

# PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Navika Putri Dwi Lestari, Dewi Karyati, Beben Barnas

Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia

[navikaputridl@upi.edu](mailto:navikaputridl@upi.edu) & [Dekar@upi.edu](mailto:Dekar@upi.edu)

## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kreativitas gerak siswa SMP Negeri 2 Ngamprah yang memiliki kelemahan dalam pembelajaran seni tari dan memerlukan pengembangan melalui pendidikan dalam pembelajaran tari. Indikator penilaian pada skripsi ini meliputi eksploring, composing dan demonstration dalam membuat karya tari yang bertemakan tari tani. Tujuan dalam penulisan ini adalah menguji coba media pembelajaran berbasis animasi untuk melihat keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Pre-Experimental Design dengan desain One-Group Pretest-Posttest, dengan partisipan siswa kelas VII dan sampel VII D dengan jumlah siswa 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, studi literatur, wawancara, dokumentasi dan tes. Dalam penelitian ini terdapat rancangan pembelajaran dengan 4 pertemuan. Analisis data yang digunakan dengan rumus uji-t. Hasil penelitian ini berupa uji tes yang mana pada rata rata pre-test yaitu 65,63 dan post-test 84,75. Hasil lainnya yang didapatkan dari perhitungan uji t adalah t hitung > t tabel dengan hasil 395,5 > 1,697. Maka kesimpulan yang didapat bahwa pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi untuk meningkatkan kreativitas pada siswa secara signifikan, artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Adanya penelitian ini direkomendasikan agar guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan menentukan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan apresiasi pada siswa sehingga yang berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa.

*Kata Kunci : Kreativitas, Media Pembelajaran, Elemen Gerak Tari*

## PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi disetiap pembelajaran disekolah. Pada penelitian ini peneliti dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran tari di tingkat SMP, khususnya SMPN 2 Ngamprah masih rendahnya kreativitas khususnya pada

kreativitas gerak. Dari permasalahan ini, maka perlu dicari solusinya agar teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu peneliti memiliki dugaan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi yang efektif dan efisien yang bisa menumbuhkan kreativitas gerak siswa.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut Ade Maretyaningrum (2019) mendapatkan hasil

tentang adanya peningkatan hasil belajar siswa. Terdapat juga peneliti Dewi Kurniati (2020) hasil yang didapatkan keberhasilan tentang meningkatkan pemahaman pada siswa. Desi Kumala Ningsih (2018) Adanya pengaruh penerapan model project based learning pada pembelajaran tari dan meningkatkan kreativitas gerak siswa. Dari ketiga penelitian diatas mampu meningkatkan kreativitas gerak siswa dengan menggunakan video animasi yang berisikan tentang materi pembelajaran elemen gerak tari. Pada ketida penelitian tersebut juga peneliti menemukan kesamaan dan juga perbedaan yang mana membuat lebih banyak referensi pada penelitian ini lebih baik lagi, namun pada dasarnya penelitian di atas sebagai titik acuan / arah peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Teori yang digunakan pada penelitian ini menjadi acuan dalam menyelesaikan permasalahan dan pembahasan hasil penelitian. Teori ini di ambil berdasarkan kebutuhan penulisan peneliti yang mana sebagai penguat dari data yang di peroleh. Teori yang digunakan pada peneitian ini yaitu pembelajaran, media pembelajaran, dan kreativitas gerak. Pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa Slamet (Sutiah, 2020 hlm.6) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik pada setiap kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam pembelajaran Pada era revolusi industri 4.0 perlu adanya alternatif yang mampu meningkatkan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran, media yang mana mampu membawa alur pembelajaran jauh lebih diminatik oleh siswa dan juga merangsang kreativitas yang siswa miliki. Ditegaskan oleh Menurut (Arsyad, 2006 hlm.19); (Daryanto, 2012 hlm.4) media pembelajaran adalah menyampaikan pesan dalam pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa

dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Media yang digunakan dalam pembelajaran elemen gerak tari disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa. Ditegaskan menurut (Munandar, 1999 hlm.47) Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan. Demikian diperlukannya guru yang mampu memperhatikan perkembangan jaman dalam Pendidikan agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran, dan juga diperlukannya guru yang mampu memilih akan media yang digunakan terhadap bahan ajar guna penyampaian materi yang lebih mudah, inovatis, dan tentunya praktis. Keunikan dalam penelitian ini yaitu pada pembelajaran tari di SMP biasanya tidak menggunakan media pembelajaran untuk menyampain materi yang ingin disampaikan, namun di SMP Negeri 2 Ngamprah ini peneliti mencoba menerapkan digunakannya media pembelajaran untuk menyampaikan materi agar siswa lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan. Keunikan lainnya yaitu penerapannya video animasi pada pembelajaran tari yang mana penggunaan media ini merupakan suatu pengembangan media yang digunakan pada penyampaian materi seni budaya khususnya pada bidang tari.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeksripsikan hasil penelitian penerapan pembelajaran elemen gerak tari menggunakan video animasi untuk meningkatkan kreattivitas gerak siswa. Untuk mengetahui kreativitas gerak siswa sebelum diterapkannya treatment, proses penerapan menggunakan treatmen dan mengetahui hasil kreativitas gerak setelah diberikan treatment. Peneliti juga mengharapkan penerapan media video animasi ini juga mampu

membangun kreativitas siswa SMP Negeri 2 Ngamprah.

## **METODE**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kuantitatif dengan Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain yang digunakan ialah pre-experimental design. Bentuk yang digunakan yaitu bentuk *one grup pretest posstest design* yang didalamnya terdapat susunan berpikir penelitian yang dimulai dari hasil pre-test (O1) yaitu sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran elemen gerak tari dan yang terakhir untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukannya post-test (O2).

### **Partisipan & Setting Lokasi Penelitian**

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru seni budaya di SMP Negeri 2 Ngamprah yang telah berpartisipasi dalam memberikan informasi terkait pembelajaran seni budaya, kepala sekolah yang sudah memberikan izin untuk melaksanakannya penelitian di SMP Negeri 2 Ngamprah. Serta siswa-siswi kelas VII yang terfokus pada kelas VII D dengan jumlah 36 orang atau dapat sebutkan sebagai sampel. Pemilihan sampel peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purpose sample* dimana pengambilan sampel berdasarkan kebutuhan peneliti dalam penelitiannya. Adapun lokasi penelitian tersebut dilakukan di SMP Negeri 2 Ngamprah yang beralamat di Jln. Somawinata, Desa Tanimulya, Kec. Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

### **Pengumpulan Data**

Dalam Teknik pengumpulan data dengan observasi yang dilakukan sebanyak 2 untuk memberikan surat penelitian dan meminta izin dengan kepala untuk melaksanakannya penelitian, mengamati keadaan kelas sebelumnya

pada saat pembelajaran. Selain menggunakan pedoman obesrvasi, data yang diperoleh pada penelitian ini dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru seni budaya untuk mengetahui kreativitas gerak pada siswa sebelum diterapkan pembelajaran elemen gerak tari menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

### **Analisis Data**

Analisis data yang digunakan berdasarkan pendekatan statistic inferensial menggunakan Microsoft Excel Windows 2016 dan program IBM SPSS Statistic 25. Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran elemen gerak tari untuk meningkatkan kreativitas gerak pada siswa. Agar mengetahui adanya pengaruh pembelajaran tersebut digunakan rumus uji t.

## **HASIL**

### **Kreativitas Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Elemen Gerak Tari Sebelum Menggunakan Video Animasi.**

Hasil wawancara dan observasi pada tanggal 19 Januari 2022 bersama guru seni budaya di SMP Negeri 2 Ngamprah diketahui dengan jumlah siswa kelas VII D sebanyak 36 siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berdasarkan observasi di awal permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut ialah: Kurangnya minat siswa di pembelajaran seni tari, Kurangnya kemampuan siswa dalam membuat gerak, Kurangnya rasa ingin tahu terhadap siswa, dan juga kurangnya kesadaran siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh berbagai permasalahan seperti penggunaan media yang tidak maksimal, adanya pengaruh lingkungan, pengaruh kemajuan jaman, dan juga salah satu permasalahannya

dapat dari kurangnya pemahaman terhadap pembelajaran seni sehingga tidak terbangunnya kreativitas siswa.

Pembelajaran seni budaya pada kelas VII D terlihat kurang efektif karena waktu kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan baik. Di kelas VII D pada jam pelajaran seni budaya dikatakan kurang efektif karena waktu pembelajaran terpotong oleh jam istirahat hal ini seharusnya lebih diperhatikan oleh guru sebab pemanfaat waktu dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil sebuah pembelajaran. Selain itu, factor system pembelajaran yang berubah ubah membuat efektifitas pembelajaran jadi terhambat.

Setelah mengobservasi kelas VII D yang dijadikan sampel penelitian, peneliti mulai melakukan Langkah-langkah penelitian, yaitu dengan memberikan pretest sebagai langkah awal untuk dijadikan acuan penelitian sebelum melakukan pemberian treatment kepada peserta didik berupa penerapan media video berbasis animasi. Hasil pretest siswa kelas VII D terdapat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel.1**

Tabel Distribusi Frekuensi

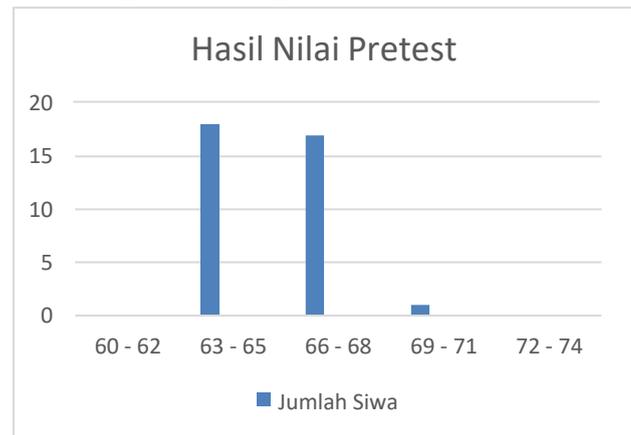
Kelas	Kelas Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Relative	Batas Nyata
1.	60 – 62	61	0	0%	61,5
2.	63 – 65	64	18	51%	64,5
3.	66 – 68	67	17	47%	67,5
4.	69 – 71	70	1	2%	70,5
5.	72 – 74	73	0	0%	73,5
	Jumlah		36	100%	

Dari data diatas dapat di simpulkan bahwa nilai pretest yang banyak diperoleh siswa yaitu nilai 60 – 62 sebanyak 0% dengan jumlah 0 orang siswa. Nilai 63 – 65 sebanyak 51% dengan jumlah 18 orang siswa. Nilai 66 – 68 sebanyak 47% dengan jumlah 17% orang siswa. Nilai 69 – 71

sebanyak 2% dengan jumlah 1 orang siswa. Nilai 72 – 74 sebanyak 0% dengan jumlah 0 orang siswa. Data yang sudah diperoleh tersebut dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:

Diagram 1

Diagram Batang Hasil Penilaian Pretest



Berdasarkan hasil pretest dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai dari seluruh siswa dengan nilai tertinggi adalah 72 – 77 sedangkan nilai terendahnya adalah 60 – 62 dan untuk nilai rata-rata terdapat 65, 63. Nilai yang banyak diperoleh siswa yaitu nilai 63 – 65 dengan presentase 51 % berjumlah 18 orang, dan nilai 66 – 68 dengan presentasi 47% berjumlah 17 orang. Sedangkan nilai terkecil adalah 60 – 62, 69 – 71, 72 – 74 dengan frekuensi 0,1,0 bisa dilihat dari bentuk presentase (0%), (1%), (0%).

KKM yang ditentukan ialah 75, sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 65, 63. Hal tersebut membuktikan bahwa masih kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran tari di SMPN 2 Ngamprah, maka diperlukannya sebuah penelitian untuk melakukan peningkatan dari kreativitas siswa.

**Proses Pembelajaran Elemen Gerak Tari Melalui Video Pembelajaran Berbasis Animasi**

Proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi melalui tari kreasi yang

bertemakan tari tani diterapkannya materi elemen gerak tari. Waktu yang digunakan dalam penelitian adalah 1 kali pretest, 2 kali pertemuan (3x40) treatment, dan 1 kali untuk posttest. Dengan pertemuan yang ditetapkan peneliti mengacu pada perencanaan berupa silabus dan juga RPP Adapun deksripsi dari kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut:

### **Pertemuan Pertama**

Pada pertemuan kedua peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran sebudaya bidang tari dengan materi elemen gerak tari berdasarkan ruang.

Pembelajaran ini memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa yaitu merangsang kreativitas anak pada pelajaran tari. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap pembelajaran seni tari dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran diawali dengan salam pembuka, setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk membacakan doa, lalu peneliti memeriksa kehadiran siswa. Setelah absensi dilakukan peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran ini yaitu mampu mengungkapkan ide-ide dan gagasan untuk membuat sebuah tarian, dan mampu merangkai hasil eksplorasi menjadi karya tari.

Pada kegiatan inti, peneliti dan siswa mengamati media pembelajaran berbasis video animasi dengan materi elemen gerak tari berdasarkan ruang yang menjelaskan volume dan level. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini mengenai ruang. Bentuk penyampaian materi dalam video animasi tersebut yaitu berbentuk narasi dimana animasi

tersebut mendukung penjelasan materi yang disampaikan. Adapun materi yang disampaikan diantaranya pengertian elemen gerak tari, jenis-jenis elemen gerak tari, pengertian ruang, jenis-jenis ruang.

Dalam video tersebut peneliti Setelah mengapresiasi video animasi, peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa mengenai video animasi yang sudah dilihat. Pertanyaan yang diajukan diantaranya: 1) apakah yang disebut dengan elemen gerak tari pada video tersebut?, 2) apa yang dimaksud dengan level pada Gerakan dalam video tersebut?, 3) apa yang dimaksud dengan ruang dalam video tersebut?, 4) sebutkan contoh ruang dari elemen gerak tari. Selanjutnya, peneliti menunjuk beberapa siswa untuk memperagakan di depan kelas berdasarkan gerak ruang yang terdiri volume, level. Kemudian peneliti menampilkan video aktivitas petani, lalu masing-masing kelompok berdiskusi tentang urutan gerak yang akan dibuat dalam bentuk karya tari, selanjutnya masing- masing kelompok diberikan arahan untuk mengeksplorasi dan berlatih gerak tari yang sudah disusun menggunakan hitungan. Tahapan selanjutnya, masing-masing kelompok menampilkan gerak tari yang sudah dibuat di depan kelas menggunakan hitungan. Kegiatan penutupan pembelajaran siswa dan peneliti menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dibahas dan memberikan arahan untuk selalu berlatih bersama teman kelompoknya. Adapun respon yang ditunjukkan siswa terkait pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi yaitu cukup baik. Hal ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat beberapa siswa yang antusias mengikuti pembelajaran dan ada beberapa siswa yang masih kurang tertarik.



Gambar 1  
 (Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi)

**Pertemuan Kedua**

Pertemuan ketiga merupakan lanjutan dari pertemuan sebelumnya. Pada Pertemuan ketiga pembelajaran diawali dengan salam pembuka, setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk membacakan doa, lalu peneliti memeriksa kehadiran siswa. Kemudian peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi sebelumnya. Siswa yang bisa menjawab cepat mendapatkan *reward* berupa nilai tambahan individu.

Setelah kegiatan awal dilakukan, peneliti menayangkan video animasi dengan materi yang disampaikan pada pertemuan ini mengenai waktu dan tenaga. Bentuk penyampaian materi dalam video animasi tersebut yaitu berbentuk narasi dimana animasi tersebut mendukung penejelasan materi yang disampaikan. Adapun materi yang disampaikan diantaranya pengertian waktu dan tenaga. didalam materi tentang waktu membahas tentang tempo yang terdiri dari tempo cepat, tempo sedang dan tempo lambat. Pada materi tenaga membahas mengenai keseharian yang terdiri dari cepat lambat, tinggi rendah dan keras lembut. Selanjutnya peneliti menayangkan video aktivitas petani dan memberikan musik iringan tari kreasi dengan tema tani, selanjutnya siswa dipersilahkan untuk berlatih Bersama kelompoknya masing-masing serta menambahkan gerak yang sudah disusun di

minggu sebelumnya dengan musik iringan tari. Peneliti mulai berkeliling sambil mengamati proses latihan setiap kelompok, lalu peneliti membantu kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gerak dengan musik pengiringnya. Proses latihan ini terus dilakukan hingga semua anggota dalam masing-masing kelompok menjadi kompak dan gerakannya mulai seragam. Pada pertemuan kali ini terdapat peningkatan respon yang cukup baik dalam proses pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi, hal ini dapat di tinjau dari keaktifan siswa saat proses Latihan berlangsung. Pada kegiatan penutupan di pertemuan ketiga setiap siswa presentasi hasil latihan dengan teman kelompoknya dan kelompok yang lain menilai sertra refleksi secara bersama kekurangan dan kelebihan yang muncul pada tarian yang mereka tampilkan.



Gambar 2  
 (Diskusi merangkai Gerakan)

**Pertemuan ketiga**

Pertemuan keempat ini merupakan pertemuan terakhir dalam pembelajaran treatment penelitian. Siswa menampilkan dan mempresentasi hasil karya tari kreasi dengan tema tari tani menggunakan musik iringan. Disamping itu nilai posttest diambil pada saat pertemuan keempat berlangsung seperti yang akan dipaparkan sebagai berikut

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam pembuka, setelah itu peneliti meminta salah satu siswa untuk membacakan doa, lalu peneliti

memeriksa kehadiran siswa. Selanjutnya masing-masing kelompok mempersiapkan diri untuk menampilkan hasil karya tari kreasi dengan tema tari tani menggunakan music iringan. setelah menampilkan hasil karya tari kreasinya masing-masing kelompok melakukan presentasi hasil karyanya tersebut. Kemudian kegiatan selanjutnya peneliti melakukan evaluasi hasil karya berupa pujian dan motivasi sesuai dengan hasil evaluasi yang sudah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti dan juga oleh masing-masing kelompok yang sudah tampil secara bergiliran. Tujuan diadakan evaluasi bersama yaitu untuk menstimulus siswa agar berpikir kritis dan berani menyampaikan pendapat tentang kekurangan dan kelebihan dari tarian tersebut. Kegiatan evaluasi sekaligus menjadi kegiatan penutup.

Pertemuan terakhir tidak terlalu menghabiskan waktu, hal ini dapat ditinjau dari proses kegiatan pembelajaran dari persiapan dan evaluasi yang berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu siswa juga menunjukkan respon yang positif terhadap pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi.



Gambar 3  
 (Kegiatan pengambilan nilai Posttest)

**Kreativitas siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis animasi**

Setelah dilakukannya treatment berupa penerapan media pembelajaran berbasis animasi pada kelas VII D di SMPN 2 Ngmaprah, peneliti

memperoleh data hasil posttest kreativitas siswa dalam jumlah siswa 36 orang yang dibagi menjadi 7 kelompok.

Hasil yang didapat setiap siswa banyak mengalami peningkatan dari sebelumnya, hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil posttest yang dilaksanakan walaupun siswa melakukan presentasi berkelompok tetapi dalam penilaian tetap individu.

**Tabel.2**

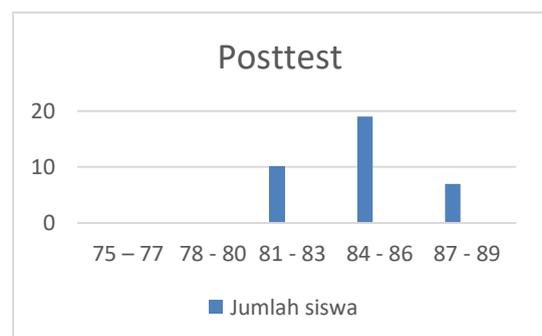
Tabel Distribusi Frekuensi

Kelas	Titik Tengah	Frekuensi (F)	Frekuensi Relatif	Batas Nyata
1. 75 – 77	76	0	0%	76,5
2. 78 – 80	79	0	0%	79,5
3. 81 – 83	82	10	28%	82,5
4. 84 – 86	85	19	53%	85,5
5. 87 – 89	88	7	19%	88,5
Jumlah		36	100%	

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest yang diperoleh siswa dari nilai 75 – 77 memperoleh sebanyak 0% dengan jumlah 0 siswa. Nilai 78 – 80 memperoleh sebanyak 0% dengan jumlah 0 siswa. Nilai 81 – 83 memperoleh sebanyak 28% dengan jumlah 10 siswa. Nilai 84 – 86 memperoleh sebanyak 53% dengan jumlah 19 siswa. Nilai 87 – 89 memperoleh sebanyak 19% dengan jumlah 7 siswa. Data yang sudah diperoleh tersebut dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:

**Diagram.2**

Diagram Batang Hasil Penelitian Posttest Pembelajaran Seni Tari



Berdasarkan hasil posttest dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi dari data siswa yaitu 87 – 89 sedangkan untuk nilai terendah yaitu 75 – 77 dan untuk nilai rata-rata terdapat 84,75. Nilai yang banyak diperoleh siswa diantaranya yaitu nilai 84 – 86 dengan presentase 53% dan berjumlah 19 orang, 81 – 83 dengan presentase 28% yang berjumlah 10 orang dan 87 – 89 dengan presentase 19% berjumlah 7 orang. Sedangkan nilai terkecil adalah 75 – 77 dan 78 – 80 dengan frekuensi 0, 0 bisa dilihat dari bentuk presentase (0%), (0%).

**Penyajian Analisis Statistik**

Teknik yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan cara menghitung uji t dan membandingkan hasil hitung dari data yang sudah didapat dari nilai tabel yang sebelumnya sudah ada. Berikut ini adalah tabel dari perhitungan hipotesis uji t :

**Tabel.3**

Hasil Perhitungan Hipotesis Uji-t

No	Nama	Pretest	Posttest	D	D <sup>2</sup>
1.	AR	65	83	148	21904
2.	ANA	66	84	150	22500
3.	ARH	64	85	149	22201
4.	A	67	83	150	22500
5.	AW	67	84	151	22801
6.	CAPP	66	83	149	22201
7.	CNAH	65	83	148	21904
8.	DS	65	85	150	22500
9.	DAF	64	82	146	21316
10.	DIF	67	82	149	22201
11.	FM	65	82	147	21609
12.	FAJ	65	84	149	22201
13.	FDWS	64	85	149	22201
14.	GAA	66	85	151	22801

15.	G	64	86	150	22500
16.	GRNA	66	82	148	21904
17.	IPN	65	85	150	22500
18.	K	64	84	148	21904
19.	KT	67	86	153	23409
20.	KSW	67	87	154	23716
21.	KVA	66	88	154	23716
22.	LZN	65	85	150	22500
23.	MRR	67	84	151	22801
24.	MF	66	84	150	22500
25.	MR	68	87	155	24025
26.	MAB	66	85	151	22801
27.	MR	64	82	146	21316
28.	PIRP	65	88	153	23409
29.	PRU	65	87	152	23104
30.	RE	66	88	154	23716
31.	RJA	65	83	148	21904
32.	RO	66	87	153	23409
33.	RR	69	86	155	24025
34.	SA	65	85	150	22500
35.	THR	65	86	151	22801
36.	VJA	66	86	152	23104
Jumlah		2363	3051	541	81440
				4	4

$$1. Md = \frac{\sum D}{n} = \frac{5414}{36} = 150,3$$

$$2. \sum x^2 d = \sum d^2 - \left( \frac{(\sum d)^2}{n} \right) = 814404 - \left( \frac{(5414)^2}{36} \right) = 814404 - 814205 = 199$$

$$3. t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{150,3}{\sqrt{\frac{199}{36(36-1)}}} = \frac{150,3}{\sqrt{0,15}} = \frac{1.260}{0,38} = 395,5$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan

*pretest* dengan *posttest*

- Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum \bar{x}^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi
- N : Subjek pada sampel
- d.b : Ditentukan dengan N-1

Dari hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai t hitung yaitu 395,5. Untuk nilai t tabel dicari dalam tabel distribusi t dengan db = n – 1, db = 36 – 1, db = 35 dan taraf signifikan  $\alpha = 5\% = 0,05$ , maka  $t_{tabel} = 1,697$ . Jadi kesimpulannya dengan menghitung perbandingan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu sebagai berikut:

$$\text{Jika, } t_{hitung} > t_{tabel}$$

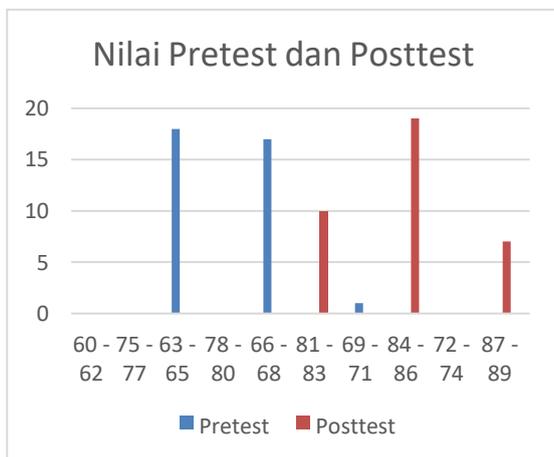
$$395,5 > 1,697$$

Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , ini menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi.

**Diagram.3**

Diagram Hasil Penilai Pretest dan Posttest Pembelajaran Elemen Gerak Tari Berbasis Video Animasi



**PEMBAHASAN**

Pada pembelajaran seni budaya khususnya seni tari masih jarang menggunakan media pembelajaran. Di SMP Negeri 2 Ngamprah

digunakannya media pembelajaran untuk menyampaikan materi agar siswa lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan dan juga untuk mencapai pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Dengan penerapan media ini peneliti mengharapkan adanya perubahan yang lebih baik bagi siswa di SMP Negeri 2 Ngamprah.

Berdasarkan Hasil observasi di awal peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Ngamprah yaitu dan pembelajaran tari sebelumnya tidak menggunakan media video animasi. Hal itu dibuktikan dari nilai *pre-test* yang telah dilakukan dimana pada nilai yang didapatkan masih begitu rendah, dapat disebutkan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa belum mencapai kriteria yang diharapkan oleh guru. Elemen gerak tari dalam video berbasis animasi dijadikan sebagai rangsangan yang diterapkan untuk mengukur kreativitas gerak pada siswa. Dilihat dari aspek kreativitas gerak dapat digambarkan bahwa siswa memiliki kekurangan pada kreativitas gerak diantaranya yaitu tergolong rendahnya kreativitas gerak pada siswa dan kurang percaya diri dalam menampilkan suatu karya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang didapatkan dari pretest yang dilakukan bahwa rata-rata yang diperoleh yaitu 65,63.

Setelah diberikannya materi elemen gerak tari sebagai stimulus dalam media video animasi yang dapat menghasilkan respon dan peningkatan yang sangat signifikan dalam pembelajaran di SMPN 2 Ngamprah. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran yang digunakan melalui media video animasi mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan sehingga meningkatkan kreativitas pada siswa. Dalam proses terdapat 3 kali pertemuan dengan terdapat peningkatan didalam setiap pertemuannya

dibuktikan dengan hasil yang didapatkan dari tes akhir. Ditegaskan oleh. (Janer Simarmata, Dkk. dalam Kurniati 2020 hlm. 29) Media Animasi pembelajaran adalah media Audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang di tampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Hasil yang didapatkan sesudah diberikan treatment didapatkan data pada setiap siswa banyak mengalami peningkatan yang tinggi dari sebelumnya dapat dibuktikan melalui hasil posttest yang dilakukan walaupun siswa melakukan presentasi secara kelompok tetapi dalam penilaian tetap dengan penilaian individu / perorangan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata yang didapat yaitu 84,75. Ditegaskan menurut (Munandar, 2009 hlm, 47) Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan. Dengan itu berdasarkan data yang sudah terkumpul dan diolah oleh peneliti menemukan hasil yang mana penerapakan media pembelajaran berupa video animasi mampu membangun kreativitas peserta didik.

## KESIMPULAN

Pembelajaran elemen gerak tari berbasis video animasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam kreativitas gerak pada siswa. Sesuai dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan sistem pengolahan data dengan menggunakan uji t, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan video animasi berhasil meningkatkan kreativitas gerak siswa yang diterapkan melalui pembelajaran elemen gerak tari. Kreativitas gerak siswa meningkat dengan dibuktikan melalui hasil perbandingan nilai *pre-*

*test* dan *post-test* dari 65,63 menjadi 84.75. Penelitian ini memperlihatkan peranan dari video animasi dalam pembelajaran elemen gerak tari dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa. Maka dalam hal ini peneliti bisa memberikan rekomendasi bahwa penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk mengembangkan pendidikan seni tari khususnya dalam pembelajaran tari di ranah SMP.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti sampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah ikut berpartisipasi di dalam penelitian ini, khususnya kepada Program studi Pendidikan Seni Tari Universitas Pendidikan Indonesia dan Sekolah SMP Negeri 2 Ngamprah sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar dan tanpa adanya hambatan.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Budiman, A. (2021). KREATIVITAS & TARI: Studi Eksperimen Penerapan Model Air (Auditory Intellectually Repetition) Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 1(1), 37–44.
- Budiman, A., Hufad, A., & Purnomo, P. (2022). Development of Campus Potential-Based Integration Education Tourism Model. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 21–24.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas*

*Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Rachmawati & Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*

*Usia Taman Kanak – Kanak*. Jakarta, PT

Fajar Interpratama Offset

Rahmatullah, Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayat, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. Hasan (ed.); 1st ed.). CV Tahta Media Group.

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. CV Alfabeta.

Sutiah. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. NCL.