

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI BERBANTUAN ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT GERAK TARI SEDERHANA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

S.P. Fauzika¹, A. Nurharini²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang
Semarang, Indonesia

e-mail: sherlyputri19@students.unnes.ac.id¹, atip.nurharini@gmail.com²

Abstrak

Pembelajaran seni tari di sekolah dasar memerlukan media yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memahami serta mengembangkan gerak tari secara konkret. Namun, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran seni tari masih terbatas sehingga keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana belum berkembang optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membuat gerak tari sederhana siswa kelas II SD Negeri Brangjeng. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh kelayakan sebesar 100% dari ahli materi dan 96.25% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($p < 0,05$). Rata-rata kelompok kecil meningkat dari 56.75 menjadi 84.88 dengan N-Gain 0.6592, sedangkan kelompok besar meningkat dari 55.14 menjadi 81.57 dengan N-Gain 0.5935. Kedua N-Gain berkategori sedang, sehingga media cukup efektif digunakan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*; Assemblr EDU; Keterampilan Tari; Media Pembelajaran

Abstract

Teaching dance in elementary school requires engaging and interactive learning materials to help students understand and develop dance movements in a more concrete way. However, the use of technology-based media in dance education remains limited, so students' skills in creating simple dance movements have not developed optimally. This study aims to develop dance learning media assisted by Assemblr EDU and to determine its feasibility and effectiveness in improving the skills of 2nd grade students at Brangjeng State Elementary School in creating simple dance movements. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The results indicate that the media received a 100% feasibility rating from subject matter experts and a 96.25% rating from media experts, both categorized as highly feasible. The results of the paired sample t-test indicated a significant difference between the pretest and posttest scores ($p < 0.05$). The average score for the small group increased from 56.75 to 84.88 with an N-Gain of 0.6592, while the average score of the large group increased from 55.14 to 81.57 with an N-Gain of 0.5935. Both N-Gain values were categorized as moderate, indicating that the media was sufficiently effective.

Keywords: *Augmented Reality*; Assemblr EDU; Dance Skills; Educational Media;

PENDAHULUAN

Seni tari ialah salah satu wujud seni yang memakai gerak badan sebagai media utama untuk mengekspresikan perasaan, ide, maupun pesan tertentu. Seni tari merupakan ungkapan jiwa manusia yang diwujudkan melalui gerak tubuh yang disusun secara estetik dan ritmis sehingga dapat menyampaikan makna tertentu kepada penonton (Wardani et al., 2023). Pada dunia pendidikan seni tari dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan motorik, kreativitas, serta rasa percaya diri siswa (Susanti et al., 2024). Dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep

tari secara teoritis, tetapi juga mampu mempraktikkan gerakan tari serta menciptakan gerakan sederhana sesuai dengan tema yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membuat gerak tari sederhana menjadi bagian penting dalam pembelajaran seni tari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas II SD Negeri Branjang, diperoleh data bahwa pembelajaran seni tari masih didominasi oleh metode demonstrasi sederhana dan penjelasan secara lisan tanpa didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Di tengah perkembangan pembelajaran yang semakin mengarah pada pemanfaatan teknologi digital, salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan teknologi pembelajaran modern tersebut masih belum optimal, khususnya dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak (Meiliza & Syarah, 2025). Hal ini terlihat dari belum maksimalnya penggunaan media berbasis teknologi oleh guru untuk menjadikan pembelajaran lebih konkret dan menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep gerak tari serta kurang percaya diri dalam mengembangkan gerak tari sederhana. Akibatnya, pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya mampu mendorong kreativitas serta keterampilan siswa. Hasil angket analisis kebutuhan oleh guru dan siswa juga menghasilkan data bahwa diperlukan media pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung proses pendidikan seni tari. Kondisi tersebut perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang mulai mampu memahami hubungan sebab akibat, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Siswa juga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual, nyata, serta melibatkan aktivitas langsung sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik (Pitaloka, 2025). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini juga didukung oleh landasan yuridis yang mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 12 ayat (1) huruf b yang menegaskan hak siswa memperoleh pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya, serta pasal 35 ayat (1) mengenai peningkatan standar nasional pendidikan secara terencana dan berkala. Selain itu, Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menekankan kompetensi pedagogik guru dalam menggunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Landasan tersebut mendukung pengembangan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU sebagai upaya menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran seni tari.

Penelitian yang relevan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Wibowo & Putra, (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase sebesar 95,33% (ahli materi) dan 98,33% (ahli media). Dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa, media ini terbukti efektif yang ditunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 pada kemampuan berpikir kritis dengan kategori tinggi dan 0,62 pada hasil belajar dengan kategori sedang. Temuan tersebut diperkuat oleh Ahmad et al., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan Assemblr EDU dinyatakan layak dan efektif berdasarkan hasil validasi oleh ahli, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain >1,00 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, penelitian Febriansyah et al., (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Assemblr EDU dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi pra ahli dengan rata-rata persentase mencapai 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, media yang dikembangkan juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan persentase sebesar 91%

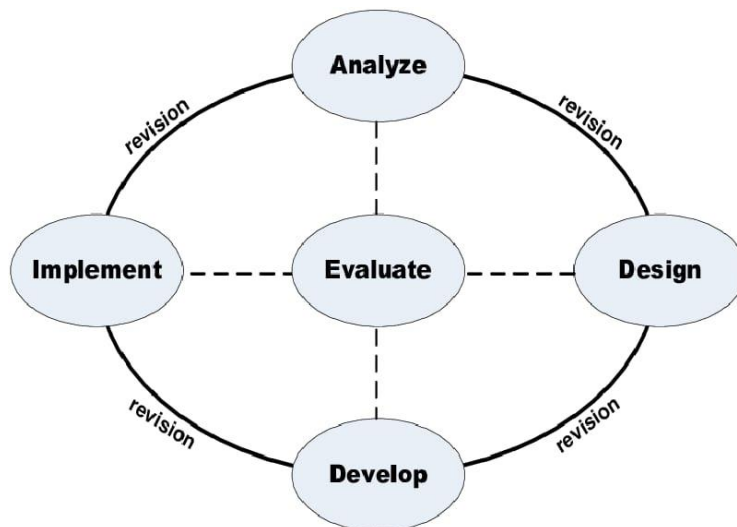
serta terbukti mampu mendukung peningkatan motivasi dan pemahaman belajar siswa melalui karakteristiknya yang interaktif dan variatif. Penelitian lain oleh Rinda et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran Assemblr EDU berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media 92%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi 90%. Media ini juga praktis digunakan dengan persentase 87% oleh guru dan 93% oleh siswa, serta efektif meningkatkan minat belajar dari 79% menjadi 94% dengan nilai N-Gain 0,56 menjadi 0,57 yang tergolong dalam kategori sedang. Selain itu, penelitian Prianto & Nurharini, (2023) menegaskan bahwa pembelajaran pada materi eksplorasi gerak tari sederhana memerlukan dukungan media yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan melalui penggunaan media *digital storytelling* yang memperoleh hasil validasi dengan kategori tinggi dari para ahli dan guru, serta respon siswa dalam kategori tinggi. Media tersebut juga dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji N-Gain dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat gerak tari.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis *Augmented Reality*, termasuk yang memanfaatkan Assemblr EDU, memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kelayakan, keterlibatan, motivasi, maupun hasil belajar siswa. Namun, penelitian terdahulu masih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, hasil belajar, dan minat belajar pada materi pembelajaran umum. Penelitian Wibowo & Putra, (2024), Ahmad et al., (2022), Febriansyah et al., (2025), serta Rinda et al., (2023), misalnya, lebih menitikberatkan pemanfaatan *Augmented Reality* dan Assemblr EDU untuk mendukung pemahaman atau hasil belajar siswa. Sementara itu, (Prianto & Nurharini, 2023) telah mengkaji media interaktif dalam pembelajaran eksplorasi gerak tari sederhana, tetapi media yang digunakan berupa *digital storytelling*, bukan *Augmented Reality* berbantuan Assemblr EDU. Dengan demikian, masih terdapat keterbatasan penelitian mengenai pengembangan media *Augmented Reality* berbantuan Assemblr EDU yang secara khusus digunakan dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk mendukung siswa kelas II sekolah dasar dalam memahami dan mengembangkan gerak tari sederhana. Media tidak hanya menyajikan informasi mengenai gerak tari, tetapi juga memberikan contoh gerakan secara visual yang dapat diamati dan dipraktikkan siswa sebagai stimulus dalam menciptakan gerakan sesuai tema. Pengembangan media tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengembangkan media berbasis teknologi, tetapi juga mengarahkan pemanfaatan *Augmented Reality* pada aspek keterampilan seni tari, khususnya keterampilan membuat gerak tari sederhana. Berdasarkan permasalahan, kesenjangan penelitian, dan kebaruan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU pada materi membuat gerak tari sederhana serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membuat gerak tari sederhana siswa kelas II SD Negeri Branjang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2023).



Gambar 1. Metode RnD Model ADDIE

Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti lima tahapan model ADDIE. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada guru dan siswa kelas II untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan media pembelajaran seni tari. Tahap *design* dilakukan dengan merancang materi, tampilan, alur media, dan instrumen penelitian yang akan digunakan. Pada tahap *development*, rancangan dikembangkan menjadi media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU dan selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan melibatkan siswa kelas II, serta pengumpulan data melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan membuat gerak tari sederhana. Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respon pengguna, serta data *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media, kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan produk.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU serta menguji kelayakan dan efektivitasnya pada materi membuat gerak tari sederhana. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Brangang, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 36 siswa kelas II SD Negeri Brangang. Seluruh siswa dilibatkan menggunakan teknik *total sampling* dan dibagi menjadi dua kelompok uji coba yang berbeda, yaitu 8 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 28 siswa pada uji coba kelompok besar. Siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil tidak dilibatkan kembali dalam uji coba kelompok besar. Selain siswa, penelitian melibatkan guru kelas II serta ahli materi dan ahli media sebagai validator produk. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui analisis kebutuhan, validasi ahli, respon guru dan siswa terhadap media, serta hasil penilaian keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana. Penelitian terdahulu berupa jurnal ilmiah dan buku yang relevan dengan penelitian dijadikan sebagai data sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengukur keterampilan siswa melalui *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah penggunaan media pada masing-masing kelompok uji coba. Teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh data mengenai kebutuhan, kelayakan, dan respon terhadap media yang dikembangkan. Data kelayakan media dan respon pengguna dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase, sedangkan data keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Karena data *pretest* dan *posttest* diperoleh dari kelompok siswa yang sama pada

masing-masing uji coba, analisis perbedaan dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Selanjutnya, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Berikut kriteria interpretasi persentase kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Persentase Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang layak
21%-40%	Tidak layak

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan nilai keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana setelah penggunaan media pembelajaran, digunakan analisis N-Gain. Kriteria interpretasi nilai N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selain itu, untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berdasarkan persentase nilai N-Gain, digunakan kriteria tingkat keefektifan yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Persentase N-Gain (%)	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
76-100	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sehingga materi yang disajikan dapat mendukung proses pembelajaran secara tepat dan sistematis. Media pembelajaran tersebut memuat beberapa komponen utama, yaitu halaman pembuka, menu utama, materi unsur-unsur tari, contoh gerak tari, dan fitur *Augmented Reality* yang dapat diakses melalui pemindaian QR code. Selain itu, pengembangan media juga disesuaikan dengan karakteristik serta tingkat perkembangan siswa sekolah dasar agar mudah dipahami dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Media



Gambar 3. QR code Assemblr EDU



Gambar 4. Ragam Gerak Tari Berbasis *Augmented Reality*

Pada pembahasan desain media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU, media dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Seni Tari Fase A pada elemen menciptakan, yaitu kemampuan siswa dalam mengembangkan unsur utama tari yang meliputi gerak, ruang, waktu, dan tenaga untuk menghasilkan gerak tari sederhana. Sejalan dengan capaian tersebut, tujuan pembelajaran difokuskan pada keterampilan siswa dalam mengembangkan dan menciptakan gerak tari sederhana sesuai dengan tema yang diberikan. Oleh karena itu, media dirancang untuk mendukung siswa dalam mengamati contoh gerak, mempraktikkan, dan mengembangkan gerakan menjadi rangkaian gerak tari sederhana. Fokus pengembangan pada ranah psikomotorik disesuaikan dengan karakteristik materi yang menekankan kemampuan praktik siswa dalam membuat gerak tari.

Perancangan media dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis dan penetapan materi, penyusunan struktur dan alur media, perancangan tampilan visual, perancangan konten multimedia, serta integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR). Pada tahap analisis dan penetapan materi, peneliti menentukan materi yang akan dimuat dalam media, yaitu unsur utama tari yang terdiri dari gerak, ruang, waktu, dan tenaga. Materi tersebut disajikan secara sederhana dan sistematis agar mudah dipahami oleh siswa kelas II Sekolah Dasar. Pada tahap penyusunan struktur dan alur media, peneliti merancang sistem navigasi serta hubungan antarhalaman agar media mudah digunakan oleh siswa. Media diawali dengan halaman pembuka yang menampilkan judul pembelajaran serta tombol *play* untuk memasuki menu utama. Pada menu utama terdapat beberapa pilihan menu, yaitu petunjuk, kompetensi, materi, video, referensi, dan profil pengembang (Nafiah et al., 2025). Setiap halaman dilengkapi dengan tombol navigasi seperti *home*, *back*, *next*, dan *close* yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam berpindah antarhalaman.

Penyusunan alur media dirancang secara sistematis sehingga siswa dapat mempelajari materi secara bertahap mulai dari pemahaman konsep hingga praktik membuat gerak tari sederhana. Pada tahap perancangan tampilan visual, media didesain dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai tampilan berwarna cerah, ilustratif, dan menarik. Selanjutnya, pada tahap perancangan konten multimedia,

peneliti mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar ilustrasi, video pembelajaran, serta fitur *Augmented Reality*. Materi yang dimuat dalam media dikembangkan dengan penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, materi juga dilengkapi dengan ilustrasi gerakan secara lebih konkret. Salah satu keunggulan dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah integrasi *Augmented Reality* melalui platform Assemblr EDU. Fitur *Augmented Reality* disediakan melalui barcode (QR code) yang dapat dipindai oleh siswa menggunakan gawai. Setelah melakukan pemindaian, siswa dapat melihat contoh ragam gerak tari dalam bentuk visual tiga dimensi. Penyajian gerak dalam bentuk tiga dimensi memungkinkan siswa mengamati arah, bentuk, dan dinamika gerakan dengan lebih jelas sehingga membantu mereka dalam mengembangkan gerak tari secara mandiri (Ramadani & Nurharini, 2024).

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan beberapa platform, yaitu Canva untuk mendesain tampilan visual, Microsoft Powerpoint untuk mengatur sistem navigasi interaktif menggunakan fitur *hyperlink*, serta Assemblr EDU untuk membuat konten *Augmented Reality* (Maysaroh et al., 2025). Sistem navigasi pada media dirancang menggunakan *hyperlink* sehingga perpindahan halaman hanya dapat dilakukan melalui tombol navigasi yang tersedia. Dengan demikian, desain media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU tidak hanya disusun berdasarkan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan aspek pedagogis, karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif. Integrasi unsur visual, video, dan teknologi *Augmented Reality* menjadikan media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan eksploratif. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nursella, 2024). Oleh karena itu, desain media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU dinilai mampu mendukung peningkatan keterampilan siswa dalam menciptakan gerak tari sederhana yang memiliki kesatuan gerak yang indah pada siswa kelas II SD Negeri Brangjari.

Tingkat kelayakan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU ditentukan melalui angket validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media (Muhlis et al., 2023). Hal tersebut dilakukan untuk menilai kesesuaian media dengan aspek materi maupun aspek tampilan media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dari proses validasi tersebut terdiri atas dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari lembar angket validasi, sedangkan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para validator yang digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media sebelum tahap implementasi. Pada hari Selasa, tanggal 3 Februari 2026, peneliti melaksanakan proses validasi media bersama validator ahli media, yaitu Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd. Penilaian media dilakukan berdasarkan lima aspek utama, yaitu aspek tampilan visual, tipografi dan keterbacaan, kemudahan penggunaan (*usability*), interaktivitas, dan integrasi *Augmented Reality* (Azzahra & Nurharini, 2024).

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Tampilan visual	18	20	90%	Sangat layak
Tipografi & keterbacaan	16	16	100%	Sangat layak
<i>Usability</i>	15	16	93,75%	Sangat layak
Interaktivitas	12	12	100%	Sangat layak
Integrasi AR	16	16	100%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 96,25%. Mengacu pada kriteria kelayakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek penilaian, meliputi tampilan visual, tipografi dan

keterbacaan, kemudahan penggunaan (*usability*), interaktivitas, dan integrasi *Augmented Reality* yang mendukung proses pembelajaran.

Pada hari Rabu, 4 Februari 2026, peneliti melaksanakan validasi materi bersama Ibu Dr. Ika Ratnaningrum, S.Pd., M.Pd. Penilaian dilakukan terhadap empat aspek utama, yaitu aspek isi materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan (Azzahra & Nurharini, 2024).

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Isi materi	20	20	100%	Sangat layak
Penyajian materi	16	16	100%	Sangat layak
Penggunaan bahasa	12	12	100%	Sangat layak
Kebermanfaatan	20	20	100%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah memenuhi standar kelayakan dari segi kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, cara penyajian materi yang sistematis, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran membuat gerak tari sederhana pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya khususnya seni tari kelas II tingkat Sekolah Dasar. Meskipun demikian, para validator juga memberikan beberapa saran perbaikan guna menyempurnakan kualitas media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan validasi instrumen yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana. Validasi instrumen dilakukan melalui *expert judgment* dengan melibatkan ahli materi untuk menilai kesesuaian indikator penilaian dengan tujuan pembelajaran, materi seni tari, dan karakteristik perkembangan siswa kelas II sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa lembar penilaian keterampilan telah memuat indikator yang sesuai dan disusun secara jelas serta sistematis dalam bentuk rubrik, sehingga dapat digunakan untuk mengamati keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana secara terarah. Dengan demikian, lembar penilaian keterampilan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penilaian dalam penelitian. Langkah selanjutnya adalah pengimplementasian media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada siswa. Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan pengukuran keterampilan siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pada kelompok siswa yang sama. Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan keterampilan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selanjutnya, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Pelaksanaan uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Branjang dengan melibatkan 8 siswa kelas II. Analisis data awal dan analisis data akhir pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 31. Pada kelompok kecil, nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 56,75 menjadi 84,88, atau mengalami kenaikan sebesar 28,13 poin. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,6592 atau 65,92% yang termasuk dalam kategori sedang dan berdasarkan kriteria persentase N-Gain termasuk kategori cukup efektif.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil

Responden	Skor total	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Siswa	310	320	96,87	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 6, rekapitulasi angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang memperoleh persentase sebesar 96,87%. Sehingga nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media.

Dalam uji coba kelompok besar, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan < 50 . Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Analisis efektivitas media dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelompok siswa yang sama. Sebelum dilakukan uji perbedaan menggunakan *paired sample t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.166	28	.048	.933	28	.074
Posttest	.154	28	.088	.949	28	.189

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai Sig. pada kolom Shapiro-Wilk untuk data *pretest* sebesar 0,074 dan untuk data *posttest* sebesar 0,189. Karena kedua nilai Sig. tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari kelompok siswa yang sama dan telah memenuhi asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pembelajaran. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), dimana apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-test

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-26.429	-25.030	27	<.001

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $p < 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, terdapat peningkatan keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana setelah menggunakan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk melihat besarnya peningkatan keterampilan siswa berdasarkan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain_Score	28	.33	.78	.5935	.12182
N-Gain_Persen	28	32.56	78.13	59.3548	12.18163
Valid N (listwise)					

Berdasarkan Tabel 9, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat dari 55,14 menjadi 81,57, atau mengalami kenaikan sebesar 26,43 poin. Diperoleh nilai rata-rata (*mean*) N-Gain sebesar 0,5935 atau 59,35%, yang termasuk dalam kategori sedang dan berada pada kategori cukup efektif berdasarkan kriteria persentase N-Gain.

Tabel 10. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar

Responden	Skor total	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Siswa	1058	1120	94,46	Sangat layak
Guru	35	40	87,5%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 10, hasil rekapitulasi angket respon siswa memperoleh skor total sebesar 1.058 dengan persentase sebesar 94,46% dan termasuk kategori sangat layak. Sedangkan respon guru mendapatkan skor 35 dari total maksimum 40 dengan persentase 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Dengan demikian, hasil N-Gain menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa, sedangkan hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna.

Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari karakteristik keterampilan membuat gerak tari yang membutuhkan pengalaman visual dan praktik secara langsung. Berdasarkan kondisi awal pembelajaran, siswa masih memperoleh materi melalui demonstrasi sederhana dan penjelasan secara lisan. Penggunaan Assemblr EDU memberikan siswa kesempatan untuk mengamati contoh gerak secara visual sebelum melakukan praktik. Contoh gerak tersebut kemudian dapat digunakan sebagai acuan untuk menirukan, memodifikasi, dan mengembangkan gerakan sesuai tema yang diberikan. Penyajian gerak dalam bentuk visual tiga dimensi juga memungkinkan siswa mengamati bentuk dan arah gerakan dengan lebih jelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality*, tetapi juga dengan proses belajar yang memberikan stimulus visual sebelum siswa melakukan praktik. Siswa memperoleh contoh gerak yang dapat diamati, kemudian memiliki kesempatan untuk mencoba dan mengembangkan gerakan berdasarkan tema. Proses tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotorik, karena siswa tidak berhenti pada tahap memahami materi, tetapi melanjutkan pada tahap mengembangkan dan menciptakan gerak tari sederhana.

Sebagaimana pada uji coba kelompok kecil, keefektifan penggunaan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU pada kelompok besar tidak hanya dianalisis melalui uji N-Gain dan respon guru serta siswa, tetapi juga diperkuat dengan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* kelompok besar menunjukkan bahwa nilai Sig. pada kolom Shapiro-Wilk untuk data *pretest* sebesar 0,074 dan data *posttest* sebesar 0,189. Karena kedua nilai tersebut $\geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik parametrik *paired sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti $< 0,05$, sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU disertai peningkatan keterampilan membuat gerak tari sederhana yang signifikan, dengan nilai N-Gain dalam kategori sedang.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 100% serta validasi ahli media sebesar 96,25%. Selain itu, hasil uji coba produk juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat gerak tari sederhana. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil perhitungan N-Gain pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang berada pada kategori sedang serta hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara keterampilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan persentase yang sangat tinggi, sehingga media ini dinilai sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media pembelajaran tari berbantuan Assemblr EDU dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi gerak tari secara lebih menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati contoh gerak tari secara lebih jelas melalui visualisasi dan fitur *Augmented Reality* sehingga dapat membantu mereka dalam menirukan serta mengembangkan gerak tari sederhana sesuai dengan tema yang diberikan. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dengan menyediakan sarana yang memadai serta mendorong guru untuk terus mengembangkan inovasi media pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran tari dengan variasi gerak yang lebih beragam, fitur *Augmented Reality* yang lebih interaktif, serta mengkaji pengaruh penggunaannya terhadap aspek pembelajaran lain seperti kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menampilkan gerak tari.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbantuan Assemblr EDU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Azzahra, A., & Nurharini, A. (2024). Interactive Articulate Storyline 3-Based Learning Media: Enhancing Student Engagement and Knowledge in Elementary Dance Arts Education. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 513–526. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.78203>
- Febriansyah, A., Eryanto, H., & Adha, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Assemblr EDU pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 2821–2845. <https://doi.org/10.63822/8edsz845>
- Maysaroh, L., Teguh P, A., & Mariyani, A. (2025). Learning Media Development Ar Helped Assemblr EDU Type Merge Cube in Grade V Science Material. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(October), 684–696. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i4.p684-696>
- Meiliza, Z., & Syarah, E. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis di SDN 18 Deteng-Deteng. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 09(03), 2068–2084. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i3.9679>
- Muhlis, Safitri, A., Buhari, M., & Mustamiroh. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Ar) Pada Mata Pelajaran SBDP Materi Tari Tradisional Kelas V SDN 015 Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 2462–2475. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8368>
- Nafiah, A. S., Pinandita, T., Sugianto, S., & Purwanto, L. A. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Berbasis *Augmented Reality* dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Media Pratama*, 19(1), 51–64.
- Nursella. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88. <https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>
- Pitaloka, W. P. (2025). *Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik* (Pertama). Star Digital Publishing.

- Prianto, R., & Nurharini, A. (2023). Digital Storytelling Media to Increase Creativity in Dance Creation on Simple Dance Movement Exploration Material. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(3), 437–445. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v11i3.68569>
- Ramadani, D. H., & Nurharini, A. (2024). Edpuzzle-based Interactive Video Media on Basic Dance Movement Material to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 165–175. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67210>
- Rinda, A. S., Kumala, F. N., & Triwahyudianto. (2023). Pengembangan Media Assemblr EDU Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 7(1), 26–38.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (Ketiga). Alfabeta.
- Susanti, N., Paramita, W., Fitri, T., Yenni, T., Agustin, S., Desyandri, D., & Ardipal, A. (2024). Kajian Seni Tari dan Pengintegrasian Pemanfaatannya dalam Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 70–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03>
- Wardani, A. W., Qur'aniyah, D. M., Nopiasanti, S., & Wanda. (2023). *Pembelajaran Seni Tari*. CV. Tatakata Grafika.
- Wibowo, A. S., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan *Augmented Reality* berbasis Assemblr EDU pada muatan pelajaran IPS kelas V SD. *Elementary School Teacher*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.15294/9xea3q58>