

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental. Dunia pendidikan kini dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam setiap aspek proses pembelajaran. Menurut Prasetyo dan Sutopo (2018), Revolusi Industri 4.0 menandai era integrasi antara teknologi fisik dan digital yang memengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sejalan dengan itu, konsep Society 5.0 menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia secara humanis (Fukuyama, 2018). Peserta didik generasi saat ini merupakan generasi *digital native* yang sangat akrab dengan konten visual yang bersifat dinamis, interaktif, dan menarik (Fadhilah & Anitra, 2022). Mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan dinamis daripada hanya dalam bentuk teks atau ceramah (Yuliani, 2021). Kondisi tersebut sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi abad ke-21, terutama kemampuan berpikir kreatif sebagai modal utama dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing tinggi.

Dalam konteks ini, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peran yang strategis, khususnya pada aspek seni tari, sebagai media ekspresi dan sarana pengembangan kreativitas peserta didik. Melalui kegiatan tari, siswa tidak hanya belajar menggerakkan tubuh, tetapi juga menumbuhkan kepekaan terhadap irama, estetika, serta kemampuan mengekspresikan ide dan emosi melalui gerak (Fadhilah & Anitra, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran seni tari seharusnya tidak hanya menekankan aspek keterampilan teknis, tetapi juga memberikan ruang bagi eksplorasi dan penciptaan gerak yang orisinal. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealitas kurikulum dan praktik pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan Hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas VI di beberapa SD, ditemukan bahwa

kemampuan kreativitas gerak tari siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang cenderung meniru gerakan guru secara monoton dan mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengeksplorasi gerak tari secara mandiri. Peserta didik cenderung hanya meniru gerak yang diperagakan guru secara monoton tanpa mencoba mengeksplorasi variasi gerak baru. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Pratiwi dan Suryana (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran tari di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti demonstrasi dan imitasi, yang kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kreatif. Akibatnya, pembelajaran seni tari menjadi kurang menarik dan belum mampu mengembangkan potensi kreativitas peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru SBdP kelas VI di MI Negeri 1 Kota Bandung, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas gerak tari. Peserta didik cenderung menirukan gerakan yang dicontohkan guru dan belum mampu mengeksplorasi serta menciptakan variasi gerak secara mandiri. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil pretest kemampuan kreativitas gerak, yaitu rata-rata kelas kontrol sebesar 40 dan kelas eksperimen sebesar 41, dengan nilai tertinggi 56 dan terendah 31. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas gerak peserta didik masih relatif rendah dan perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang memberikan stimulus gerak secara lebih konkret dan menarik.

Keterbatasan media pembelajaran juga menjadi faktor yang memperburuk situasi ini. Media yang digunakan umumnya masih bersifat sederhana dan statis, seperti buku teks dengan gambar dua dimensi yang kurang mampu menggambarkan dinamika gerak. Akibatnya, konsep-konsep abstrak dalam tari seperti ruang, waktu, dan tenaga sulit dipahami oleh siswa (Ningsih et al., 2023). Di sisi lain, pasca pandemi COVID-19, tantangan baru muncul terkait rendahnya keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan seni. Kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21, menarik secara visual, dan mampu menumbuhkan semangat belajar.

Salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah penggunaan media video animasi. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui perpaduan unsur visual, audio, dan efek gerak yang dinamis. Dengan tampilan yang atraktif, video animasi dapat memperjelas konsep gerak tari, merangsang imajinasi siswa, dan memberikan beragam referensi gerakan untuk dieksplorasi. Temuan Rizal et al. (2020) juga menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara teoretis, efektivitas video animasi dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan secara simultan dalam bentuk kata-kata dan gambar, karena otak memproses informasi melalui dua saluran (verbal dan visual) secara paralel. Dalam konteks pembelajaran tari, video animasi dapat membantu siswa memahami, mengingat, dan mengolah konsep gerak secara lebih mendalam, sehingga mendorong munculnya kreativitas baru. Menurut Piaget (1964) Pendekatan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Vygotsky (1978) berpendapat lebih ke konstruktivisme sosial (misalnya scaffolding) dengan media video animasi berfungsi sebagai scaffolding yang menuntun proses eksplorasi ide gerak.

Kreativitas gerak tari dalam penelitian ini mengacu pada empat dimensi utama yang dikemukakan oleh Guilford dan Torrance, yaitu: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Keempat dimensi tersebut mencerminkan kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai variasi gerak yang unik, adaptif, dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Penelitian Mayar, Wahyuni, dan Wardani (2024) pada anak usia dini menunjukkan bahwa kreativitas gerak meningkat dari 22,22% pada observasi awal menjadi 44,44% pada

siklus I dan 88,89% pada siklus II melalui kegiatan gerak dan lagu. Selanjutnya, penelitian Sumarna, Ruqoyyah, dan Kuswendi (2024) pada siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam seni tari, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 49 meningkat menjadi 85 pada posttest. Sementara itu, penelitian Jupitri (2023) terhadap 40 siswa kelas IV SD Negeri 41 Kaur menunjukkan bahwa penggunaan media video YouTube berpengaruh positif terhadap hasil belajar SBdP, dengan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,239 lebih besar daripada t tabel 2,024. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur gerak, visual, dan audio dapat mendukung peningkatan kemampuan peserta didik. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus menguji penggunaan media video animasi terhadap kemampuan kreativitas gerak peserta didik kelas VI sekolah dasar pada materi seni tari, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut.

Dari beberapa hal yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam Kemampuan Kreativitas gerak siswa kelas VI dengan judul penelitian “Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran SBdP Materi Seni Tari untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Gerak Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar”. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru SBdP, dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah peneliti paparkan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah yang peneliti identifikasi berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa menggunakan media video animasi pembelajaran dan media audio dalam mata pelajaran SBdP materi seni tari kelas VI?
2. Bagaimana kemampuan kreativitas gerak tari siswa pada mata pelajaran

SBdP materi seni tari yang menggunakan media video animasi pembelajaran di kelas VI?

3. Bagaimana kemampuan kreativitas gerak tari siswa pada mata pelajaran SBdP materi seni tari yang menggunakan media audio di kelas VI?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan kreativitas gerak tari siswa kelas VI yang menggunakan media video animasi pembelajaran dengan menggunakan media audio?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti menemukan tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembelajaran seni tari pada mata pelajaran SBdP kelas VI yang menggunakan media video animasi pembelajaran dan media audio.
2. Mengetahui kemampuan kreativitas gerak tari siswa kelas VI pada mata pelajaran SBdP materi seni tari yang menggunakan media video animasi pembelajaran.
3. Mengetahui kemampuan kreativitas gerak tari siswa kelas VI pada mata pelajaran SBdP materi seni tari yang menggunakan media audio.
4. Mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan kreativitas gerak tari siswa kelas VI antara yang menggunakan media video animasi pembelajaran dan yang menggunakan media audio.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran SBdP materi seni tari untuk meningkatkan kreativitas gerak peserta didik kelas VI Sekolah Dasar” ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran seni dan penerapan teknologi. Hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mampu

meningkatkan kreativitas gerak peserta didik dalam seni tari. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah wawasan tentang peran media digital dalam membantu siswa berpikir kreatif, berimajinasi, serta memahami konsep gerak secara lebih konkret melalui tampilan visual dan audio yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi dasar teoretis bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan masa kini.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi seni tari, menumbuhkan minat belajar, serta mengembangkan kemampuan berkreasi dan berani mengekspresikan diri. Pembelajaran dengan video animasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi. Guru dapat memanfaatkan media video animasi sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi seni tari dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai inspirasi untuk menghadirkan lingkungan belajar yang mendukung inovasi dan penggunaan teknologi digital dalam berbagai mata pelajaran, terutama Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan teori ke dalam praktik pembelajaran di lapangan. Peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses pengembangan media pembelajaran digital, penerapan metode eksperimen, serta pengukuran kemampuan kreativitas gerak peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana untuk mengasah

kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam bidang pendidikan, khususnya pada Penggunaan Media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

E. Kerangka Berpikir

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran menekankan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk kemampuan berkreasi dan berekspresi. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya seni tari, berperan penting dalam melatih peserta didik mengolah gerak tubuh sebagai bentuk komunikasi dan ekspresi diri yang estetik dan kreatif. Menurut Widyastuti (2019), pembelajaran seni tari di sekolah dasar merupakan kegiatan yang berfokus pada proses eksplorasi gerak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan motorik dan emosional anak. Melalui aktivitas menari, siswa diajak untuk memahami unsur-unsur tari seperti ruang, waktu, dan tenaga, sekaligus menumbuhkan kemampuan berimajinasi, bekerja sama, serta menghargai nilai-nilai budaya sendiri maupun budaya lain.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di sekolah dasar masih banyak mengandalkan media audio berupa musik atau iringan tari, di mana guru memperagakan gerakan secara langsung dan peserta didik hanya menirukan gerakan tersebut mengikuti irama musik. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi serta mengembangkan ide geraknya sendiri. Akibatnya, kemampuan kreativitas gerak peserta didik belum berkembang secara optimal. Selain itu, penggunaan media yang terbatas pada musik tanpa dukungan visual membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami variasi gerak, pola, dan ekspresi tari secara menyeluruh (Pratiwi & Suryana, Arsyad, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas gerak peserta didik, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, imajinatif, dan mampu mendorong siswa untuk berkreasi secara mandiri. Salah satu solusi yang dinilai efektif adalah penggunaan media video animasi, karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak secara dinamis sehingga membantu peserta didik memahami konsep tari dengan lebih konkret dan menarik (Rizal, 2020 dan Mayer,

2009).

Menurut Sadiman et al. (2019), media video merupakan sarana pembelajaran yang efektif karena dapat memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Video animasi berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus kognitif dan afektif yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik (Nurfalah et al., 2025).

Secara teoretis, penggunaan media video animasi sejalan dengan Teori Kognitif Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika informasi disajikan melalui dua saluran pemrosesan informasi secara bersamaan, yaitu saluran verbal (kata-kata) dan visual (gambar atau animasi). Ketika kedua saluran ini bekerja seimbang, peserta didik dapat mengintegrasikan informasi dengan lebih baik, sehingga proses berpikir kreatif dan pemahaman konsep meningkat. Dalam pembelajaran seni tari, video animasi memungkinkan peserta didik untuk mengamati, meniru, dan memodifikasi gerak berdasarkan pemahaman visual yang diperolehnya.

Dengan demikian, media video animasi pembelajaran dapat dipahami sebagai media berbasis teknologi digital yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan visualisasi dinamis secara terpadu guna meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah, tetapi juga menumbuhkan partisipasi aktif, daya imajinasi, serta kreativitas mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

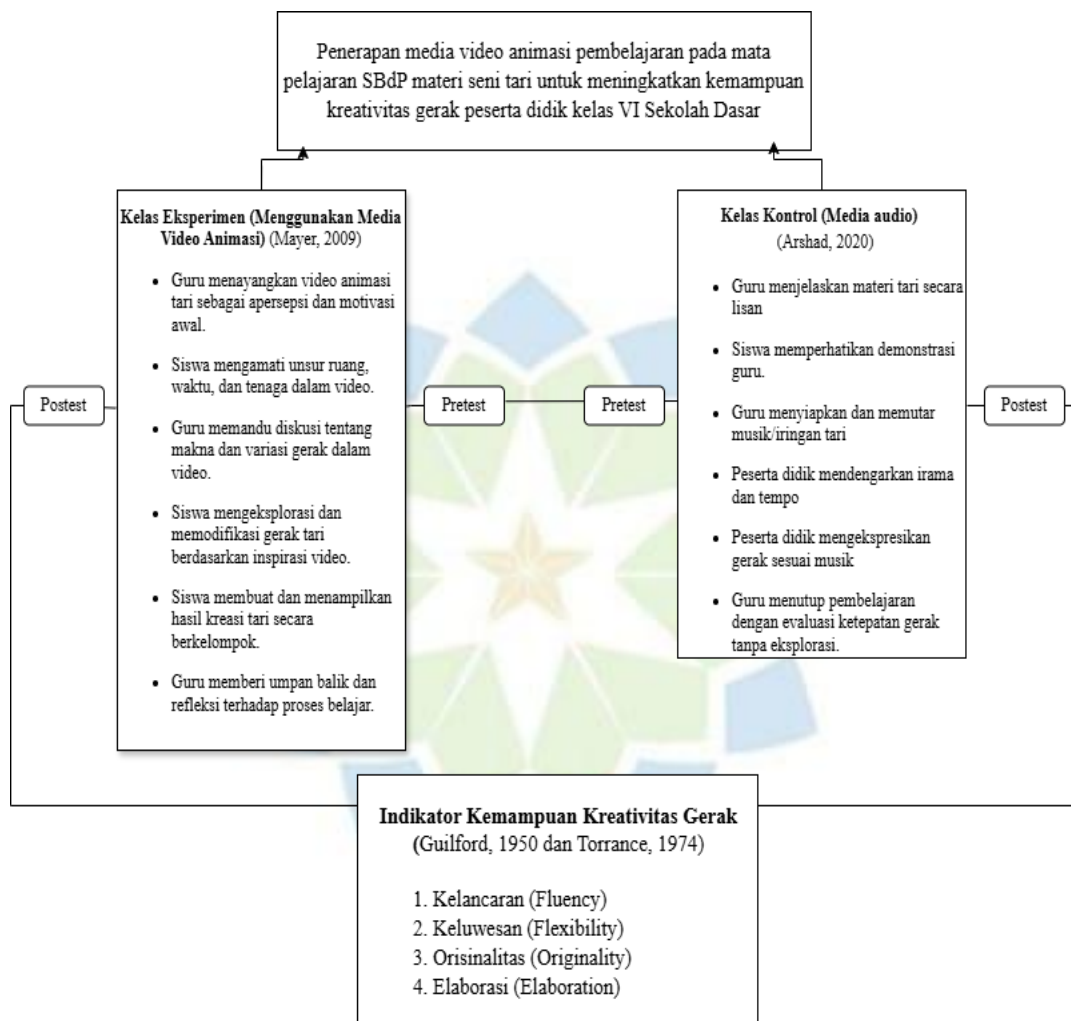
Menurut Sofyan (2017), kreativitas gerak merupakan kemampuan individu dalam mengolah dan memadukan unsur ruang, waktu, serta tenaga menjadi rangkaian gerak yang bernilai seni. Dengan kata lain, peserta didik tidak sekadar meniru gerakan yang sudah ada, tetapi mampu menginterpretasikan dan memodifikasinya sesuai dengan imajinasi serta pengalaman pribadi mereka. Sementara itu, Hidayat dan Fauziah (2020) berpendapat bahwa kemampuan kreativitas gerak dalam pembelajaran seni tari mencerminkan kecakapan siswa

dalam mengeksplorasi tubuh, ritme, dan ekspresi untuk menciptakan variasi gerak yang unik dan bermakna. Melalui proses ini, siswa dapat menghasilkan karya tari yang orisinal, ekspresif, dan komunikatif.

Kemampuan kreativitas gerak sendiri merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai ide gerak baru yang unik, menarik, dan orisinal berdasarkan pemahaman konsep gerak tari. Menurut Guilford (1950) dan Torrance (1974), kreativitas mencakup empat indikator utama, berikut indikator yang telah dikembangkan dan dimodifikasi untuk penelitian ini, yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*) : kemampuan menghasilkan banyak ide atau variasi gerak dalam waktu singkat.
2. Keluwesan (*Flexibility*) : kemampuan berpindah dari satu jenis gerakan ke jenis lain secara bebas dan bervariasi.
3. Orisinalitas (*Originality*) : kemampuan menciptakan gerakan baru yang berbeda dan tidak umum dilakukan orang lain.
4. Elaborasi (*Elaboration*) : kemampuan mengembangkan gerak yang telah ada dengan menambahkan detail, variasi, atau keunikan tertentu.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, kemampuan kreativitas gerak dapat dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam mencipta, mengembangkan, serta mengekspresikan gagasan melalui gerakan tubuh yang mengalir, bervariasi, orisinal, dan terperinci, dengan menggunakan unsur ruang, waktu, dan tenaga secara seimbang untuk menghasilkan bentuk gerak yang memiliki nilai estetika dalam seni tari.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 diatas pada bagian Indikator Kemampuan Kreativitas Gerak telah dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan Penelitian ini.

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan kreativitas gerak siswa pada mata pelajaran SBdP yang menggunakan media audio dan media video animasi.

Ha : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan kreativitas konsep siswa pada mata pelajaran SBdP yang menggunakan media audio dan media video animasi.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian Pustaka dalam beberapa referensi yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai konteks yang sama dalam satu variabel atau metode penelitian dengan judul penelitian ini, berikut peneliti lampirkan beberapa penelitian terdahulu.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Mayar, Wahyuni, dan Wardani pada tahun 2024 dengan judul "Gerak dan Lagu Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Gerak Anak Usia Dini" dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan gerak dan lagu terhadap peningkatan kreativitas gerak anak usia dini, khususnya di Kelompok B1 TK Duta Kasih Dalung. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan dalam penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kreativitas gerak anak saat observasi awal hanya sebesar 22,22%. Setelah diberikan kegiatan gerak dan lagu, terjadi peningkatan yang signifikan, yakni mencapai 44,44% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 88,89% di akhir siklus II, sehingga terbukti bahwa kegiatan tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas gerak anak usia dini. Adapun kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama berfokus pada peningkatan kreativitas gerak peserta didik. Namun, perbedaannya terletak pada subjek dan media yang digunakan. Penelitian mereka meneliti anak usia dini melalui kegiatan gerak dan lagu, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas VI SD dengan media video animasi dalam pembelajaran SBdP seni tari.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nana Sumarna, Siti Ruqoyyah, dan Uus Kuswendi pada tahun 2024 berjudul "Penerapan model visual auditori kinestetik (VAK) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam seni tari pada siswa

kelas V sekolah dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model VAK efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, mengidentifikasi berbagai kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran seni tari, dan mengetahui kendala yang dialami guru dalam menerapkan model tersebut. Metode yang digunakan adalah metode campuran (mix method) dengan desain sequential explanatory, dimana data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, angket, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui SPSS dan Microsoft Excel, sedangkan data kualitatif dianalisis secara konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan nilai rata-rata dari 49 pada *pretest* meningkat menjadi 85 pada *posttest*. Selain itu, kendala-kendala yang ditemukan meliputi kesulitan siswa dalam menciptakan gerak dengan tempo cepat serta tantangan dari pihak guru dalam pengelolaan kelas secara aktif dan efektif selama proses pembelajaran. Adapun kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama berfokus pada peningkatan kemampuan kreatif peserta didik dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Keduanya menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui pendekatan yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Namun, perbedaannya terletak pada media dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Sumarna dkk. menggunakan model Visual Auditori Kinestetik (VAK) untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian ini menggunakan media video animasi untuk mengukur efektivitasnya terhadap kemampuan kreativitas gerak.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Sendi jupitri 2023 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Di Sd Negeri 41 Kaur". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video YouTube terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri 41 Kaur. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu, melibatkan kelas kontrol dan eksperimen, dengan total sampel 40 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes

hasil belajar. Hasil analisis normalitas menggunakan SPSS versi 23 menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal, dengan nilai signifikan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol serta eksperimen masing-masing di atas 0,05. Uji homogenitas juga menunjukkan data homogen dengan nilai signifikan $0,946 > 0,05$. Uji hipotesis menunjukkan thitung sebesar 3239, yang lebih besar dari t tabel 2,024. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menyimpulkan bahwa penggunaan media video YouTube berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di SD Negeri 41 Kaur. Adapun kesamaan karena sama-sama menggunakan media video dalam pembelajaran SBdP. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Jupitri meneliti pengaruh video YouTube terhadap hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini meneliti efektivitas video animasi terhadap kreativitas gerak seni tari siswa kelas VI SD.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Aglesius Bamolele, Yun Ratna Lagandes, Ryan Andika Pratama, dan Kadek Haryana pada tahun 2023 berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Penggunaan Media Animasi Di Kelas V SD GKST TARIPA" bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas V SD GKST Taripa melalui Penggunaan Media animasi. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan dengan cara memberikan tes awal dan tes akhir setelah tindakan, melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, serta mencatat kondisi kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum intervensi hanya mencapai 18,38% dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 38,71%. Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 65,16% dengan ketuntasan klasikal mencapai 74,19%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 82,90%, dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 93,55%. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V SD GKST TARIPA. Adapun kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media video

animasi sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di tingkat sekolah dasar. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa melalui media yang menarik dan interaktif. Namun, terdapat perbedaan pada fokus penelitian. Penelitian Bamolele dkk. berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa secara umum menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada efektivitas video animasi terhadap kemampuan kreativitas gerak peserta didik dalam materi seni tari dengan pendekatan yang lebih eksperimental.

5. Penelitian yang dilakukan Navika Putri Dwi Lestari tahun 2022, dengan judul “Pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kreativitas siswa”. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan kreativitas gerak siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Desain Pre-Eksperimental dengan model One-Group *Pretest-Posttest*, melibatkan siswa kelas VII, khususnya sampel dari kelas VII D yang terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, studi literatur, wawancara, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini mencakup rancangan pembelajaran yang terdiri dari 4 pertemuan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 65,63, sedangkan post-test mencapai 84,75. Dari perhitungan uji t, diperoleh hasil t hitung lebih besar daripada t tabel, yaitu $395,5 > 1,697$. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pembelajaran elemen gerak tari menggunakan video animasi dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan memilih media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat dan apresiasi siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas mereka. Adapun kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti penggunaan media video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam konteks gerak tari. Kedua penelitian menyoroti efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang mampu

meningkatkan pemahaman dan daya cipta peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Namun, perbedaannya terletak pada subjek dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian Lestari berfokus pada siswa kelas VII SMP dengan metode pre-eksperimental, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas VI sekolah dasar dengan tujuan menilai efektivitas video animasi terhadap kemampuan kreativitas gerak dalam mata pelajaran SBdP.

