampu menciptakan variasi gerakan baru secara mandiri. Media kartu ini memberikan stimulus visual yang menarik, sehingga siswa lebih mudah menginternalisasi konsep gerakan.¹¹

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MI Al-Falah Pagu Wates pada tanggal 28 September 2024 salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kendala dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif. Sebagian besar pembelajaran seni tari masih menggunakan metode demonstrasi langsung oleh guru tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Permasalahan ini, menyatakan bahwa tidak adanya media pembelajaran mengakibatkan tujuan pembelajaran seni tari untuk mengembangkan kreativitas gerak siswa sulit tercapai.¹²

Dengan adanya permasalahan khusus, diperlukan media pembelajaran *Smart Card* adalah sebuah media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk membantu siswa memahami gerakan tari melalui visualisasi gambar yang jelas dan intruksi yang terstruktur. Media ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi menciptakan gerakan sehingga mendorong kreativitas siswa. Berdasarkan interpretasi siswa terhadap gambar tari melalui urutan gambar yang dipresentasikan oleh guru. Dengan melihat gambar-gambar tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami langkah-langkah gerak alur tari

¹¹ D Oktariani, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14 (2024), pp. 14–29.

¹² Husnul Khotimah and Lestari Dwi Priyanti, 'Implementation of Problem Solving Method in Improving Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MI Al Falah Pagu Wates Kediri', *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1.1 (2023), pp. 92–106, doi:10.30762/ijomer.v1i1.1061.

yang dipelajari, sehingga siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal tetapi juga visualisasi yang kongkret.

Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran juga mempengaruhi kemampuan siswa untuk membuat gerakan tari yang orisinal. Penelitian terdahulu yang dilakukan Rahmawati 2020, bahwa penggunaan media berbasis visual dan kinestetik lebih efektif dalam pembelajaran seni tari di kelas rendah membutuhkan media pembelajaran yang kongkret, menarik, dan interaktif untuk membantu mereka memahami pola gerakan tari dan mendorong eksplorasi gerak. Sedangkan menurut Handayani menegaskan pentingnya media berbasis nilai budaya lokal dalam pembelajaran seni tari, hal ini relevan dengan pembelajaran seni tari di MI Al-Falah Pagu Wates yang mengintegrasikan nilai-nilai islami.¹³

Media *Smart Card* tidak hanya berfungsi sebagai panduan untuk memahami gerakan, tetapi juga memberikan tantangan bagi siswa untuk menunjukkan gerakan mereka sendiri. Dalam tantangan ini, perlu diterapkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar dapat menarik siswa sekaligus meningkatkan kreativitas siswa. Media *Smart Card* adalah salah satu media pembelajaran yang menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mendorong kreativitas dan imajinasi siswa. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran melalui eksplorasi visual yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan membuat ide-ide baru.¹⁴

¹³ Abyor Smaradewarisang Dhomas, 'Deskripsi Karya Seni Rupa', 2020 <http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/>.

¹⁴ Dhomas, 'Deskripsi Karya Seni Rupa'.

Media *Smart Card* menawarkan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal, di mana pemahaman melalui gambar dan pengamatan langsung dapat membantu mereka lebih mudah memahami gerakan tari. Dengan pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan kemampuan siswa dapat mengekspresikan kreativitas gerak secara signifikan, sehingga tujuan pembelajaran seni tari tercapai dengan lebih optimal.¹⁵ Berdasarkan uraian di atas perlu bagi peneliti untuk mengajukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Smart Card* Untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari Kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Smart Card* dapat diterapkan dalam pembelajaran seni tari pada siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates ?
2. Bagaimana kelayakan media *Smart Card* dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates ?
3. Bagaimana efektivitas media *Smart Card* terhadap kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran seni tari.

¹⁵ Iain Syekh and Nurjati Cirebon, '(A Case Study in Madrasah Muallimat PUI Majalengka – West Java) MODEL PENDIDIKAN UNTUK PEREMPUAN (Studi Kasus Di Madrasah Muallimat PUI Majalengka - Jawa Barat)', pp. 1–12.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas memberikan tujuan penelitaian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Smart Card* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas 1 dalam pembelajaran seni tari di MI Al-Falah Pagu Wates.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Smart Card* dalam pembelajaran seni tari kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates.
3. Untuk mengetahui efektivitas media *Smart Card* untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Kartu gambar bertema gerak tari.
2. Tema gambar dapat bervariasi sesuai dengan topik pembelajaran seni tari, seperti gerakan alam (misalnya, gerakan angin, udara, burung), gerakan binatang, dan gerakan manusia.
3. Kartu gambar diatur dalam set yang terstruktur sesuai dengan tingkat kesulitan gerak tari. Set pertama berisi gerakan dasar, dan set berikutnya berisi gerakan yang sesuai yang memancing kreativitas siswa.
4. Setiap kartu dilengkapi dengan deskripsi singkat mengenai gerakan yang dapat dilakukan berdasarkan gambar, sehingga guru memiliki petunjuk dalam mengarahkan kreativitas gerak siswa.
5. Panduan ini juga menyarankan variasi kegiatan kreatif yang bisa dilakukan oleh siswa, seperti membuat tarian berdasarkan kombinasi beberapa kartu.

6. Kartu gambar bisa dikombinasikan dengan alat bantu interaktif, seperti papan magnet atau papan flanel, di mana kartu dapat ditempelkan dan diurutkan secara visual oleh siswa.
7. Kartu gambar berukuran 8,6 cm × 5,4 cm terdiri dari 45 kartu.
8. Kartu gambar dicetak dengan bahan yang tahan lama, seperti laminasi atau plastik tebal dan ramah anak tanpa ujung tajam, sehingga mudah dipegang oleh siswa.
9. Kartu gambar menggunakan bahan KTP plastik PET-G (*Polyethylene Terephthalate Glycol*), yang nantinya dapat memberikan hasil cetakan yang mengkilap.
10. Kartu gambar dilengkapi dengan lembar evaluasi yang memungkinkan guru untuk mengukur tingkat kreativitas gerak siswa berdasarkan interpretasi mereka terhadap gambar yang diberikan.
11. Kartu gambar dilengkapi *barcode* atau QR kode dua dimensi (2D) yang terdiri dari kotak hitam putih yang tersusun dalam pola yang dapat digunakan untuk mengakses informasi digital seperti situs web, video, atau materi pembelajaran tambahan.
12. Kartu gambar disimpan dalam kotak atau box penyimpanan yang mudah dibawa dan disusun.

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hal penting dalam Penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu meningkatkan kreativitas siswa sejak dini

2. Membantu mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif
3. Membantu mengatasi keterbatasan model pembelajaran konvensional
4. Membantu pembelajaran seni tari dalam pengembangan motorik kasar dan halus siswa
5. Membantu kontribusi yang signifikan dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif di bidang seni tari
6. Membantu menjawab tantangan Pendidikan seni di sekolah dasar

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan yang terdapat dalam penelitian ini adalah

- a. Penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan media *Smart Card* akan secara efektif meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas 1. Asumsi ini didasarkan pada prinsip bahwa media visual, seperti gambar, dapat merangsang imajinasi dan membantu siswa dalam mengeksplorasi gerakan yang kreatif.
- b. Asumsi ini mengacu pada kemampuan siswa kelas 1 dalam memahami dan menafsirkan gambar untuk menghasilkan gerakan. Diharapkan bahwa pada usia ini, siswa sudah memiliki keterampilan dasar untuk memahami instruksi visual dan mampu melakukan interpretasi gerak secara mandiri.
- c. Penelitian ini berasumsi bahwa guru yang terlibat dalam implementasi media *Smart Card* dalam memahami pemahaman yang cukup terkait media yang memandu siswa dalam proses pembelajaran.

- d. Asumsi lain adalah bahwa media *Smart Card* yang digunakan dapat menarik perhatian siswa dan relevan dengan materi pembelajaran seni tari, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi siswa di sekolah lain atau kelas yang berbeda. Karakteristik siswa dari segi kemampuan motorik, tingkat kreativitas, dan latar belakang sosial dapat berbeda-beda.
 - b. Media *Smart Card* memiliki keterbatasan dalam hal variasi gerakan yang dihasilkan. Tidak semua gerakan tari dapat divisualisasikan melalui gambar, sehingga kreativitas siswa mungkin terbatas pada interpretasi tertentu dari gambar yang disajikan.
 - c. Keberhasilan model pembelajaran ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengimplementasikannya. Jika guru tidak sepenuhnya memahami konsep media *Smart Card* atau kurang mampu memfasilitasi kreativitas siswa, hasil yang diharapkan mungkin tidak tercapai.
 - d. Mengukur kreativitas siswa, terutama dalam hal gerakan, adalah tantangan tersendiri karena kreativitas bersifat subjektif dan tidak selalu mudah untuk dikuantifikasi. Oleh karena itu, evaluasi kreativitas dalam penelitian ini mungkin memiliki keterbatasan dalam hal akurasi dan validitas.

G. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak dalam Seni Tari”. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas gerak. Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran tari terbukti signifikan dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa melalui, media audio visual yang dapat membantu siswa mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide gerakan yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif
2. Tesis tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa media visual dapat membantu siswa memahami pola gerak tari lebih cepat, sehingga meningkatkan keterampilan gerak dasar dan kreativitas siswa dalam eksplorasi gerak. Tesis ini menggunakan desain penelitian pengembangan implementasi dan evaluasi yang melibatkan efektivitas media pembelajaran berbasis visual.
3. Skripsi tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* terhadap Kreativitas Gerak Siswa di SDN 3 Surakarta”. Menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis gambar mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan gerakan tari. Skripsi ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol.
4. Skripsi tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Digital terhadap Kemampuan Berkreasi dalam Seni Tari di SMP Negeri 5 Yogyakarta”. Penelitian ini mengembangkan dan menguji efektivitas kartu digital dalam

pembelajaran seni tari di jenjang SMP. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih kreatif dalam menciptakan gerakan tari karena terbantu oleh visualisasi gerakan yang lebih jelas melalui media digital.

5. Jurnal tentang “Pengaruh Kecerdasan Visual-Spasial Dan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecerdasan visual-spasial maupun kreativitas siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini menunjukkan pentingnya kedua faktor tersebut dalam mendukung proses belajar matematika.

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Relevansi

No.	Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Relevansi
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak dalam Seni Tari	Penelitian ini menggunakan jenis media interaktif semacam gambar, video, kartu bergambar sedangkan pada penelitian saya lebih untuk mengembangkan media <i>Smart Card</i>	Kedua penelitian menggunakan atau melibatkan media visual yang dimana sama-sama menggunakan kartu bergambar	Penelitian saya merujuk pada pengembangan media <i>Smart Card</i> sebagai media pembelajaran seni tari untuk siswa kelas 1, yang belum banyak diteliti sebelumnya. berbasis visual dan pengaruhnya terhadap kreativitas serta pemahaman gerakan dasar tari.

2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar	Penelitian sebelumnya menggunakan media berbasis visual yang berupa gambar, video, atau alat bantu visual lainnya dalam hal ini dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar secara umum. Sedangkan, penelitian saya menggunakan pengembangan media <i>Smart Card</i> yakni kartu berisi panduan visual dan interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam seni tari.	Kedua penelitian menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran, sama-sama meneliti pengembangan media berbasis visual, sama-sama berorientasi pada peningkatan kemampuan gerak siswa meskipun dengan fokus yang berbeda kreativitas gerak tari dan keterampilan gerak dasar.	Keduanya memiliki relevansi dalam penggunaan media berbasis visual untuk membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan gerak mereka. Penelitian yang terkait, dapat memberikan wawasan tambahan dalam pengembangan media visual untuk mendukung motorik siswa di jenjang sekolah dasar untuk menyempurnakan konsep media pembelajaran <i>Smart Card</i> .
3.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> terhadap Kreativitas Gerak Siswa di SDN 3 Surakarta	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>Picture and Picture</i> , Sementara penelitian saya menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) untuk mengembangkan media <i>Smart Card</i> . Terkait Model pembelajaran <i>Picture and Picture</i> menggunakan	Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran tari, keduanya berkaitan dengan pembelajaran berbasis gerak meskipun penelitiannya lebih spesifik pada seni tari. Sama-sama	Kedua penelitian saling melengkapi dalam memahami bagaimana media visual dan model pembelajaran berbasis gambar dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa SD. Model <i>Picture and Picture</i> dalam meningkatkan kreativitas gerak, dapat menjadikan asumsi bahwa media berbasis

		gambar berurutan dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kreativitas gerak siswa yang mencakup beberapa kelas di SDN 3 Surakarta.	menggunakan pendekatan berbasis visual dalam pembelajaran, baik melalui <i>Smart Card</i> maupun model <i>Picture and Picture</i> .	visual seperti <i>Smart Card</i> juga bisa berkontribusi dalam aspek yang sama. Dalam pendekatan visual dalam pembelajaran Model <i>Picture and Picture</i> menggunakan gambar yang berurutan, yang konsepnya mirip dengan <i>Smart Card</i> dalam memberikan stimulus visual kepada siswa.
4.	Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Digital terhadap Kemampuan Berkreasi dalam Seni Tari di SMP Negeri 5 Yogyakarta	Penelitian sebelumnya melakukan Eksperimen untuk menguji pengaruh media kartu digital yang berbasis teknologi. Sedangkan penelitian saya fokus ke pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam seni tari, dengan tingkat pendidikan pada penelitian saya kelas 1 MI dan penelitian yang terkait dilakukan di SMP 5 Yogyakarta.	Keduanya berupaya meningkatkan kreativitas siswa dalam menari, meskipun dengan pendekatan yang berbeda. Sama-sama menggunakan kartu sebagai media pembelajaran, baik dalam bentuk cetak <i>Smart Card</i> maupun Digital. Keduanya juga memanfaatkan elemen visual untuk membantu siswa memahami gerakan tari	Kedua penelitian dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media kartu (baik cetak maupun digital) dapat meningkatkan kreativitas dalam seni tari. Kartu digital terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas berkreasi, maka konsep ini dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan fitur tambahan pada media pembelajaran <i>Smart Card</i> . Meskipun dilakukan di tingkat SMP, prinsip penggunaan

		Dalam kemampuan berkreasi dalam seni tari secara lebih luas dapat mengeksplorasi gerak termasuk komposisi dan ekspresi.	dan menciptakan gerakan baru.	media kartu sebagai alat bantu belajar bisa diterapkan dan dikembangkan di tingkat SD/MI. Hasil penelitian yang terkait dapat memberikan gambaran ke media yang berbasis kartu baik digital maupun cetak dapat disusun dengan menarik dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam tari.
5.	Pengaruh Kecerdasan Visual-Spasial Dan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Penelitian sebelumnya mengunakan bidang studi matematika, mengukur pengaruh kecerdasan visual-spasial dan kreativitas terhadap pemecahan masalah yang dilakukan baik di SD, SMP, atau SMA. Sedangkan penelitian saya mengembangkann media <i>Smart Card</i> untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa di kelas 1 MI.	Keduanya meneliti aspek kreativitas siswa, meskipun dalam bidang yang berbeda. Sama-sama menekankan peran visual dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa (<i>Smart Card</i> dalam tari, visual-spasial dalam matematika). Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa baik dalam kreativitas	Jika kecerdasan visual-spasial berpengaruh terhadap pemecahan masalah secara matematis, dan ada kemungkinan bahwa aspek ini juga berperan dalam kreativitas gerak dalam seni tari. Penelitian terkait memberikan wawasan tambahan mengenai bagaimana kreativitas berkontribusi dalam pembelajaran, yang bisa menjadi landasan dalam mengembangkan media <i>Smart</i>

			gerak maupun dalam pemecahan masalah. Meskipun berbeda dalam konteks, kedua penelitian sama-sama melibatkan proses berpikir kreatif dan kognitif dalam menyelesaikan tugas atau tantangan.	<i>Card</i> untuk lebih mengasah kreativitas siswa. Hasil penelitian terkait dapat memperkuat bahwa penggunaan media visual seperti <i>Smart Card</i> dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.
--	--	--	--	---

Dari paparan penelitian terdahulu, Penelitian ini akan melanjutkan penelitian yang sudah ada dengan mencoba mengembangkan media pembelajaran yaitu *Smart Card* dengan tujuan untuk kelayakan dan mengetahui kreativitas gerak siswa dalam meningkatkan gerak siswa pada pembelajaran seni tari kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran merupakan proses untuk merancang, membuat, dan mengoptimalkan media atau alat bantu pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat disampaikan secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, pengembangan media pembelajaran melibatkan analisis kebutuhan siswa, desain, pembuatan, uji coba dan penyempurnaan media pembelajaran

2. Media *Smart Card*

Media *Smart Card* adalah media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berisi panduan gerakan tari, informasi tentang jenis tari, atau intruksi langkah-langkah kreatif yang digunakan dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa. Proses penggunaan media *Smart Card* meliputi pengenalan kartu kepada siswa, eksplorasi gerakan berdasarkan gambar atau teks pada kartu, serta evaluasi kreativitas siswa dalam mengembangkan gerakan tari dengan memanfaatkan kartu tersebut. Media *Smart Card* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas gerak dengan mengevaluasi keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran seni tari

3. Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari adalah proses pengajaran yang fokus pada pemahaman dan keterampilan dalam menari, mencakup gerakan, ekspresi, dan apresiasi seni tari. Sedangkan, seni tari merupakan bentuk ekspresi seni yang menggunakan gerakan tubuh secara ritmis untuk mengkomunikasikan ide atau perasaan. Pembelajaran seni tari dalam penelitian ini merujuk pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa kelas 1 dalam mengenal, memahami, dan menyampaikan gerakan-gerakan tari tradisional atau modern di bawah bimbingan guru dengan menggunakan media *Smart Card*.

4. Kreativitas Gerak

Kreativitas gerak adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan gerakan- gerakan baru yang orisinal, fleksibel, dan ekspresif. Dalam konteks pembelajaran seni tari atau pendidikan fisik, kreativitas gerak merujuk pada proses di mana siswa menggunakan imajinasi dan

kemampuan mereka untuk menciptakan, memodifikasi, atau mengkombinasikan gerakan secara bebas dan inovatif. Kreativitas gerak diukur melalui kemampuan siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates dalam menciptakan gerakan tari baru yang bervariasi dan sesuai dengan alur pembelajaran yang ditentukan.

5. Kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates.

Sekolah Dasar Islam yang menerapkan kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan umum dan nilai-nilai keagamaan Islam. Kelas 1 adalah tingkatan awal dalam jenjang pendidikan sekolah dasar yang terdiri dari siswa-siswa yang baru memulai pendidikan formal. Kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates merujuk pada sekelompok siswa di sekolah tersebut yang akan menjadi subjek dalam uji coba pengembangan media *Smart Card* dalam pembelajaran seni tari. Yang, memiliki karakteristik siswa dan lingkungan pendidikan berbasis agama dengan pembelajaran seni tari sebagai bagian dari mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)