

MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN TARI DI SEKOLAH DASAR

Nabilla Nur Kasih Kusuma Putri

Universitas Negeri Surabaya
Email: Nabilla.007@mhs.unesa.ac.id

Warih Handayani

Universitas Negeri Surabaya
Email: Warihhandayani@unesa.ac.id

Trisakti

Universitas Negeri Surabaya
Email: Trisakti@unesa.ac.id

Setyo Yanuartuti

Universitas Negeri Surabaya
Email: Setyoyanuartuti@unesa.ac.id

Indar Sabri

Universitas Negeri Surabaya
Email: Indarsabri@unesa.ac.id

Abstract: *Education is responsible for integrating, fostering and nurturing in developing the talents and creative abilities of students. What is the teacher's role in fostering children's creativity. This study aims to find out how Flash Card media is to foster children's creativity in learning dance art in elementary schools. The research method uses a qualitative approach. Data collection techniques using observation and interviews. The result of this research is the teacher makes changes related to the learning process in the focus of behavioristic learning theory, learning methods and Flash Card media in order to develop children's dancing creativity. By using the theory from Wallas through the stages of preparation, incubation, illumination and verification, children can turn into active and creative individuals. Flash Card media is the result of teacher innovation in changing a learning process. This media can bring out the creativity and activeness of children in expressing themselves in the form of a movement so that children can be more active and creative from seeing pictures to dance movements. It is hoped that the results of this study can be used as reference material or development for further research.*

Keyword : *Arts, Flash Card, Creativity*

Abstrak : Pendidikan bertanggung jawab untuk memadukan, membina dan memupuk dalam mengembangkan bakat dan kemampuan kreatifitas peserta didik. Bagaimana peran guru dalam menumbuhkan kreatifitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media Flash Card untuk menumbuhkan kreatifitas anak dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini guru melakukan perubahan terkait proses pembelajaran dalam fokus teori pembelajaran behavioristik, metode pembelajaran dan media Flash Card guna menumbuhkembangkan kreatifitas menari anak. Dengan menggunakan teori dari Wallas melalui tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi dapat mengubah anak menjadi pribadi yang aktif dan kreatif. Media Flash Card

merupakan hasil inovasi guru dalam mengubah sebuah proses pembelajaran. Media ini dapat memunculkan kreativitas dan keaktifan anak dalam berekspresi kedalam bentuk sebuah gerakan sehingga anak dapat lebih aktif dan berkreasi dari melihat gambar ke bentuk gerak tari. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi atau pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci : Seni, Flash Card, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan nasional sudah tercantum pada pembukaan UUD 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Umumnya, pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk karakter dan jiwa manusia sebagai intelektual. Maka dari itulah pembelajaran merupakan suatu proses yang penting dimana suatu tujuan pendidikan dapat dicapai. Pembelajaran bagi manusia guna memutuskan, melakukan analisis, dan berpikir. Meningkatkan kepribadian dirinya sendiri ialah tujuan terdapatnya pembelajaran, oleh karenanya menghasilkan sumber energi manusia yang semakin membaik. Seiring perkembangan zaman kita sebagai guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan suatu proses pembelajaran karena guru juga ikut memegang penerus bangsa selanjutnya. Menurut Suyono dan Hariyanto (2015:1), Pembelajaran adalah segala macam hal aktivitas perkembangan sepanjang hidup manusia di bumi dimana tidak akan ada akhirnya. Untuk terwujudnya suatu pembelajaran tersebut diperlukan adanya metode pembelajaran, dimana pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan optimal. Pendidikan kesenian terdapat istilah pelajaran vokasional yaitu pelajaran yang diarahkan menjadi perseni atau memproduksi suatu karya seni.

Pendidikan kesenian bisa dihubungkan atas banyak hal, sebab seni termasuk multi disipliner. Oleh sebab itu, gerak pendidikan seni yang dijangkau tidak hanya mengarah menuju pendidikan calon seniman semata. Pendidikan seni lebih sekadar mengerti dan memberikan karya mengenai estetika dan seni melainkan menggunakannya dalam konteks mpembangunan humanism (Pamadhi Hajar, 2012:11). Menurut Ki Hajar Dewantara pengertian seni berkaitan dengan rasa kepuasan, dimana keindahan menjadi titik tolak pembelajaran dan dilanjutkan dengan pengertian keindahan dari orang lain dapat membaca makna keindahan untuk kepuasan perasaan, baik pencipta maupun penikmat. Kebudayaan dan seni menjadi komponen utama dalam konsep pendidikan yang menyeluruh dalam rangka pembinaan individu bagi kognitif peserta didik. Mengacu Hilgard (1962) belajar ialah sesuatu proses dimana tingkah laku berubah atau muncul sebab terdapat respon akan kondisi tertentu. Belajar adalah proses pencarian ilmu oleh seorang individu dengan pembelajaran disertai latihan. Pembelajaran menjadi kegiatan yang dilaksanakan dengan kesengajaan dan sadar. Ketika pendekatan pembelajaran pengertian belajar pun tentang penyesuaian diri. Secara umum belajar didefinisikan menjadi proses

berubahnya perilaku diakibatkan interaksi lingkungan dan individu tersebut. Driver and bell (1986) pada buku “Belajar dan Pembelajaran”, suyono dan hariyanto (2015: 13) mengartikan belajar ialah bentuk proses aktif penyusunan terkait apa yang dimaknai dari interaksi terhadap lingkungan. Teori Robert Gagne di dalam buku belajar dan pembelajaran (2015:92) mengenai pembelajaran mencakup tiga prinsip, yakni taksonomi hasil belajar, sembilan peristiwa pembelajaran, dan persyaratan pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila guru dapat merubah pola pikir peserta didik menjadi lebih berkembang dan berpikiran secara luas. Sehingga dari pengalaman tersebut menumbuh kembangkan keadaan peserta didik guna belajar dan menambah keingintahuan akan hal baru.

Pendidikan kesenian menjadi commonground substansi pendidikan dengan basis kognitifnya berupa pengayaan ide dengan pembelajaran dan pengembangan industri kreatif atas karya seni yang diciptakan. Dalam hal ini mampu membuat inovasi serta pengembangan dasar berkreasi baik sebagai ekspresi spontanitas maupun untuk kebutuhan. Kurikulum pendidikan seni termasuk integral kurikulum utuh pendidikan. Dimana masuk dalam tebaran

kurikulum pendidikan secara umum pendidikan seni merupakan substansi pendidikan berupa karsa, rasa, dan cipta yang dibina. Sedangkan seni berdasarkan asas penciptaan untuk berkekrativitas dan mengarah pada pembinaan rasa indah melalui berkarya seni. Sasaran pembelajaran seni adalah memahami estetika dalam bentuk karya seni. Memahami merupakan peristiwa memasukan estetika melalui kesadaran rasa dan pikir untuk mengobjektifikasi.

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya disini adalah matapelajaran yang berpusat pada kesenian, kreatifitas dan keberbakatan peserta didik. Hal demikian telah diatur dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 didalam standar nasional pendidikan. Sesuai dengan kurikulum pendidikan mata pelajaran ini digunakan untuk menambah wawasan peserta didik terkait kegiatan berkesenian, wawasan kebudayaan dan keterampilan dalam beberapa bidang kesenian seperti seni tari, drama dan musik serta prakarya. Yang memiliki beberapa pengetahuan konseptual, aktual dan faderal untuk meningkatkan kepekaan terhadap bunyi dan gerakan serta memiliki apresiasi terhadap kepekaan jiwa, raga, rasa dan memiliki penjiwaan yang tinggi terhadap karya seni, memiliki kreasi dan kreatifitas yang mencakup segala bentuk dalam

proses berkarya seni. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini sangat berpengaruh dalam kehidupan anak kedepannya selain dapat memunculkan jiwa berkesenian dan menghargai kebudayaan di Indonesia, juga dapat menambah kreatifitas peserta didik yang dapat digunakan di hari kedepan.

Dengan adanya mata pelajaran pendidikan seni budaya dan prakarya sejak dini dapat menumbuhkan dan dapat merangsang perkembangan kognitif dalam pembelajaran seni. Dalam kurikulum berpendapat bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya secara konseptual memiliki sifat (1) multilingual, yakni dalam pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri secara kreatif dengan menggunakan media, dengan pemanfaatan visual rupa, kata, bahasa bunyi, gerak dan peran. (2) multidimensional, yaitu pengembangan beberapa kompetensi peserta didik terhadap konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi (3) multikultural, yaitu membangun kesadaran dan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi beragam budaya nusantara. (4) multikecerdasan, yakni peran seni membentuk pribadi yang harmonis sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik, termasuk kecerdasan intrapersonal,

interpersonal, visual-spasial, verbal-linguistik dan sebagainya.

Menurut hasil riset peneliti melihat ternyata masih banyak disekolah yang minim tentang hal berkesenian contohnya pada jenjang Sekolah Dasar, dimana halnya kesenian itu dipupuk sejak dini agar nantinya dapat mengembangkan kegemarannya menjadi sesuatu yang bermanfaat. Fungsi mata pelajaran SBdP ini adalah sebagai media ekspresi peserta didik, sebagai media komunikasi, sebagai media bermain dan sebagai media pengembangan bakat seni. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2007 : 14) peserta didik berada pada usia 9- 10 tahun berada pada tahap operasi konkret yang memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan yang utuh pesertadidik akan lebih mudah mencerna materi yang disampaikan apabila disajikan dengan menggunakan benda-benda nyata. Contohnya seperti media nyata, rekaman video dan gambar. Peran guru disini hanya menjadi fasilitator saja. Terkadang kendala dalam kelas terjadi akan dua hal, yang pertama yaitu guru itu sendiri kurangnya kreatifitas dalam bentuk pengajaran atau hanya menggunakan pengajaran satu arah, dan pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari ini guru hanya menjelaskan terkait teori tidak terjun langsung kearah praktik tari, kendala kedua berasal dari peserta didik

karna merasa bosan dan tidak tertarik terkait penjelasan guru atau terkait pembelajaran seni budaya ini sendiri. Disini guru seharusnya menindaklanjuti terkait proses pembelajaran di dalam kelas agar menjadi pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membuat peserta didik nyaman dan ingin menambah rasa ingin tahunya.

Menurut Munandar (2015:68) terdapat ciri kreatifitas yaitu 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar. 2) sering mengajukan pertanyaan yang bersifat kritis 3) memberikan beberapa gagasan dan problem. 4) dapat menyatakan masalah dengan mudah. 5) Memiliki jiwa keindahan. 6) Menonjol dalam salah satu bidang kesenian. 7) dapat melihat masalah dari beberapa sudut pandang. 8) Mempunyai imajinasi yang tinggi. 9) berbeda dengan teman sekitarnya. Kreativitas guru disini cukup diperlukan untuk memberikan beberapa inovasi dalam proses pembelajaran agar tidak jenuh dan pembelajaran dapat diterima dengan baik (Wicaksono, 2009). Kreativitas guru disini digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran dan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan. Kreativitas guru disini adalah kemampuan dalam menciptakan perubahan dalam bentuk proses pengajaran,

kemampuan guru dalam melakukan inovasi baru terhadap kelemahan proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini akan meningkatkan semangat siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (Morais, 2011, Linggasari, 2017).

Dalam penelitian ini akan berfokus pada bagaimana cara guru memberikan inovasi pembelajaran melalui media Flash Card untuk membentuk kreatifitas menari anak tingkat sekolah dasar. Peneliti tertarik meneliti ini dikarenakan pembuktian lapangan pada saat pembelajaran seni budaya khususnya seni tari masih kurang diberikan pembelajaran berbasis praktik. Pada hasil observasi dan wawancara menemukan bahwa pembelajaran seni tari di sekolah dasar hanya terkait pengetahuan bentuk tari dan asalnya saja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang ditekankan pada aspek data. Pendekatan kualitatif sebuah mekanisme penelitian dimana berfokus pada menguraikan kalimat dan kata dengan penyusunan yang sistematis dari awal penelitian hingga pelaporan hasil data (Ibrahim, 2015:50). Objek penelitian disini adalah mata pelajaran seni budaya dan prakarya tetapi lebih berfokus kedalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Data yang diambil disini berupa

hasil wawancara dengan berbagai narasumber yaitu ibu Sarah, ibu Lintang dan ibu Sule yang merupakan guru di beberapa sekolah dasar untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran seni disana. Penelitian ini menggunakan observasi secara tidak langsung dimana tidak melibatkan peneliti dalam proses pembelajaran yang hanya menjadi pengamat saja. Penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak struktur dimana wawancara ini berguna untuk pengumpulan data dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini membahas dari beberapa sudut yaitu, terkait inovasi media pembelajaran, teori pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran, konsep kreatifitas media dalam proses pembelajaran.

Inovasi Media Pembelajaran

Inovasi menurut Stephen Robbins merupakan beberapa ide atau gagasan yang dibuat untuk memperbaiki suatu permasalahan didalamnya, seperti sebuah bentuk pembaruan untuk memecahkan suatu masalah. Inovasi juga merupakan penemuan yang sudah ada, belum pernah ada atau penyempurnaan, inovasi dalam

suatu pembelajaran disini terkait media pembelajaran, teori dan metode yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Permasalahan yang muncul disini dikarenakan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran seni. Dimana pembelajaran seni disini peserta didik berkarya, beraksi dan menambah kreatifitasnya. Peran guru disini juga cukup mempengaruhi proses pembelajaran anak, dimana metode yang digunakan guru apakah sudah sesuai dengan kondisi kelas dan target kelas yang akan di capai. Guru disini melakukan evaluasi sendiri terkait proses pembelajarannya, dan memiliki inovasi pembaruan untuk kegiatan belajarnya dengan menggunakan media Flash Card.

Dalam buku Inovasi Pendidikan mengatakan inovasi ini terkait dengan penemuan. Terdapat juga pengertian inovasi dan modernisasi karna melakukan pembaruan dan memperluas suatu bentuk tertentu. Inovasi dalam pendidikan guna untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu proses pembelajaran. secara sistematis arah tujuan inovasi pembelajaran ini adalah mengejar ketertinggalan, memperbaiki kekurangan, menghidupkan suatu proses. Faktor yang mempengaruhi suatu proses inovasi pembelajaran disini adalah kemauan guru dan peserta didik, dimana guru

mengetahui letak kekurangannya dalam proses pembelajaran setelah me evaluasi diri sendiri dan peserta didik memiliki respon yang baik dalam menerima inovasi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran yang baik dilakukan dengan pemilihan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah di rancang. Dengan merancang strategi pembelajaran sebelumnya juga melihat bagaimana karakteristik anak. Karena itu guru juga harus memahami karakteristik belajar peserta didik.

Media disini digunakan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Media biasanya mengandung unsur materi atau suatu kejadian yang membangun semangat peserta didik dalam mendapat pengetahuan dan keterampilan baru. Terdapat istilah media for learning, dimana media yang digunakan sangat berperan penting untuk proses pembelajaran. media dapat memberi rangsangan awal dalam pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk mendalami materi tanpa di sengaja, karna ketertarikan dengan umpan media itu sendiri.

Media terdiri dari beberapa bentuk, disini guru menggunakan media Flash Card dalam pembelajarannya. Dimana

media ini memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, bentuk yang kecil dan memiliki bentuk-bentuk gambar sesuai dengan jenisnya.



Gambar 1. Media Flash Card Hewan.

Berdasarkan fakta dilapangan pada saat wawancara, dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada jenjang Sekolah Dasar, guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan manual. Dengan fokus seni tari juga didapati guru hanya menjelaskan beberapa macam tarian daerah serta asalnya. Dengan hal ini peserta didik kurang aktif dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran sangat sedikit.

Media Flash Card memiliki arti seperti perantara, dengan bentuk kartu kecil yang berisikan gambar, teks yang mengarahkan siswa terhadap sesuatu bentuk. Media ini biasanya berukuran 8x12 cm. Flash Card disini merupakan media yang mudah di temukan dan mudah

digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki beberapa motif yang disesuaikan dengan kebutuhan, terdapat Flash Card gambar, berhitung, binatang, tumbuhan, membaca dan lain-lain. Kelebihan dalam media ini mudah di temukan, mudah dibawa, praktis, menyenangkan.

Teori Dan Metode Pembelajaran

Pemilihan teori dan metode dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam suatu hasil. Oleh sebab itu guru disini juga harus menyesuaikan teori dan metode apakah yang cocok dengan peserta didik. Pastinya juga dilakukan analisis peserta didik terlebih dahulu agar mengetahui karakteristik pembelajarannya bagaimana dan sifat-sifat sekelilingnya. Dengan analisis karakter disini melalui pengamatan guru selama beberapa bulan terakhir dalam suatu evaluasi setelah itu guru dapat menentukan teori dan metode apa yang akan digunakan dengan disesuaikan pembelajaran yang akan disampaikan.

Dalam proses pembelajaran seni tari ini guru menggunakan teori belajar behavioristik oleh John B Watson. Teori behavioristik biasa disebut dengan aliran tingkah laku yang di artikan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku

karna adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori ini berpengaruh untuk mengembangkan teori dan praktik dalam proses pembelajaran. dimana pada perilaku anak terlihat hasil belajar itu. belajar dalam pandangan teori ini adanya interaksi dan respon, dimana dalam pembelajaran seni tari ini guru memberikan stimulus melalui gambar dari media Flash Card yang dipilih dengan mendengarkan lagu-lagu sesuai dengan gambar, point ini akan di jelaskan lebih rinci dalam sub bab selanjutnya. Respon disini bagaimana peserta didik memberikan imbal balik terkait stimulus yang diberikan oleh guru. Hal ini akan membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Teori behavioristik ini memiliki ciri akan kesadaran, kenyataan terkait perubahan tingkah laku. Terdapat dari pengalaman batin yang dikembalikan pada gerak refleksi. Menurut Watson disini perubahan tingkah laku dapat diamati dan dinilai. Perubahan tingkahlaku dapat dilakukan dengan melakukai pelatihan atau pembiasaan diri terkait stimulus yang diterima. Menurut Watson hal yang dapat diamati adalah sebelum atau sesudah stimulus itu diberikan.

Metode pembelajaran adalah suatu bentuk pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran menggunakan cara kerja

yang efektif dan sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada sekolah dasar disini guru hanya berfokus pada penyampaian materi yang menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya menyimak apa yang dijelaskan oleh guru disini yang terjadi peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dimana pembelajaran seni mengharuskan pesertanya aktif dan kreatif. Dengan melihat kesalahan dalam pemilihan metode, guru melakukan perubahan metode yang sebelumnya ceramah menjadi metode eksperimen. Metode ini peserta didik diajak untuk mencoba dan memperhatikan stimulus yang diberikan. Eksperimen disini tidak hanya terkait ilmu alam, tetapi bagaimana proses penceritaan peserta didik terhadap objek yang di temukan di media yang akan digunakan yaitu Flash Card.

Konsep Kreatifitas Dalam Pembelajaran

Dalam pembahasan kali ini peneliti akan berfokus kepada bagaimana peran guru untuk memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajaran tari di sekolah dasar menggunakan media Flash Card ini. Dengan menggunakan proses kreativitas menurut Graham Wallas, dalam Damajanti (2013:23) mengatakan bahwa

proses berkreasi melibatkan empat tahapan yaitu yang pertama, tahap persiapan (preparation), tahap pengeraman (incubation), tahap inspirasi (illumination), tahap pengujian (verification). (1) Tahap persiapan, proses kreativitas pada awal pasti melalui proses persiapan. Tahap ini menurut Wallas adalah tahapan dimana manusia atau peserta didik mengumpulkan beberapa informasi dengan mempelajari sesuatu melalui pengalaman kehidupannya. Disini peserta didik diajarkan bagaimana memahami masalah yang akan di hadapi. Tahapan ini lebih berfokus pada guru dan peserta didik dalam membaca, berpikir kritis, memecahkan suatu masalah, pengamatan. Kreativitas disini lebih ke pengumpulan data dari suatu pengalaman yang akan memunculkan pikiran kreativitas itu sendiri. Dalam proses persiapan ini guru dapat memberikan stimulus untuk rangsangan peserta didik dan mewujudkan pemikiran kritis peserta didik. Karna objek ini anak sekolah dasar jadi masih perlu untuk didampingi atau di pancing dalam proses berpikir. Memberi stimulus dengan cara melihatkan gambar, lingkungan sekitar, video, dsb. Dalam proses pembelajaran tari pada sekolah dasar disini guru memberikan rangsangan awal melalui gambar pada media Flash Card, terdapat beberapa contoh gambar

bertemakan contoh hewan ayam, kelinci, gajah dan burung. Disini guru memberi contoh hewan ayam, melakukan rangasangan stimulus dengan tanya jawab kepada anak yaitu bagaimana cara ayam berjalan, suara ayam, makanan ayam, aktifitas ayam, disini anak akan mengulang pengalamannya saat melihat atau mengamati ayam dan berpikir kritis tentang ayam. Jawaban anak disini pastinya berbeda beda ada yang mengatakan ayam memakan jagung tetapi ada yang mengatakan ayam memakan tumbuhan disesuaikan dengan pengalaman, pengamatan dan kreatifitas peserta didik dalam menjawab. Setelah itu guru memberikan stimulus lagi berupa musik tari. Dalam hal ini kemampuan guru dalam menghadirkan atau menciptakan konteks belajar juga berpengaruh terhadap proses berpikir peserta didik. (2) Tahap Inkubasi, proses ini dimana pengalaman, informasi dan data pada proses sebelumnya atau stimulus dari guru melakuakn pengendapan. Pada fase ini pemunculan inspirasi diperoleh. Kemunculan ini merupakan langkah awal dalam menciptakan kreasi baru. Wallas menyebutnya proses kesadaran dalam berpikir. Inkubasi disini juga dikatakan sebagai pengeraman ide, pemunculan ide melalui proses pengeraman untuk menumbuhkan imajinasi peserta didik.

Wallas beranggapan bahwa peserta didik belajar melalui peristiwa nyata yang mereka alami yang memiliki kesan, kesan tersebut yang masuk kedalam fase inkubasi yang dimaksud pengalaman memasuki masa pengendapan dalam menghasilkan imajinasi. Dalam proses pembelajaran tari untuk anak sekolah dasar, tahapan ini berhubungan dengan tahapan sebelumnya dimana dilakukan stimulus melalui media Flash Card dengan memberikan beberapa pertanyaan dan musik tari. Disini tahapan sebelumnya di erami, maksudnya adalah informasi yang di kumpulkan melalui stimulus dari guru di kembangkan. Dengan adanya musik tari disini guru menambah stimulus peserta didik dengan cara mengaitkan beberapa jawaban anak terkait ayam kedalam suatu bentuk gerakan yang didampingi dengan musik tari. Disini anak akan memulai proses imajinasinya dalam pembentukan proses imajinasi ini guru mendampingi peserta didik dengan memberikan konsultasi kepada peserta didik. Contohnya seperti mengkolaborasikan gerakan berjalan ayam dengan gerakan tangan ayam. (3) Tahap Iluminasi, proses ini merupakan tahap pengungkapan ide, gagasan atau pengekspresian diri. pada tahapan ini peserta didik dapat menuangkan ekspresi kreatifnya dan guru dapat melihat hal-hal unik yang memiliki

sifat kebaruan atau kreatif dari anak didik tersebut. Menurut Sarumpaet mengekspresikan ide berkaitan dengan bahasa seseorang, dapat dimiliki dengan berdiskusi, bertanya atau konsultasi dengan guru pada tahapan sebelumnya. Dalam proses pembelajaran tari tahapan ini sangat berpengaruh terhadap hasil dari proses berkreasi anak terhadap gambar ke bentuk gerakan. Tahapan ini anak melakukan penuangan gerakan setelah melakukan eksplorasi gerakan. Peran guru disini mendampingi anak dan memberikan pengarahan terkait gerakan hewan yang ada. (4) Tahap Verifikasi, proses ini merupakan proses pengujian. Dengan beberapa data dan ide yang telah dipersiapkan peserta didik sebelumnya, dengan endapan dan ekspresi yang dituangkan disini diuji kebenarannya dan kreatifitasnya. Pada fase ini pemeriksaan kemampuan dan keterampilan berpikir memegang peranan penting. Fase ini dapat di uji melalui beberapa test dalam pembelajaran terdapat test praktik. Test praktik disini dibuat untuk menguji bagaimana media Flash Card dapat berpengaruh dalam pembentukan kreatifitas anak. Test praktik di ujikan dengan cara memberikan beberapa kartu Flash Card kepada anak sesuai dengan apa yang ia pilih dan anak menampilkan hasil dari pemupukan imajinasi sebelumnya

atau tahapan inkubasi dan iluminasi dengan menggunakan musik tari. Dalam hal ini dapat dilihat bagaimana ijamasinasi kreatif anak berkerja dengan melalui gerakan tari. Pada pembelajaran tari ini anak dikatakan kreatif apabila dapat mekolaborasikan gerakan maknawi dan gerakan reflek mereka dengan melalui beberapa eksplorasi gerakan. Gerakan yang dilakukan diluar kebiasaan hewan yang mereka ambil, disini memang nampak aneh tetapi hal ini yang disebut kreatifitas.

Kreatifitas disini dengan penekanan pada pendekatan 4P atau Four P's of Creativity yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk (Munandar, 2014:4). Pribadi, dalam kreatifitas mencerminkan keunikan dalam diri peserta didik dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendorong, kondisi internal dan eksternal peserta didik dalam membentuk kepribadian yang kreatif. Kondisi internal disini bisa berupa motivasi dan eksternal lingkungan sekitar. Proses, memberikan kesibukan dalam diri untuk memberikan dorongan kreatif. Dengan menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinalitas dalam berpikir. Produk, berupa karya yang dihasilkan dengan pengaruh proses kreatifitas sebelumnya.

Dengan menggunakan beberapa langkah pembelajaran seperti pendahuluan, isi, penutup. (1) pendahuluan, guru memberikan salam, melakukan presensi kehadiran, melakukan stimulus awal berupa tanya jawab terkait hewan-hewan sekitar, memberikan penjelasan menggunakan metode ceramah terkait materi yang akan di pelajari. (2) Inti, guru memberikan sebuah media yaitu permainan kartu flash card, anak maju kedepan untuk memilih, setelah mendapatkan kartu guru melakukan tanya jawab terkait pengalaman yang mereka ketahui terkait hewan, terjadinya respon dari stimulus yang diberikan guru, guru mendemonstrasikan gerakan yang akan dipelajari terkait hewan, guru mengulangi kembali gerakan dan diikuti peserta didik, peserta didik mengembangkan gerakan awal yang diberikan guru terkait hewan, peserta didik mempraktikan sendiri gerakannya dengan menggunakan musik tari, guru melakukan test hafalan gerakan hewan dengan menggunakan musik tari. (3) Penutup, peserta didik memberikan pertanyaan terkait gerakan yang kurang dipahami atau konsultasi ke guru, guru memberikan pembenaran, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk me eksplorasi gerak hewan yang sudah ditemukan disekolah, guru

meinformasikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa media Flash Card merupakan hasil inovasi guru dalam mengubah sebuah proses pembelajaran. Media ini dapat memunculkan kreativitas dan keaktifan anak dalam berekspresi kedalam bentuk sebuah gerakan. Dengan menggunakan teori belajar behavioristik watson berupa stimulus dan respon, serta metode eksperimen memberikan anak lebih aktif dalam proses pembelajaran berkesenian. Menggunakan teori kreatifitas Wallas dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi dapat menuntun guru dan peserta didik dalam menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam berkesenian. Menggunakan hasil evaluasi guru dalam proses pembelajaran yang dirasa jenuh dan peserta didik tidak aktif guru dapat mengubah sebuah proses pembelajaran menjadi bentuk yang menyenangkan dengan media Flash Card sehingga anak dapat lebih aktif dan berkreasi dari melihat gambar ke bentuk gerak tari.

Mengacu pada penelitian ini peneliti memiliki saran bagi para peneliti

lain yang hendak akan meneliti proses pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti memberi saran untuk meneliti hasil dari proses berkesenian dan evaluasi berkesenian. Hal tersebut belum dilakukan karena keterbatasan kondisi peneliti. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi atau pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Maryam, Febiola. 2020. Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. Kudus. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 43-50. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>.
- Azhari, Silahuddin. 2019. Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Berbasis E-Learning Pada Sekolah. 2019. Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 3(1), 40-47. <http://dx.doi.org/10.22373/crc.v3i1.4426>.
- Damajanti, Irma. 2013. Psikologi Seni. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Harbunangin, Buntje. 2016. Art & Jung Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung. Jakarta: Antara Publishing.
- Hariyanto. Suyono. 2015. Belajar dan Pembelajaran teori dan konsep dasar. Surabaya: PT Remaja Rosdakarya.
- Ika, Adhitya. 2018. Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 305. DOI:[10.17509/pdgia.v16i3.12073](https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073)
- Maghfiroh. 2013. Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 0-216.
- Munandar, Utami. 2014. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2002. Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, Utami. 1988. Kreativitas Sepanjang Masa. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Pamadhi, Hajar. 2012. Pendidikan Seni “Hakikat, Kurikulum Pendidikan Seni, Habitus Seni dan Pengajaran Seni Untuk Anak”. Yogyakarta: UNY Press
- Rusdi. 2018. Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan Di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. Yogyakarta. *Muslim Heritage*, Vol. 2, No. 2. [10.21154/muslimheritage.v2i2.1111](https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1111).
- Rochayati, Waluyanti, Santoso. 2012. Inovasi Media Pembelajaran Sain Teknologi di SMP Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Kependidikan*. 42(1), 89-98. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i1.2235>.

- Rohendi, Tjetjep. 2014. Pendidikan Seni Isu dan Paradigma. Semarang: Cipta Karya Nusantara.
- Saeroji. 2014. Inovasi Media Pembelajaran Kearsipan Elektronik Arsip Berbasis Microsoft Office Access. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, 9(2), 177-185.
- Salsabila, Rahayu. 2021. Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. Lokabahasa: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah serta Pengajarannya. 12(2), 181-190. doi: <https://doi.org/10.17509/jlb.v12i2>.
- Siregar, Nara. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siti, Safitri, Yufiarti, Supena. 2022. Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(01), 10-21. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT. Alfabet.
- Syaefudin, Udin. 2012. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual, Jakarta: Prenada Media Group.
- Wallas, Graham. 1926. The Art of Thought : A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity. <https://www.brainpickings.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallas-stages/> Diakses 15 April 2022.