

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Hasil Penelitian Dan Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan ini telah dilakukan di MI Al-Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri untuk mengevaluasi kelayakan dan daya tarik dari media *Smart Card* dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran seni tari. Media tersebut telah melalui proses validasi oleh para ahli. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media cetak dengan nama Smart Card. Menggunakan model penelitian *ADDIE*, yang tahapannya meliputi *analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (mengevaluasi). Berikut adalah data proses dan hasil setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan :

##### **1. Analyze (Tahap Menganalisis)**

Pada tahap analisis kebutuhan pendahuluan yang meliputi observasi kegiatan pada saat proses belajar mengajar, wawancara terhadap guru kelas I. Tujuan dari tahap ini yaitu memperoleh data aspek analisis. Aspek analisis yang didapatkan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa.

###### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan di MI Al-Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri dengan wawancara terhadap guru kelas I. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas I yaitu Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd.SD diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku Seni

Budaya pegangan guru sebagai bahan ajarnya. Saat ini, guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, baik yang berbasis digital maupun konvensional. Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd.SD hanya memanfaatkan media yang ada dikelas seperti papan tulis yang di mana papan tulis hanya menjadi contoh tulisan saja, agar anak meniru penjelasan materi seni tari tanpa melakukan praktek secara langsung.

Namun, yang ditemukan di lapangan bahwa media yang digunakan juga kurang bervariasi, guru hanya menggunakan media buku saja, dan video yang ditampilkan di LCD proyektor, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan kesulitan yang dimiliki guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd.SD juga menuturkan bahwa media konvensional dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa, karena pada dasarnya siswa kelas 1 lebih cenderung ke gaya visual yang dimana siswa lebih tertarik dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa kelas 1.

Permasalahan tersebut juga menimbulkan permasalahan bagi siswa yakni sulit untuk memahami materi seni tari, yang dimana sebenarnya materi seni tari perlu adanya pengenalan dan praktek secara langsung agar siswa tahu bahwa di pembelajaran seni tari ada unsur-unsur gerak tari dan macam-macam gerakan tari yang harus diketahui oleh siswa. Serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang efektif untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa, sehingga siswa

merasa tidak tahu apa yang telah dicontohkan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran.

**Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kebutuhan dengan Guru Kelas I**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapakah jumlah siswa yang berada di kelas I ?	25
2.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni tari di kelas 1 selama ini ?	Pelaksanaan pembelajaran seni tari di kelas 1 selama ini masih berjalan secara sederhana. Materi tari yang diberikan pun masih terbatas pada gerakan dasar, seperti menggerakkan kaki, tangan, atau kepala, lebihnya hanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi. Karena mata pelajaran seni budaya bagi guru hanyalah mata pelajaran tambahan terlebih lebih menekankan mata pelajaran yang berbasis agama, karena pada faktanya di MI Al-Falah Pagu Wates semua mata pelajaran dilakukan meskipun pasti ada tambahan dari program kurikulum merdeka.
3.	Apa saja kendala yang biasanya dihadapi dalam pembelajaran seni tari di kelas 1 ?	Pada saat ini kendala yang dirasakan oleh wali kelas 1 adalah kurangnya faktor dukungan belajar orang tua kepada anak, sangat memengaruhi proses belajar mengajar di kelas 1, banyak orang tua yang kurang perhatian terhadap anak, karena pada fase kelas 1 perlu adanya dukungan untuk belajar.
4.	Bagaimana sikap atau antusiasme siswa terhadap pelajaran seni tari ?	Sikap peserta didik terhadap seni tari cukup positif. Sehingga, banyak anak yang senang terhadap pembelajaran seni tari, apalagi pembelajaran dibuat menyenangkan.
5.	Menurut bapak/ibu, bagaimana tingkat kreativitas gerak siswa kelas 1 saat mengikuti pembelajaran seni tari ?	Secara umum, kreativitas gerak siswa kelas 1 masih dalam tahap berkembang. Meskipun sebagian besar perlu bimbingan dan contoh dari guru.
6.	Bagaimana upaya bapak/ibu dalam menumbuhkan	Upaya yang dilakukan yakni memberikan kebebasan untuk bergerak dengan menggunakan musik

	keaktivitas gerak siswa selama pembelajaran	atau video agar siswa lebih semangat dan berani.
7.	Apakah selama ini bapak/ibu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar seni tari? Jika ya, media apa yang digunakan ?	Untuk selama ini belum pernah menggunakan media khusus pembelajaran seni tari. Tetapi, hanya memanfaatkan gambar, video dari Hp.
8.	Menurut bapak/ibu guru seberapa penting kedudukan media pembelajaran di dalam kegiatan mengajar ? dan alasannya !	Sangat penting, sebab media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi.
9.	Apakah metode pembelajaran yang ibu gunakan selama dalam mengajar pembelajaran seni tari ?	Terlebih seringnya menggunakan metode ceramah
10.	Apakah terdapat sumber belajar tambahan sebagai pendukung penyampaian materi secara lebih lengkap	Pada saat ini, guru masih menggunakan bahan ajar yang dibuat sendiri oleh wali kelas, mengapa dibuat sendiri, karena yang dirasakan pada buku yang berbasis kurikulum merdeka yang dirasa anak-anak masih kesulitan untuk dipahami.
12.	Berapa jam durasi pelajaran yang digunakann di MI Al-falah Pagu Wates?	35 Menit dalam 1 kali pembelajaran
13.	Bagaimana cara bapak/ibu guru mengatur durasi waktu tersebut untuk pembelajaran yang efektif ?	Tentunya dengan menyusun rencana pembelajaran sebelumnya dengan memperhatikan alokasi waktunya.

Berdasarkan table 4.1 diketahui bahwa terdapat permasalahan yang dirasakan oleh guru selama pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Menurutnya, karena permasalahan tersebut menyebabkan kurangnya rasa tertarik peserta didik selama kegiatan belajar dan menjadikan sebagian peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan

tahapan analisis kebutuhan sebagai *feedback* atau respon dari hasil yang diperoleh pada analisis kinerja yaitu memilih atau mengambil solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan membuat sebuah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menimbulkan interaksi secara langsung antara peserta didik untuk dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan dari segi kreativitasnya. Namun, peneliti memerlukan pengembangan media yang menarik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran seni tari. Media tersebut adalah media pembelajaran *Smart Card* untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa pada pembelajaran seni tari kelas 1 di MI Al-falah Pagu Wates, Kabupaten Kediri. Di dalam media *Smart Card* atau Kartu Pintar dapat disampaikan karena terdapat gambar-gambar pendukung yang relevan terhadap pembelajaran seni tari.

#### b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di MI Al-Falah Pagu Wates adalah kurikulum merdeka. Seperti yang banyak diketahui bahwa kurikulum ini mengharuskan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator. Akan tetapi pendidik dan buku masih menjadi sumber belajar yang utama. Dengan demikian pendidik harus memiliki kreativitas yang tinggi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Apalagi pembelajaran yang memerlukan contoh atau gerak yang tidak sesuai dengan pembelajaran.

Dengan begitu kurikulum yang diterapkan untuk menjadi salah satu pemicu permasalahan peserta didik dalam menghadapi persoalan. Karena banyak peserta didik tidak paham tentang materi seni tari, karena pendidik hanya menjelaskan penjelasan materi hanya dijelaskan lewat tulisan saja tanpa menggunakan media untuk menjadi penunjang pembelajaran. Hal itu yang menjadi salah satu alasan peneliti mengembangkan media *Smart Card* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mengenal dan membantu proses pembelajaran yang lebih efektif.

Secara administratif telah menyatakan bahwa sekolah sudah mengikuti kurikulum merdeka dengan menggunakan berbagai alat pembelajaran, seperti modul ajar. Namun, dalam praktiknya kurikulum tersebut belum berjalan secara optimal. Beberapa guru masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran lama dan jarang memanfaatkan modul ajar yang telah disediakan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perencanaan kurikulum dengan pelaksanaannya di kelas yang tidak sesuai dengan kurikulum.

Guru juga menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajar yang jarang mengacu pada modul ajar yang seharusnya menjadi panduan utama. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah dan pendidik tidak benar-benar berkomitmen untuk menerapkan kurikulum, meskipun sarana dan dokumen kurikulum sudah lengkap. Akibatnya, tujuan kurikulum merdeka untuk memfasilitasi kreativitas dan pembelajaran yang berpusat pada siswa belum tercapai secara maksimal.

Pada tahap ini bertujuan untuk merumuskan indikator, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran MI Al-Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri. Kurikulum yang digunakan di MI Al-Falah Pagu Wates Kabupaten Kediri yakni kurikulum merdeka, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh perangkat kurikulum mengacu pada kurikulum tersebut. Berikut tabel capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seni tari yang menggunakan media pembelajaran *Smart Card*.

**Tabel. 4.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran,  
Pembelajaran seni tari kelas 1 semester genap**

<b>Elemen</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Berpikir dan bekerja artistik	Pada akhir fase, siswa mampu mengungkapkan pencapaian dirinya dalam mengamati bentuk tari sebagai pengetahuan dasar untuk membuat gerak berdasarkan unsur utama tari (gerak, ruang, waktu, dan tenaga) gerak ditempat dan gerak berpindah yang dipertunjukkan sesuai norma/perilaku dengan percaya diri, sehingga dapat menumbuhkan rasa keinginan dan antusiasme.	Peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian-bagian tubuh yang digunakan dalam gerakan tari dengan melihat gambar atau video tari
		Peserta didik mampu melakukan gerakan tari berkelompok secara serempak dan terkoordinasi dengan teman
		Peserta didik mampu menunjukkan gerakan tari yang sesuai dengan tempo musik secara konsisten
		Peserta didik mampu melaksanakan aktivitas menari dengan rasa senang dan bertanggung jawab.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tujuan dari analisis karakteristik adalah untuk mengetahui karakteristik anak-anak di MI Al-Falah Pagu Wates sehingga media yang dibuat dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Peserta didik kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates umumnya berusia 6-7 tahun, yaitu usia awal sekolah dasar yang menandai transisi dari masa kanak-kanak ke masa belajar formal. Menurut Jean Piaget anak-anak saat ini berada dalam fase kognitif operasional yang konkret. Artinya, mereka mulai mampu berpikir logis, namun mereka masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat nyata yang dapat mereka rasakan secara langsung. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan melalui pendekatan secara langsung. Seperti alat peraga, media visual, permainan, dan praktik langsung.

Pada anak usia kelas 1, dari sisi perkembangan fisik, anak usia kelas 1 mereka mulai mengalami pertumbuhan dan perkembangan motorik. Seperti, berlari, melompat, dan menari, meskipun koordinasi tubuh mereka belum sempurna. Di sisi lain, keterampilan motorik halus, seperti menulis, menggambar, atau memegang alat dengan tepat juga masih dalam tahap perkembangan dan memerlukan latihan terus-menerus. Jika kegiatan pembelajaran menjadi menonton, mereka akan cepat bosan karena cenderung aktif bergerak dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran melibatkan aktivitas fisik, seperti menari atau permainan gerak, akan lebih efektif bagi anak-anak kelas 1.

Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab dapat disimpulkan bahwa peserta didik MI Al-Falah Pagu Wates memiliki karakter yang berbeda-beda. Siswa kelas 1 menunjukkan keinginan untuk berinteraksi dengan teman sekelas, seperti contoh mereka bergiliran untuk bergantian, berbagi sesama teman, dan bekerja sama juga. Saat kegiatan pembelajaran seni tari berlangsung, peserta didik tampak sangat menyukai media visual dan interaktif. Saat kartu-kartu ditampilkan dan dimainkan dalam kegiatan belajar, sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi senang, penasaran, dan tertarik untuk mencoba. Mereka aktif memperhatikan gambar dan gerak yang ada pada kartu, yang menunjukkan bahwa pada usia dini peserta didik memiliki ketertarikan yang kuat terhadap stimulus visual yang konkret dan berwarna.

Dilihat dari segi aspek fisik dan motorik, peserta didik terlihat sangat aktif dalam mengikuti intruksi gerak yang ditunjukkan melalui media. Peserta didik menunjukkan kemampuan motorik kasar yang cukup baik. Seperti melakukan lompatan, mencengkeram tangan, atau bergerak sesuai dengan gambar. Meskipun hanya beberapa anak masih tampak canggung atau gagal meniru gerakan. Ini menunjukkan bahwa gaya belajar gerakan tari merupakan salah satu gaya belajar yang paling dominan di usia kelas 1. Penggunaan alat bantu seperti *smart card* sangat membantu dalam pengembangan keterampilan gerak mereka, baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan analisis karakteristik, media *Smart Card* sudah sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates yang sesuai dengan tahap perkembangan anak di usia dini. Dengan penggunaan media *Smart Card* mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Media yang di desain menarik, tidak hanya untuk merangsang gerak dan kreativitas saja, tetapi juga memperkuat aspek sosial, emosional, bahasa, dan nilai moral dalam pembelajaran seni tari.



## **2. Design (Tahap Merancang)**

Tahap kedua adalah mendesain atau merancang sebuah produk media pembelajaran. Media dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, peneliti membuat rencana awal media yang akan dikembangkan. Rencana ini mencakup isi material, desain tampilan, dan elemen pendukung lainnya. Tujuannya adalah memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara afektif.

Media *Smart Card* adalah nama media yang dikembangkan, sebuah media visual yang berisi tentang materi seni tari, dijelaskan dengan konsep menarik dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik kelas I MI Al-Falah Pagu Wates. Desain media *Smart Card* dibuat dengan pendekatan secara visual yang menarik dengan menampilkan urutan gerakan tari secara bertahap melalui gambar yang berwarna. Setiap kartu menampilkan gerakan tubuh yang dilengkapi dengan intruksi yang mudah dipahami oleh anak-anak di usia dini.

Pada tahap proses perancangan dilakukan secara sistematis, oleh peneliti mulai dari menemukan materi gerak dasar tari yang relevan dan disesuaikan dengan usia siswa. Sebagai pendukung dalam proses perancangan, peneliti juga menyusun *storyboard* untuk menunjukkan alur penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. *Storyboard* ini memuat rangkaian kegiatan, mulai dari pengenalan media, penyajian setiap gerakan dalam kartu, hingga kegiatan eksplorasi dan kreasi gerak oleh siswa. Berikut *storyboard* dari media *Smart Card*

**Tabel 4.3 Storyboard Media *Smart Card***

Sketsa/Rancangan Awal	Penjelasan
	<p>Media <i>Smart Card</i> di desain menggunakan canva premium. Pemilihan warna, elemen dan jenis font disesuaikan dengan karakteristik kelas 1. Berukuran 8,6 cm × 5,4 cm, terdiri dari 45 kartu. Bahan atau jenis yang digunakan adalah bahan KTP plastik PET-G (<i>Polyethylene Terephthalate Glycol</i>). Plastik yang terdiri dari tujuh lapis kertas, yang sering digunakan untuk kemasan air minum.</p>
	<p>Di bagian depan kartu terdapat gambar gerakan tari yang meliputi gerakan kaki, gerakan tangan, dan gerakan tubuh. Dengan tujuan peserta didik mengenal berbagai gerakan dasar tari. Pada bagian belakang kartu, terdapat <i>barcode</i> yang menunjukkan contoh gerakan tersebut. Dengan menggunakan penjelasan mengenai gerakan tari, yang tertuju pada kalimat yang menunjukkan kalimat perintah untuk mempragakan atau mempraktekkan gerakan tersebut.</p>

### 3. *Develop* (Tahap Mengembangkan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahapan untuk menyelesaikan hasil dari tahap *design*

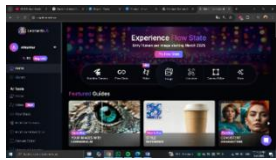
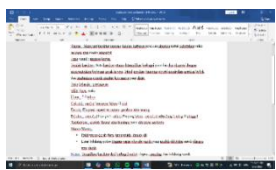
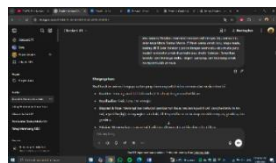

(perancangan) dan untuk memvalidasi media *Smart Card* yang dimualu dari mengembangkan media, validasi media dan revisi media.

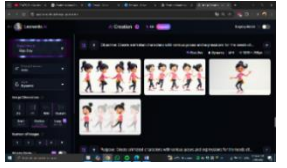
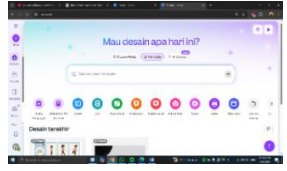
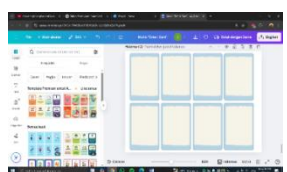
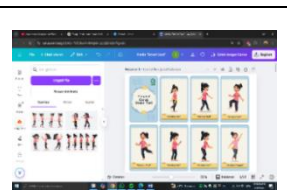
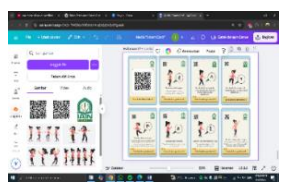
### a. Mengembangkan Media

#### 1) Tahap membuat media *Smart Card*







Mengumpulkan tampilan kartu menggunakan desain grafis yakni Canva Premium, dan untuk tokoh atau gambarnya di desain di aplikasi Leonardo.ai berikut tahapan pembuatan media *Smart Card*.


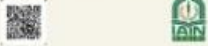


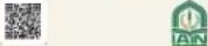


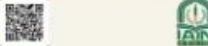

**Tabel 4.4 Tahapan membuat media *Smart Card***



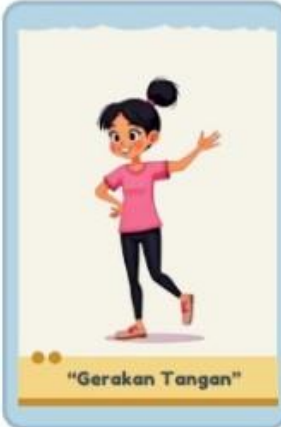



No.	Gambar	Penjelasan
1.		Buka aplikasi Leonardo.ai di website yang sudah ada di google. Lalu, klik pada gambar atau tulisan <i>image</i> , tentukan ukuran gambar, dan pemilihan jumlah tokoh yang dibuat.
2.		Sebelum kembali ke aplikasi atau website Leonardo.ai. Selanjutnya, membuat teks atau deskripsi di word tentang ciri-ciri tokoh yang ingin dibuat. Lalu salinlah teks atau deskripsi dan pindah ke ChatGpt untuk diubah ke prompt generate gambar di Leonardo.ai.
3.		Buka website ChatGpt, salin teks atau deskripsi. Salin lalu, ketik "buatlah prompt generate gambar di Leonardo.ai. dalam bahasa inggris dengan menyesuaikan poin-poin di ChatGpt". Jika sudah jadi teks atau deskripsi dari prompt ChatGpt, salin teks dan pindai ke website Leonardo.ai.
4.		Buka kembali, aplikasi atau website Leonardo.ai. klik pada bagian image. Lalu salin teks yang sudah jadi dari website ChatGpt. Kalau sudah klik pada bagian <i>create</i> , tunggu beberapa menit agar gambar yang diinginkan jadi.

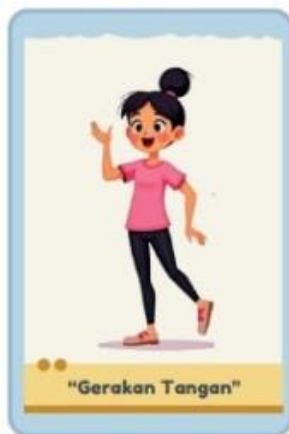
5.		Jika gambar sudah jadi, download gambar satu persatu.
6.		Buka aplikasi canva premium untuk mendesain kartu. Klik tanda tambah dan tentukan ukuran kartu yang akan digunakan adalah ukuran 8,6 cm × 5,4 cm.
7.		Selanjutnya, mulai mendesain kartu dengan memilih warna yang menarik, dan font yang menarik dengan menyesuaikan umur peserta didik.
8.		Masukkan gambar yang sudah di download dari website Leonardo.ai. lalu, unggah gambar di canva dengan menghapus latar belakang pada gambar.
9.		Tambahkan lagi folder atau desain kartu, untuk mendesain bagian belakang kartu <i>Smart Card</i> . Dengan menambahkan penjelas mengenai gerakan tersebut, beserta barcode untuk menunjukan video terkait gerak tersebut. Di belakang kartu terdapat kalimat perintah, yang meminta peserta didik untuk melakukan atau mempraktekan gerakan tersebut. Dengan cara menscan <i>barcode</i> di belakang kartu







Tabel 4.5 Bagian-bagian media *Smart Card*






Bagian Depan Kartu	Bagian Belakang Kartu
	
	
	

 <p>"Gerakan Kaki"</p>	  <p><b>Gerakan kaki melompat</b>          "Berdiri tegak, lalu melompat dengan mengangkat kedua kaki dari lantai secara bersamaan, kemudian mendarat kembali di tempat semula!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>
 <p>"Gerakan Kaki"</p>	  <p><b>Gerakan kaki menghentak</b>          "Hentakkan kaki ke lantai, secara bergantian,!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>
 <p>"Gerakan Kaki"</p>	  <p><b>Gerakan kaki menjinjit</b>          "Tegakkan badanmu, lalu berjinjit di ujung kaki!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>

 <p><b>"Gerakan Tangan"</b></p>	 <p><b>Gerakan mengangkat tangan</b>  "Rentangkan satu tanganmu ke atas, Misal tangan kanan, lalu tangan kiri, lakukan secara bergantian!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>
 <p><b>"Gerakan Tangan"</b></p>	 <p><b>Gerakan tangan menekuk siku</b>  "Tekuk siku, lalu taruh tangan di pinggul sesuai gerak tari!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>
 <p><b>"Gerakan Tangan"</b></p>	 <p><b>Gerakan menepuk tangan</b>  "Tekuk tanganmu ke paha, lalu ke dada, dan terakhir tepuk ke bagian atas!"</p> <p><b>Coba lakukan gerakan ini!</b></p>

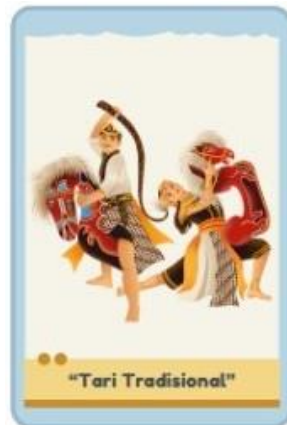





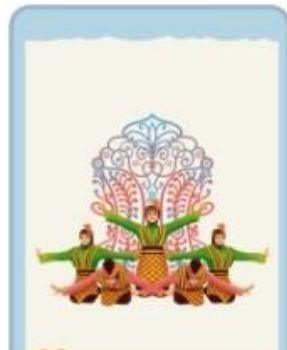
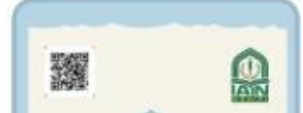


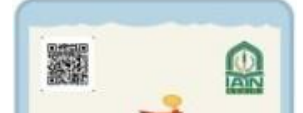

 <p>“Gerakan Tubuh”</p>	 <p>Gerakan memutar tubuh “Putar badan ke kanan dan ke kiri, lakukan secara bergantian !”</p> <p>Coba lakukan gerakan ini !</p>
 <p>“Gerakan Tubuh”</p>	 <p>Gerakan tubuh menggeliat “Gerakan badanmu secara perlahan-lahan !”</p> <p>Coba lakukan gerakan ini !</p>
 <p>“Gerakan Tubuh”</p>	 <p>Gerakan tubuh menyamping “Miringkan tubuhmu ke samping !”</p> <p>Coba lakukan gerakan ini !</p>

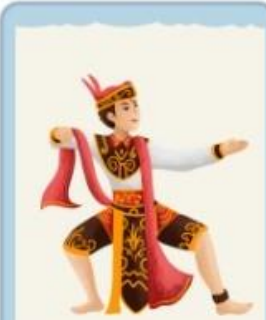
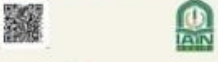





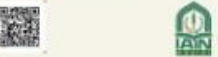

 <p>Mengenal Macam - macam Gerakan Hewan</p>	 <p>Scan Lalu Perhatikan !</p>
 <p>"Kanguru"</p>	 <p>Kanguru - Melompat "Lompat tinggi dengan kedua kaki secara bersamaan! letakkan tangan di depan dada seperti kaki depan kanguru!"</p> <p>Coba lakukan gerakan ini !</p>
 <p>"Bebek"</p>	 <p>Bebek - Berjalan, Mengangguk "jalan jongkok sambil mencekik tangan ke samping seperti sayap bebek! Quack... quack... jalan terus seperti bebek mencari makan!"</p> <p>Coba lakukan gerakan ini !</p>












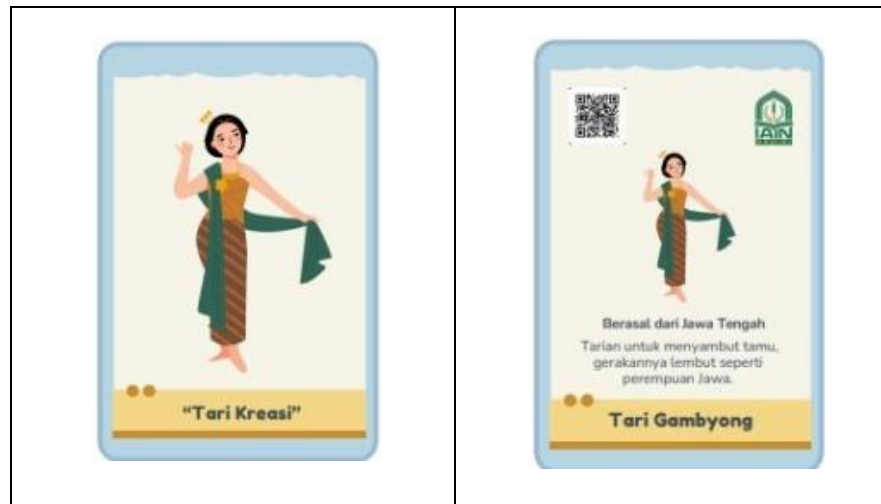




 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Bali Tarian Bali yang menceritakan kisah Ramayana.</p> <p>Tari Kecak</p>
 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Aceh Tarian ini menggambarkan kebersamaan dan kekompakan</p> <p>Tari Saman</p>
 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Sumatra Barat Penari memegang piring dan bergerak dengan lincah.</p> <p>Tari Piring</p>

 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Jawa Timur Tarian ini memakai gerakan kuat, setendang, dan lonceng di kaki.</p> <p>Tari Remo</p>
 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Sumatra Utara Tarian ini mempunyai gerakan kaki yang berirama.</p> <p>Tari Tor-tor</p>
 <p>"Tari Tradisional"</p>	  <p>Berasal dari Jawa Timur Tarian ini menunjukkan keberanian, sambil mengangkat topeng.</p> <p>Tari Reog Ponorogo</p>

 <p data-bbox="598 593 853 683">"Tari Kreasi"</p>	  <p data-bbox="1029 526 1268 593">             Berasal dari Jawa Barat              Tarian ini mempunyai gerakan lembut dan baju seperti bulu merak.         </p> <p data-bbox="1029 593 1268 683"><b>Tari Merak</b></p>
 <p data-bbox="598 1086 853 1176">"Tari Kreasi"</p>	  <p data-bbox="1029 1019 1268 1086">             Berasal dari daerah Betawi              Tarian ini gerakannya lincah dengan diiringi musik ceria dari Betawi.         </p> <p data-bbox="1029 1086 1268 1176"><b>Tari Yapong</b></p>
 <p data-bbox="598 1579 853 1668">"Tari Kreasi"</p>	  <p data-bbox="1029 1512 1268 1579">             Berasal dari Jawa Barat              Tarian dari Jawa Barat yang terinspirasi dari burung garuda yang kuat         </p> <p data-bbox="1029 1579 1268 1668"><b>Tari Manuk Dadali</b></p>



2) Tahap membuat buku panduan penggunaan media *Smart Card*

Tahap membuat buku panduan media *smart card* bertujuan untuk memudahkan dalam pelaksanaan penggunaan media *smart card*.

**Tabel 4.6 Buku Panduan Penggunaan *Smart Card***

<p>Halaman Ke-1 Gambar : Cover</p>	<p>Halaman Ke-2 Gambar : Tim Penyusun Buku</p>

	
<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-3</b> Gambar : Kata Pengantar</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-4</b> Gambar : Daftar Isi</p>
	
<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-5</b> Gambar : Latar belakang dan Capaian pembelajaran.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-6</b> Gambar : Tujuan Pembelajaran</p>
	
<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-7</b> Gambar : Deskripsi Media</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-8</b> Gambar : Komponen Media</p>

<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-9</b> Gambar : Penggunaan untuk guru</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-10</b> Gambar : Penggunaan untuk siswa</p>
<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-11</b> Gambar : Contoh Aktivitas Media</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-12</b> Gambar : Materi</p>
<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-13</b> Gambar : Materi</p>	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Ke-14</b> Gambar : Materi</p>

 <p>Penutup</p> <p>"Penggunaan Smart Card diharapkan mampu menjadikan pembelajaran seni tari lebih menarik dan efektif. Melalui media ini, guru dan siswa dapat mengeksplorasi perkembangan kreatifitas siswa secara optimal. Media ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk lebih aktif, mandiri, serta percaya diri dalam menampilkang ide-ide generasinya di kelas."</p>	 <p>Biografi Penulis</p> <p>Penulis bernama lengkap Ulfi At-Tiqatun Rahmah, Lahir di Ngarjak, 26 Mei 2002. Penulis beralamat di Dsn. Karang Rejo, Desa. Kappas, Kec. Sukaroma, Kab. Nganjuk. Pada saat ini penulis menempuh Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di salah satu fakultas tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri.</p>
<p>Halaman Ke-15 Gambar : Penutup</p>	<p>Halaman Ke-16 Gambar : Biografi Penulis</p>
 <p>CATATAN</p>	 <p>• BUKU •</p> <p>Buku panduan ini disusun untuk mendukung implementasi media "Smart Card" dalam kreativitas pembelajaran seni tari kelas 1 MI Al-Falah Paga Wates. Semoga bermanfaat!</p>
<p>Halaman Ke-17 Gambar : Catatan</p>	<p>Halaman Ke-18 Gambar : Cover Buku Belakang</p>

Sebelum di validasi oleh para ahli media *smart card* dikoreksi oleh dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 terdahulu. Tujuan koreksi ini adalah untuk memastikan bahwa media yang di susun sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas 1, serta layak untuk di uji lebih lanjut. Hasil koreksi mencakup beberapa aspek, seperti kejelasan intruksi gerak, ketepatan ilustrasi, pemilihan warna yang menarik bagi anak-anak.

## b. Tahap Kedua Validasi

Tahap validasi ini dilakukan secara tiga kali yaitu validasi ahli instrumen, validasi ahli materi, dan validasi ahli media. Validasi ini

dilakukan untuk mengetahui nilai dari rancangan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah produk divalidasi, kemudian akan dilakukan analisis data menggunakan angket yang telah diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Kritik dan saran tentang perbaikan yang tentang perbaikan yang diberikan oleh validator akan dijadikan sebagai patokan untuk memperbaiki media pembelajaran yang telah dikembangkan agar layak untuk digunakan.

#### 1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan kepada dosen ahli dan guru kelas I yang juga guru pengampu mata pelajaran seni tari. Dosen ahli validasi media yaitu Ibu Tutik Dinur Rofi'ah, M.Pd. sebagai validator 1 dan Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S,Pd. SD selaku guru kelas I sebagai validator 2. Berikut disajikan tabel hasil validasi media pembelajaran *Smart Card*.

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Media oleh Dosen Ahli**

No.	Aspek Validasi	Pernyataan	Skor Per Validator	
			V1	V2
1.	Pembelajaran	Kesesuain media pembelajaran dengan CP dan TP	4	4
		Keterpaduan isi media dengan materi seni tari	4	4
2.	Desain dan Tampilan	Media yang disajikan menarik	4	5
		Tata letak gambar dan jenis font menarik dan mudah dipahami	4	5
		Kualitas tampilan visual dilihat dari segi warna	4	5

3.	Penggunaan	Kepraktisan dalam penggunaan oleh peserta didik	4	5
		Keamanan dan kenyamanan dalam penggunaan media	4	5
		Petunjuk dalam penggunaan mudah di pahami	4	4
4.	Kemampuan	Media dapat menarik perhatian siswa	4	5
		Media dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa	4	4

Selain menjawab pertanyaan-pertanyaan diatas, validator juga memberikan sejumlah kritik dan saran untuk penyempurnaan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut disajikan tabel saran kritik dari validator :

**Tabel 4.8 Kritik dan Saran Perbaikan Media**

No.	Nama Validator	Saran Kritik
1.	Tutik Dinur Rofi'ah, M.Pd.	1. Sederhanakan lagi bagian gerakan hewan, jangan terlalu banyak gerakan hewan, agar mudah dipahami oleh anak-anak. 2. Laminasi bahan yang tahan air
2.	Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD.	-

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi maateri ini dilakukan kepada dosen ahli dan guru kelas I sekaligus guru pengampu mata pelajaran seni tari. Dosen ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd. dan Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. selaku guru kelas I pada mata pelajaran seni budaya. Berikut ini hasil validasi oleh dosen ahli.

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Materi oleh Dosen Ahli**

No.	Indikator	Skor	
		V1	V2
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5
4.	Kejelasan materi yang sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik	4	4
5.	Kelengkapan materi sesuai dengan kurikulum	4	5
6.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	5
7.	Kemudahan materi untuk dipahami	3	4
8.	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda	4	5
9.	Metode pembelajaran yang menarik	4	5
10.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4	5

Selain menjawab pertanyaan-pertanyaan diatas, validator juga memberikan sejumlah kritik dan saran untuk penyempurnaan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut tabel saran dan kritik dari validator.

**Tabel 4.10 Kritik dan Saran Perbaikan Materi**

No	Nama Validator	Saran Kritik
1.	Aulia Rohmawati, M.Pd.	Masih ada kalimat yang belum jelas, jadi perjelas lagi kalimatnya
2.	Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD.	Ubah kalimat yang mudah dipahami anak kelas 1, contoh gunakan kalimat perintah.

### 3) Validasi Angket Pre Test – Angket Post Test

Validasi angket pre test-post test ini dilakukan kepada Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. validasi ini dilakukan untuk mengetahui

kelayakan dan kesesuaian soal yang dibuat dengan materi seni tari.

Berikut ini tabel hasil validasi soal Pre Test-Post Test.

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Pre Test-Post Test**

No	Komponen Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan setiap butir soal			√		
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				√	
3.	Ketepatan soal dengan CP dan TP				√	
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				√	
5.	Tingkat kebenaran butir				√	
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				√	
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				√	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√	
9.	Bahasa yang digunakan efektif				√	
10.	Penulisan sesuai dengan EYD				√	

Selain menjawab pertanyaan-pertanyaan diatas, validator juga memberikan sejumlah kritik dan saran untuk penyempurnaan media telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut tabel saran dan kritik dari validator :

**Tabel 4.12 Kritik dan Saran Perbaikan Pre Test-Post Test**

No.	Nama Validator	Saran dan Kritik
1.	Ayu Ridho Saraswati, M.Pd.	Tambahkan Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran

#### d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi adalah tahapan dimana peneliti melakukan perubahan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sehingga produk yang telah dibuat layak untuk digunakan dengan menggunakan

uji coba pre test-post test dengan subjek uji coba pada siswa kelas I yang berjumlah 25 anak. Pada tanggal 10 Mei 2025 para peserta didik diberikan angket soal 10 pre test dan 10 post test dengan ranah kognitif yang berbeda-beda guna menguji keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni tari.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan tahapan pada implementasi penggunaan media pembelajaran *smart card* di pembelajaran seni tari dengan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam menggunakan media *smart card*. Uji coba kelompok kecil ini, peneliti mengambil 8 sampel. Berikut ini adalah hasil data respon dari peserta didik berdasarkan uji coba kelompok kecil.

**Tabel 4.13 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil**

No	Nama	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AB	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
2.	AFF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3.	AZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4.	JM	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
5.	RZ	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	NL	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	NB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8.	OD	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5

Tabel di atas merupakan data hasil pemaparan peserta didik kelas I yang diambil untuk sampel uji coba kelompok kecil.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kelompok besar dengan tujuan

untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media dengan jumlah siswa 25 orang. Pada uji kelompok besar akan menggunakan angket respon peserta didik dan uji pre test-post test. Berikut disajikan tabel hasil uji coba kelompok besar.

**Tabel 4.15 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar**

No.	Nama	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	AB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	AF	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
3.	AG	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4.	AD	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5.	AE	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	AZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	ZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8.	AP	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9.	BH	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
10.	BF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11.	HI	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
12.	IA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13.	JN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14.	LR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15.	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16.	MR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17.	MB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18.	MH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19.	MU	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20.	NA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21.	NL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22.	OM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23.	RH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
24.	TA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25.	ZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4

Tabel diatas merupakan data hasil respon peserta didik kelas I yang diambil untuk uji coba kelompok besar, selanjutnya peneliti

akan memaparkan hasil pre test yang telah dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 4.16 Hasil Pre Test Kreativitas Gerak**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	KKM
1.	AB	65	75
2.	AF	50	75
3.	AG	65	75
4.	AD	50	75
5.	AE	40	75
6.	AZ	70	75
7.	ZA	50	75
8.	AP	65	75
9.	BH	45	75
10.	BF	50	75
11.	HI	50	75
12.	IA	65	75
13.	JN	70	75
14.	LR	40	75
15.	MA	50	75
16.	MR	45	75
17.	MB	65	75
18.	MH	65	75
19.	MU	65	75
20.	NA	70	75
21.	NL	80	75
22.	OM	50	75
23.	RH	50	75
24.	TA	90	75
25.	ZA	50	75
<b>Rata-rata</b>		55,6%	
<b>&lt;KKM</b>		23	92%
<b>&gt;KKM</b>		2	8%

Berdasarkan tabel diatas, menyatakan bahwa rata-rata nilai hasil pre test siswa mendapatkan nilai 55,6% dengan jumlah siswa sebanyak 25 yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Berikut ini disajikan tabel nilai hasil uji post test kelas I MI Al-Falah Pagu Wates.

**Tabel 4.17 Hasil Post Test Kreativitas Gerak**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	KKM
1.	AB	85	75
2.	AF	80	75
3.	AG	85	75
4.	AD	85	75
5.	AE	80	75
6.	AZ	80	75
7.	ZA	75	75
8.	AP	75	75
9.	BH	70	75
10.	BF	90	75
11.	HI	90	75
12.	IA	95	75
13.	JN	70	75
14.	LR	95	75
15.	MA	80	75
16.	MR	80	75
17.	MB	95	75
18.	MH	95	75
19.	MU	85	75
20.	NA	75	75
21.	NL	95	75
22.	OM	80	75
23.	RH	70	75
24.	TA	70	75
25.	ZA	90	75
Rata-rata		82,8%	
<KKM		4	16%
>KKM		21	84%

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa nilai-nilai hasil post test yaitu 82,8% dengan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM hanya 4 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatah terhadap angket hasil pre test dan hasil post-test

**e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahapan evaluasi adalah tahapan terakhir dalam penelitian pengemabangan model ADDIE. Pada tahap ini, melakukan analisis dari

hasil validasi media, materi dan angket respon peserta didik mengenai media pembelajaran *Smart Card* yang telah diimplementasikan. Berikut ini adalah urainnya :

- a. Pada validasi media, validator mengarahkan untuk media smart card dicetak dengan laminasi anti tahan air.
- b. Pada validasi materi, validator mengarahkan untuk menyusun kembali kalimatnya, agar lebih jelas lagi.
- c. Pada saat observasi yang dilakukan kepada peserta didik, terdapat beberapa peserta didik yang belum faham tentang cara penggunaan media *smart card*.
- d. Pada saat implementasi, beberapa peserta didik ada yang belum tahu tentang materi pembelajaran seni tari.

## **B. Analisis Data**

Setelah memperoleh berbagai data dari para validator dan juga dari hasil pre test dan post test dari peserta didik selanjutnya peneliti melakukan analisis data sebagai berikut :

### **1. Uji Kelayakan Media Pembelajaran *Smart Card***

Pada uji kelayakan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti, pada uji kelayakan ini peneliti akan melakukan analisis dari angket yang telah diisi oleh para validator dan angket respon peserta didik sebagai berikut :

#### **a. Analisis Data Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh 2 validator, yaitu oleh dosen ahli dan guru kelas I sekaligus guru pengampu mata pelajaran seni

budaya yakni di pembelajaran seni tari. Berikut rumus perhitungan kelayakan secara keseluruhan dari skor yang diperoleh dari validator

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase Kelayakan

X = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah responden

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Selanjutnya akan disajikan hasil validasi analisis data hasil validasi ahli media :

**Tabel 4.18 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media**

<b>Nama</b>	<b>Skor Diperoleh</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kriteria</b>
Tutik Dinur Rofi'ah, M.Pd.	40	50	80%	Layak
Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD.	46	50	92%	Sangat Layak

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran smart card memperoleh skor 80% dengan kategori layak dari dosen ahli yaitu Ibu Tutik Dinur Rofi'ah, M.Pd. dan 92% dengan kategori sangat layak dari Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD. Sehingga media sudah dapat dilanjutkan untuk tahap pengembangan selanjutnya.

b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator, yaitu oleh dosen ahlu dan guru kelas I sekaligus guru pengampu seni budaya. Berikut rumus perhitungan kelayakan secara keseluruhan dari skor yang telah diperoleh dari para validator :

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor yang didapatkan

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$$

Selanjutnya akan disajikan validasi analisis data hasil validasi ahli media :

**Tabel 4.19 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi**

<b>Nama</b>	<b>Skor Diperoleh</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kriteria</b>
Aulia Rohmawati, M.Pd.	39	50	78%	Sangat layak
Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD.	48	50	96%	Sangat layak

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa materi pembelajaran *smart card* memperoleh skor 78% dengan kategori layak dari dosen ahli yaitu Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd. dan memperoleh skor 96% dengan kategori sangat layak dari Ibu Yeni Nuris Sofiyah, S.Pd. SD. sehingga materi sudah dapat dilanjutkan untuk tahap pengembangan selanjutnya.

c. Analisis Data Validasi Angket Pre Test-Post Test

Validasi ahli soal pre test-post test ini dilakukan kepada Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd. Berikut rumus perhitungan kelayakan dari skor yang diperoleh dari validator :

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah skor yang didapatkan

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Selanjutnya tabel diatas dapat diatas diketahui bahwa hasil dari validasi pre test- post test yaitu 76% dengan kategori “layak”. Dan pada tabel tersebut menyatakan bahwa soal pre test-post test dapat digunakan.

d. Analisis Data Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

1) Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

Berikut disajikan rumus perhitungan skor yang diperoleh dari angket respon peserta didik :

$$xi = \frac{\text{Jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Xi = respon peserta didik

$$xi \frac{48,5}{50} \times 100\% = 97\%$$

Selanjutnya, disajikan tabel hasil analisis angket respon peserta didik kelompok kecil:

**Tabel 4.20 Data Hasil Analisis Angket Kelompok Kecil**

No.	Nama	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Jumlah
1.	AB	48	50	96%
2.	AFF	48	50	96%
3.	AZ	49	50	98%
4.	JM	49	50	98%
5.	RZ	48	50	96%
6.	NL	48	50	96%
7.	NB	49	50	98%
8.	OD	49	50	98%
Rata-Rata		48,5	50	97%

Berdasarkan hasil skor yang telah diperoleh dari kelompok kecil mendapatkan hasil yang baik dengan presentase diatas 97% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Selanjutnya uji coba produk akan diujikan pada kelompok besar peserta didik

## 2) Respon Peserta Didik Kelompok Besar

Berikut, disajikan rumus perhitungan kelayakan dari agket respon peserta didik dari kelompok besar :

$$xi = \frac{\text{Jumlah skor yang di dapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

Xi = respon peserta didik

$$Xi = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Selanjutnya disajikan tabel hasil analisis angket kelompok besar sebgai berikut :

**Tabel 4.21 Data Hasil Analisis Angket Kelompok Besar**

No.	Nama	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Jumlah
1.	AB	48	50	96%
2.	AF	48	50	96%
3.	AG	49	50	98%
4.	AD	49	50	98%
5.	AE	48	50	96%
6.	AZ	48	50	96%
7.	ZA	49	50	98%
8.	AP	49	50	98%
9.	BH	50	50	100%
10.	BF	49	50	98%
11.	HI	48	50	98%
12.	IA	50	50	100%
13.	JN	49	50	98%
14.	LR	48	50	96%
15.	MA	50	50	100%
16.	MR	49	50	98%
17.	MB	49	50	98%
18.	MH	49	50	98%
19.	MU	48	50	96%
20.	NA	48	50	96%
21.	NL	48	50	96%
22.	OM	50	50	100%
23.	RH	49	50	98%
24.	TA	49	50	98%
25.	ZA	50	50	100%
Rata-Rata		49	50	98%

Berdasarkan hasil skor yang telah diperoleh dari kelompok besar mendapatkan hasil yang cukup baik dengan presentase diatas 98% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Selanjutnya uji coba produk akan diujikan pada kelompok besar peserta didik.

## **2. Uji Keefektifan Media Pembelajaran *Smart Card*.**

Uji keefektifan media pembelajaran smart card dilihat dari analisis data pre-test dan post test yang telah dilakukan oleh peserta didik melalui

tiga uji yaitu uji normalitas, uji t dan uji N-Gain yang akan dijabarkan di bawah ini :

a. Uji T

Pada uji T peneliti menggunakan uji Paired Sampel T-test dimana pada pengujian hasil data pre test dan post test, dimana peneliti ingin mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Pada pengujian ini peneliti menggunakan hipotesis dua arah yaitu (arah kanan dan kiri) dimana taraf signifikansi 0,025 dibagi menjadi 2 arah ke kanan dan kiri sehingga dapat ditemukan hasil signifikansi menjadi 0,025. Dengan pengambilan keputusan daerah kritis yakni t hitung dengan t tabel sebagaimana hasil berikut :

**Tabel 4.23 Hasil Uji Paired Sampel T-Test**

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	- 24.60 000	15.60716	3.12143	- 31.042 32	- 18.157 68	- 7.881	24	.000

Berdasarkan hasil uji-T yang telah dilakukan oleh peneliti menemukan hasil t hitung sebesar -7.881 yang berada pada 2 arah maka nilai pada t hitung dengan df 24 maka ditemukan pada daerah penolakan di sebelah kiri sehingga mendapatkan -24.60000. sehingga dapat disimpulkan

bahwa tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ , atau terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test.

b. N-Gain

Pada uji N-gain peneliti menggunakan uji ini guna memperkuat hasil uji t yang telah dihitung sebelumnya. Pada uji N-gain ini peneliti dapat mengetahui besarnya peningkatan yang sudah diperoleh hingga dapat memudahkan untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas siswa yang dilakukan pada saat pre test dan post test. Berikut hasil uji N-gain yaitu:

**Tabel 4.24 Hasil Uji N-Gain Data Pre Test-Post Test**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainscore	25	-2.00	.92	.4918	.56700
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel hasil uji N-Gain tersebut maka diperoleh hasil rata-rata nilai skor N-gain yakni sebesar 0,4918 yang mana berdasarkan rumus kriteria indeks n-gain maka 0,4918 mempunyai hasil kurang dari 0,02 sehingga berada pada kriteria peningkatan yang “efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan pada peserta didik kelas I pada pembelajaran seni tari.

### C. Revisi Produk

Revisi produk ini dilaksanakan, bila dalam perbaikan pada yang kondisinya nyata terdapat kelebihan dan kekurangan. Dalam uji pemakaian produk,



sebaiknya pembuat produk selaku peneliti selalu mengavaluasi bagaimana kinerja dari produknya dalam hal ini yaitu system kerja. Pada tahap revisi produk dilakukan untuk memperoleh masukan serta saran dan komentar mengenai media produk pengembangan media. Berikut revisi produk pengembangan media *smart card* :

**Tabel 4.25 Revisi Produk dari Dosen Pembimbing 1 dan 2**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Cover buku panduan masih terlihat kaku, dan peletakan logo masih salah</p>	<p>Cover buku setelah di desain kembali</p>
	
<p>Setiap kartu depan dan bagian kartu belakang, cantumkan logo IAIN</p>	<p>Wajib untuk semua kartu, mencantumkan logo IAIN.</p>

	
<p>Pemilihan karakter untuk kartu <i>smart card</i> yang cocok</p>	<p>Karakter yang cocok dengan seni tari, yakni karakter perempuan</p>
	
<p>Sebelum ada <i>barcode</i></p>	<p>Sesudah ada <i>barcode</i>, dan setiap kartu memiliki <i>barcode</i> tersendiri</p>
	
<p>Belum ada <i>barcode</i>, gambar kurang jelas dalam mencotohkan gerak hewan, dan penjelasan masih menggunakan kalimat naratif.</p>	<p>Sesudah ada <i>barcode</i>, dan penjelasan atau deskripsi diganti dengan kalimat perintah, agar mudah dipahami anak-anak</p>



Tabel 4.26 Hasil Revisi Media *Smart Card*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Kartu belum mempunyai box	Kartu mempunyai box

Tabel 4.27 Hasil Validasi Materi oleh Validator 1

No.	Nama Validator	Saran Perbaikan	Tindakan Lanjutan
1.	Aulia Rohmawati, M.Pd	Terdapat kalimat yang belum jelas	Perbaiki lagi kalimatnya dan lakukan segera untuk revisi

Tabel 4.28 Hasil Validasi Materi oleh Validator 2

No.	Nama Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Yeni Nuris Sofiyah, S,Pd. SD.	 <p><b>Cara Penggunaan Smart Card</b></p> <p><b>A. Untuk Siswa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pilih kartu secara acak atau berdasarkan instruksi guru.</li> <li>Amati gambar dan deskripsi gerakan pada kartu.</li> <li>Praktikkan gerakan sesuai petunjuk.</li> <li>Sabungkan beberapa gerakan untuk membentuk satu rangkaian tari.</li> <li>Tampilkan hasil kreativitas dalam bentuk pertunjukan singkat.</li> <li>Terima umpan balik dari guru dan teman untuk memperbaiki gerakan.</li> <li>Sunakan kartu tantangan untuk membuat variasi gerakan yang lebih menarik.</li> </ul> <p><b>Manfaat Penggunaan Smart Card</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gerakan tari.</li> <li>Mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri siswa dalam menari.</li> <li>Mendapatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.</li> <li>Melatih keberanian siswa dalam menampilkan kreasinya di depan teman-teman.</li> <li>Mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi gerakan tari.</li> </ul>	 <p><b>Cara Penggunaan Smart Card</b></p> <p><b>A. Untuk Siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih kartu secara acak atau berdasarkan instruksi guru.</li> <li>Ajak siswa menyebutkan atau meminutn gerakan sesuai gambar pada kartu.</li> <li>Praktikkan gerakan sesuai petunjuk dengan memindai barcode yang sudah ada di Smart Card.</li> <li>Bagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</li> <li>Setiap kelompok mengambil beberapa kartu dan membuat rangkaian gerakan berdasarkan kartu yang didapat.</li> <li>Tampilkan hasil kreativitas dalam bentuk pertunjukan singkat.</li> <li>Setelah memainkan pertunjukan, masing-masing peserta didik mendapatkan stiker apresiasi!</li> </ol> <p><b>Manfaat Penggunaan Smart Card</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gerakan tari.</li> <li>Mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri siswa dalam menari.</li> <li>Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.</li> <li>Melatih keberanian siswa dalam menampilkan kreasinya di depan teman-teman.</li> <li>Mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi gerakan tari.</li> </ol>
		Belum terdapat petunjuk penggunaan <i>barcode</i> pada buku panduan <i>Smart Card</i> .	Setelah terdapat petunjuk penggunaan <i>barcode</i> pada buku <i>Smart Card</i>

#### D. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Card* untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas I MI Al-Falah Pagu Wates. Media ini juga memancing perhatian peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas, menciptakan mekanisme pembelajaran. Menurut Richard E. Mayer menyatakan dalam Musaddad bahwa media adalah presentasi materi dengan kata-kata dan gambar-gambar yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri atau berkolaborasi dengan teman-temannya untuk mengeksplorasi tari tradisional dari berbagai daerah, sehingga tidak hanya mempelajari teknik tari. Tetapi, juga nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Secara umum ada 3 rumusan masalah yang harus dijawab dalam penelitian media pembelajaran *Smart Card* yaitu : 1) Bagaimana pengembangan media *Smart Card* dapat diterapkan pada siswa kelas I MI Al-Falah Pagu Wates ? 2) Bagaimana kelayakan media *Smart Card* dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas I MI Al-Falah Pagu Wates ? 3) Bagaimana efektivitas media *Smart Card* terhadap kreativitas gerak siswa dalam pembelajaran seni tari ?. Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang diperoleh sebagai hal-hal berikut:

**1. Pengembangan media pembelajaran Smart Card pada pembelajaran seni tari dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas I MI Al-Falah Pagu Wates.**

Pengembangan media *Smart Card* merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif guna menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan telah dilakukan oleh peneliti bahwa kurangnya inovasi bahkan tidak ada media pembelajaran terutama pada pembelajaran seni tari pada mata pelajaran seni budaya. Pengembangan media *Smart Card* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) Tahap Analisis yang merupakan langkah awal dalam pengembangan media dengan dilakukannya identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam proses pembelajaran seni tari.<sup>63</sup>

Dalam penelitian ini, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kreativitas gerak tari. Selain itu, keterbatasan media juga menjadi alasan utama perlu adanya pengembangan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia siswa. (2) Tahap Desain, dilakukan dengan perancangan media yang meliputi penyusunan konten, pemilihan format, desain visual dan scenario dalam pembelajaran.

---

<sup>63</sup> Rachma, Tuti Iriani, and Handoyo, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement'.

Desain media harus memperhatikan prinsip keterbacaan, keterpahaman, dan ketertarikan, keterpahaman, dan keterkaitan visual. Oleh karena itu, desain *Smart Card* dibuat dengan mempertimbangkan warna-warna yang cerah, gambar yang jelas serta teks yang singkat dan dapat dipahami oleh anak-anak. Perancangan media juga mengacu pada prinsip desain instruksional, dimana setiap kartu tidak hanya menampilkan gambar gerak tari tetapi juga disertai intruksi sederhana untuk membantu guru dan siswa menggunakannya secara mandiri. Selain itu, urutan gerak tari disusun secara sistematis.

Selanjutnya adalah tahap dimana proses realisasi dari desain yang telah dirancang menjadi sebuah produk nyata yakni (3) Tahap Pengembangan tahap ini, melakukan pembuatan atau proses penyusunan media pembelajaran serta uji validitas produk oleh para ahli. Dalam penelitian ini menurut Sugiono, menyatakan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan, melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, dan fungsionalitas media. Beberapa masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum digunakan dalam uji coba kepada siswa. Berdasarkan teori *instructional development*, pengembangan media harus memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi penggunaan dalam kegiatan belajar.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Alan Lawlor, 'Production Evaluation', *Works Organisation*, 1973, pp. 102–14, doi:10.1007/978-1-349-01782-9\_7.

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya adalah (4) Tahap Implementasi ini dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas 1 MI Al-Falah Pagu Wates. Pada tahap ini guru memberikan panduan dengan menggunakan media *Smart Card* dan siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan gerak-gerak tari dengan menggunakan kartu *smart card*. Pada tahap ini menurut Reiser dan Dempsey, menyatakan bahwa media yang digunakan dalam lingkungan nyata dapat mengevaluasi penerimaan dan respons pengguna dengan baik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media smart card membantu siswa memahami gerak tari dengan lebih cepat dan dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran.<sup>65</sup>

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kualitas media yang akan dikembangkan. (5) Tahap Evaluasi dilakukan dalam bentuk angket respon siswa, wawancara dengan guru, serta observasi terhadap ketercapaian kreativitas gerak siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Smart Card* sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa, karena mampu merangsang ide-ide gerak secara variatif dan orisinal atau asli.

Selain itu, penelitian ini diperkuat oleh jurnal dari Fitriyani dan Mulyani yang menyatakan bahwa media visual yang konkret seperti kartu dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak siswa. Bahwa penelitian yang pada hasil data uji coba lapangan diperoleh hasil presentasi 91,82%

---

<sup>65</sup> Fatimatuz Zahro, Tri Suci Ambarwati, and Jijah Septianingrum, 'Efektivitas Penggunaan Media Alat Peraga "Perahu Rakit" Dan Laboratorium Maya Pada Materi Hukum Archimedes', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1.2 (2023), pp. 66–76, doi:10.58706/jipp.v1n2.p66-76.

maka berdasarkan kriteria valid dan layak. Dalam konteks ini, *Smart Card* berhasil menyajikan urutan gerak tari dalam bentuk visual yang mudah dipahami siswa kelas I. proses pengembangan berbasis kebutuhan siswa sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran diferensiatif dan kontekstual sesuai tahap perkembangan peserta didik.<sup>66</sup>

## **2. Kelayakan Media Smart Card Dalam Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa Kelas I MI Al-Falah Pagu Wates.**

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media atau desain, serta tanggapan guru kelas, terhadap media *Smart Card* yang dinilai “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran seni tari. Guru atau wali kelas I menyatakan bahwa media dapat memudahkan siswa dalam memahami urutan gerak serta dapat memancing kreativitas gerak siswa melalui media pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial dari Bandura yang menyatakan bahwa anak bisa belajar dengan melalui tahap observasi dan meniru model yang mereka lihat. Media *Smart Card* menyediakan model visual yang dapat diamati dan ditiru oleh siswa sehingga dapat memperkuat pembelajaran melalui pengamatan.<sup>67</sup>

Selain itu, berdasarkan pendekatan konstruktivistik, siswa di ajak untuk tidak hanya meniru gerakan tari yang ditunjukkan, tetapi mengembangkan ide gerak baru berdasarkan kartu yang ada. Hal ini sejalan

---

<sup>66</sup> Dania Nurma Rifanti, Tika Septia, and Ucik Fitri Handayani, ‘Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Respon Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas Xi Smk’, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2.3 (2023), pp. 261–68, doi:10.31980/pme.v2i3.1428.

<sup>67</sup> Nurul Wahyuni and Wahidah Fitriani, ‘Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dan Metode Pendidikan Keluarga Dalam Islam’, *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11.2 (2022), pp. 60–66, doi:10.33506/jq.v11i2.2060.

dengan prinsip dual coding dari Paivio yang dimana dengan menggabungkan informasi visual (gambar gerak) dan verbal (intruksi sederhana), siswa lebih mudah mengingat dan mempraktikkan gerakan yang dapat meningkatkan daya serap informasi dan menstimulasi imajinasi gerak yang menjadi dasar dari kreativitas

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil studi Lestari & Wijayanti, yang menemukan bahwa media visual membantu meningkatkan atensi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran berbasis seni di sekolah dasar. Kelayakan media *Smart Card* juga diperkuat dari penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Card* mampu menunjang kegiatan belajar siswa serta meningkatkan kreativitas dalam gerak tari. Serta dalam kevalidan media yang mencapai presentase 81,25%. Sedangkan presentase media *Smart Card* dihitung sebesar 90%, ahli media memperoleh presentase 98%. Hasil uji lapangan menunjukkan media *Smart Card* yang digunakan sangat menarik dan layak digunakan.<sup>68</sup>

### **3. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Kreativitas Gerak Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari.**

Pembelajaran seni tari bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan ekspresi, penghayatan, dan kreativitas gerak. Menurut Sudarsono, menyatakan pembelajaran seni tari tidak hanya fokus pada penugasan teknik gerak, tetapi juga pada penciptaan gerak baru yang orisinal sesuai ekspresi individu. Maka dari itu, media *Smart Card* dirancang untuk memvisualisasikan gerak tari melalui gambar dan teks yang sederhana,

---

<sup>68</sup> Lawlor, 'Production Evaluation'.

sehingga peserta didik dapat mudah memahami dan menirukan gerakan secara langsung.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Card*, siswa tidak hanya meniru gambar, tetapi juga diberi ruang untuk mengembangkan ide-ide geraknya sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 dan dilanjutkan dalam struktur Kurikulum Merdeka. Media ini terbukti efektif dalam mendukung pendekatan tersebut karena memberi stimulus awal namun tidak membatasi kreativitas siswa. Karena media *Smart Card* efektif menstimulasi ketiga komponen yakni (1) Melakukan banyak variasi gerak. (2) Menggabungkan kartu secara bebas dan spontan. (3) Menemukan gerakan baru berdasarkan interpasi pribadi terhadap gambar.<sup>69</sup>

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media *Smart Card* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas gerak siswa kelas I pada pembelajaran seni tari. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian kreativitas gerak yang menunjukkan peningkatan pada aspek-aspek atau indikator hasil kreativitas gerak siswa (1) Dapat menirukan gerakan, (2) dapat mengembangkan gerakan, (3) dapat memperagakan atau mempraktekan gerakan. Sebelum penggunaan media, siswa masih cenderung meniru gerakan yang telah dicontohkan oleh guru secara terbatas dan hanya menonton saja. Namun, setelah menggunakan media *Smart Card*

---

<sup>69</sup> Kemendikbud, 'Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Sekolah', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), pp. 1689–99.

peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat mengeksplorasi berbagai bentuk gerakan secara mandiri maupun berkelompok.<sup>70</sup>

Dengan melalui, penentuan efektivitas pengembangan produk telah dilaksanakan dengan cara menyebar angket pre test-post test. Penentuan efektivitas pengembangan produk juga dilakukan melalui 2 kali uji coba yaitu : (1) Uji coba kelompok kecil (2) Uji coba kelompok besar. Dari kedua uji coba tersebut mendapatkan kriteria 98% “sangat efektif” dalam artian media *Smart Card* dikategorikan efektif untuk digunakan dalam suatu pembelajaran di MI Al-Falah Pagu Wates. Dalam menentukan keefektifan media juga dihitung dengan N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa melalui angket pre test dan post test dengan hasil sebesar 0,4918 yang berarti lebih kecil atau < dari 0,02 sehingga hasil yang di dapatkan termasuk kedalam kriteria “efektif”.

Hasil keefektifan media pembelajaran *Smart Card* ini relevan dengan hasil penelitian Fanny Fitria Sari yang berjudul “Penerapan Model *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa terdapat peningkatan dalam kreativitas gerak siswa melalui adanya batuan media pembelajaran kartu gambar pada pembelajaran seni tari. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa tidak hanya mengamati, tetapi juga terlibat langsung dalam menyusun dan mempraktikkan gerakan berdasarkan gambar yang tersedia.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Sari and Komalasari, ‘Penerapan Model *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar’.

<sup>71</sup> Sari and Komalasari, ‘Penerapan Model *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar’.