

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI GERAK TARI MANUK DADALI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD

R.A. Wulandari¹, A. Nurharini²

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

e-mail: ritanuraliyawulandari@gmail.com¹, atipnurharini@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap gerak Tari Manuk Dadali serta keterbatasan media pembelajaran seni tari di kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, mengetahui kelayakan media, dan menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 96,15% dengan kategori "Sangat Layak". *Respons* guru mencapai 100% dan *respons* siswa 84,67% dengan kategori "Sangat Setuju". Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,92 dengan kategori "Tinggi". Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dinyatakan layak dan efektif meningkatkan hasil belajar gerak Tari Manuk Dadali siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Seni Tari SD; *Smart Apps Creator*; Tari Manuk Dadali

Abstract

This study was motivated by students' limited understanding of the Manuk Dadali dance movements and the scarcity of dance learning materials in the fifth-grade class at SDN Sadeng 03 in Semarang. The study aims to develop learning materials using Smart Apps Creator, assess the feasibility of these materials, and evaluate their effectiveness on student learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) method with a mixed-methods approach. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, expert validation, as well as pre- and post-tests. The results indicated that the media received 100% content expert validation and 96.15% media expert validation, both categorized as "Highly Feasible." Teacher response reached 100% and student response 84.67%, both categorized as "Strongly Agree." The effectiveness test results showed an average N-Gain of 0.92, categorized as "High." Thus, the Smart Apps Creator-based learning media is deemed suitable and effective in improving the learning outcomes of the Manuk Dadali dance movements for fifth-grade students at SDN Sadeng 03 in Semarang City.

Keywords: *Learning Outcomes; Educational Media; Elementary School Dance; Smart Apps Creator; Manuk Dadali Dance*

PENDAHULUAN

Pendidikan seni di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu cabang pendidikan seni yang penting untuk dikenalkan sejak dini adalah seni tari tradisional. Pembelajaran tari tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi dan pengembangan keterampilan gerak, tetapi juga menjadi media pelestarian budaya daerah serta penanaman nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan cinta budaya bangsa. Pembelajaran seni tari pada dasarnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan gerak tubuh sebagai media ekspresi nilai dan makna budaya (Darmayanti et al., 2022). Oleh

karena itu, pembelajaran tari di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga mengalami transformasi dari bentuk konvensional menjadi bentuk digital yang interaktif. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik serta dapat meningkatkan perhatian dan minat mereka dalam belajar (Yanto, 2019). Media juga membantu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret (Budiman & Nurbani, 2019). Dalam pembelajaran abad ke-21, media digital menjadi semakin penting karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual sehingga meningkatkan keterlibatan siswa (Salam et al., 2024). Ini sejalan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital, kreativitas, dan berpikir kritis (Prianto & Nurharini, 2023). Penelitian lain oleh Nurharini & Ratnaningrum (2026) juga menyebutkan bahwa penggunaan media dan lingkungan pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, serta kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian dari Amalia & Fanani, (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berpotensi membuat proses belajar-mengajar menjadi lebih aktif dan santai, serta membantu siswa memahami materi pelajaran melalui tampilan visual dan beragam kegiatan belajar. Menurut Intania & Nurharini (2026), penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sekaligus meningkatkan motivasi siswa serta membantu mereka memahami materi melalui presentasi visual dan beragam kegiatan belajar. Kartikasari (2016), menemukan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki dampak positif dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa. Hal ini dicapai melalui penyajian materi yang lebih menarik dan komunikatif. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Amalia & Fanani, (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar memahami materi secara lebih mendalam. Keberhasilan ini dicapai melalui pendekatan yang menggabungkan unsur visual, audio, dan animasi, yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif.

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menirukan gerak Tari Manuk Dadali secara tepat. Kesulitan tersebut terlihat dari ketidaksesuaian urutan gerak, kurangnya keluwesan, serta rendahnya kepercayaan diri siswa saat menari. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi gerak tari masih belum optimal. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru yang masih bersifat konvensional, belum interaktif, dan belum mampu menyajikan visualisasi gerak secara jelas dan berulang.

Dalam pembelajaran seni tari, media yang baik harus mampu menyajikan gerak secara visual, sistematis, dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran yang efektif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta mampu meningkatkan motivasi belajar (Wardana et al., 2023). Visualisasi gerak sangat penting dalam pembelajaran tari karena membantu siswa membentuk pemahaman terhadap gerakan yang dipelajari. Selain itu, pembelajaran tari di sekolah dasar juga membutuhkan media yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik siswa secara bersamaan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Smart Apps Creator*, yaitu sebuah aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dan tidak memerlukan keterampilan pemrograman yang rumit. *Smart Apps Creator* dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis ke dalam satu aplikasi pembelajaran (Khasanah & Rusman, 2021). Media ini bersifat fleksibel, dapat diakses melalui perangkat digital, serta mendukung pembelajaran mandiri siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis *Smart Apps Creator* mampu meningkatkan hasil belajar karena menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif

(Jaiz et al., 2022). Selain itu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kediri & Nurharini (2026) menunjukkan bahwa penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan akademis dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh fakta bahwa materi disajikan dalam format yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Dalam konteks pembelajaran seni tari, *Smart Apps Creator* memiliki potensi besar karena dapat menyajikan gerak Tari Manuk Dadali secara visual dan berulang melalui video dan animasi. Tari Manuk Dadali sendiri merupakan tari yang terinspirasi dari simbol burung garuda yang melambangkan kekuatan, persatuan, dan nasionalisme (Kholifah & Nurhalimah, 2019). Namun, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami urutan gerak dan menirukan gerakan secara tepat (Firdaus et al., 2024), oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih terstruktur dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* untuk materi gerak Tari Manuk Dadali pada siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Media ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang interaktif, visual, dan mudah digunakan sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami gerak tari dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan *Smart Apps Creator*, mengetahui kelayakannya melalui validasi ahli, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak Tari Manuk Dadali di kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *mixed methods* melalui desain *sequential exploratory* (QUAL → QUAN). Desain ini digunakan karena penelitian diawali dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta memperoleh informasi yang menjadi dasar dalam pengembangan media, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Tahap kualitatif dilakukan pada tahap awal penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran seni tari, kesulitan siswa dalam memahami gerak Tari Manuk Dadali, keterbatasan media yang digunakan, serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Temuan dari tahap kualitatif selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik dan fitur media berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan.

Tahap kuantitatif dilakukan setelah media dikembangkan dan direvisi berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta masukan dari validator. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket *responss* guru dan siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Data validasi digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data *responss* guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan penerimaan pengguna terhadap media. Data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui perhitungan *N-Gain* dan uji *paired sample t-test*.

Integrasi data kualitatif dan kuantitatif dilakukan secara berurutan pada tahapan pengembangan produk. Temuan kualitatif pada tahap awal menjadi dasar dalam merancang isi, tampilan, fitur, dan penyajian media. Selanjutnya, hasil kuantitatif dari validasi dan *responss* pengguna digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk, sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai efektivitasnya. Dengan demikian, data kualitatif berfungsi sebagai dasar pengembangan dan penyempurnaan produk, sedangkan data kuantitatif berfungsi sebagai bukti empiris terhadap kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) yang mengadaptasi model pengembangan dari Sugiyono (2019). Prosedur penelitian meliputi identifikasi potensi dan permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk awal, validasi desain oleh para ahli, revisi berdasarkan masukan para ahli, pengembangan produk akhir, uji coba awal, penyempurnaan produk, uji lapangan, dan

penyempurnaan produk akhir. Tujuan dari identifikasi tersebut adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat diterapkan secara tepat dan efektif dalam proses pendidikan tari di tingkat sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sadeng 03 Kota Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu bulan April 2026. Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat meliputi siswa kelas V, guru kelas V, pakar bidang studi, dan pakar media. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V, dengan jumlah total 15 siswa, 9 laki-laki dan 6 perempuan. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh, yang mengharuskan seluruh populasi dimasukkan ke dalam sampel penelitian.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara berurutan sesuai dengan desain *sequential exploratory*. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tahap analisis kebutuhan. Data tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran seni tari, kesulitan siswa, kebutuhan guru dan siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Temuan kualitatif kemudian dijadikan dasar dalam menentukan materi, tampilan, fitur, dan penyajian media berbasis *Smart Apps Creator*.

Data kuantitatif diperoleh setelah produk dikembangkan dan direvisi, meliputi hasil validasi ahli materi dan ahli media, angket *respons* guru dan siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Data validasi digunakan untuk menentukan kelayakan media, data *respons* pengguna digunakan untuk mengetahui kepraktisan media, sedangkan data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Integrasi kedua jenis data dilakukan dengan menghubungkan temuan kualitatif pada tahap analisis kebutuhan dengan hasil kuantitatif pada tahap evaluasi produk. Dengan demikian, hasil analisis kualitatif menjadi dasar pengembangan produk, sedangkan hasil kuantitatif menjadi dasar penilaian terhadap kualitas dan efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari siswa kelas V, guru kelas V, serta para ahli media dan materi. Sementara itu, sumber data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran, buku materi, kurikulum, dan referensi ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara, dokumentasi, serta *pretest* dan *posttest*. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta *respons* guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk mengetahui kondisi pembelajaran seni tari dan kebutuhan media pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa, serta berbagai dokumen pendukung lainnya. Sementara itu, *pretest* dan *posttest* dilaksanakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari siswa, guru, pakar media, dan pakar materi. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, serta hasil tes.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi dari para ahli, kuesioner untuk *respons* guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi point biserial, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Data yang diperoleh dari validasi para ahli serta tanggapan dari guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan teknik persentase koreksi berdasarkan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

S = persentase kelayakan,

R = jumlah skor yang diperoleh,

N = skor maksimal.

Hasil persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan dan *respons* pengguna. Analisis efektivitas media dilakukan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \quad (2)$$

Hasil *N-Gain* dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Selain itu, pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran yang berbasis *Smart Apps Creator*. Dengan menggunakan teknik analisis tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif dan sistematis mengenai kelayakan serta efektivitas media pembelajaran untuk materi gerak Tari Manuk Dadali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator* diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket, observasi, dan wawancara kepada guru serta siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari masih menghadapi beberapa kendala, khususnya dalam pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat gerakan tari, kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, serta mudah merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang menarik. Selain itu, guru juga mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi secara efektif dan interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan Safitri et al. (2025) yang menegaskan pentingnya pemanfaatan multimedia digital dalam pembelajaran tari di sekolah dasar. Hidayah & Mulyani (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Temuan kualitatif dari observasi dan wawancara tersebut menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media yang dikembangkan. Kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif, visual, dan mudah digunakan kemudian diterjemahkan ke dalam fitur media berbasis *Smart Apps Creator* berupa teks, gambar, video, audio, navigasi interaktif, latihan, dan kuis. Selanjutnya, kesesuaian produk dengan kebutuhan tersebut dievaluasi secara kuantitatif melalui validasi ahli, *respons* guru dan siswa, serta pengujian hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*. Desain media disusun agar materi gerak Tari Manuk Dadali dapat disajikan secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami siswa melalui kombinasi teks, gambar, video, audio, musik pengiring, latihan, dan kuis. Media ini dirancang menggunakan tampilan warna yang cerah, ukuran huruf yang jelas, serta navigasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang dirancang terdiri atas beberapa menu utama, yaitu menu awal, capaian dan tujuan pembelajaran, pengantar tari, gerak tari, latihan, kuis, dan profil pengembang. Pada menu pengantar tari disajikan materi mengenai sejarah Tari Manuk Dadali, asal daerah, makna tari, ciri gerak, dan kostum tari. Pada menu gerak tari disajikan video dan penjelasan gerakan Tari Manuk Dadali dari gerak 1 sampai gerak 6 secara bertahap. Media juga dilengkapi dengan musik pengiring tari, menu latihan berupa video tari secara

keseluruhan, serta menu kuis yang berisi 10 soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pengembangan media ini sejalan dengan Giyartini (2020) yang menunjukkan bahwa media visual-interaktif dapat membantu siswa memahami konsep dan urutan gerak tari dengan lebih baik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kekhususan karena menerapkan *Smart Apps Creator* untuk mengembangkan media pembelajaran gerak tari tradisional yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif secara terstruktur.

Setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran tersebut divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media untuk menentukan sejauh mana kelayakan produk tersebut. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh para ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi Gerak Tari Manuk Dadali berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	24	24	100%	Sangat Layak
Penyajian materi	12	12	100%	Sangat Layak
Kelayakan media	12	12	100%	Sangat Layak
Rata-rata	48	48	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi yang sistematis serta penggunaan gambar, video, dan audio dinilai mampu membantu siswa memahami gerakan Tari Manuk Dadali dengan lebih mudah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran seni tari dapat membantu meningkatkan kualitas penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selanjutnya, hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan media gerak Tari Manuk Dadali berbasis <i>Smart Apps Creator</i>	15	16	93,75%	Sangat Layak
Media dan teknis	23	24	95,83%	Sangat Layak
Kelayakan media	12	12	100%	Sangat Layak
Rata-rata	50	52	96,15%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96,15% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan media dinilai menarik, penggunaan warna dan ukuran huruf sudah sesuai, serta navigasi media mudah digunakan oleh siswa. Media juga dinilai memiliki kualitas audio dan video yang baik sehingga mampu mendukung proses pembelajaran seni tari secara efektif.

Meskipun demikian, terdapat beberapa revisi yang dilakukan berdasarkan saran ahli media, seperti penyesuaian tata letak tombol navigasi, penambahan menu petunjuk penggunaan, pengaturan audio pada setiap slide, serta perbaikan tata letak gambar dan video agar media lebih rapi dan nyaman digunakan. Revisi tersebut menunjukkan bahwa aspek desain dan teknis media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan media yang efektif dan mudah digunakan siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	48	48	100%	Sangat Layak
Ahli Media	50	52	96,15%	Sangat Layak
Rata-rata	98	100	98%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator* memperoleh persentase rata-rata sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan sudah memenuhi aspek materi, tampilan, dan teknis, sehingga dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran seni tari di kelas V SD. Setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli dan dilakukan revisi sesuai masukan validator, tahap selanjutnya adalah uji *respons* pengguna kepada 15 siswa dan 1 guru kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Uji *respons* pengguna dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan penerimaan guru serta siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil *respons* guru disajikan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil *Respons* Guru

Aspek	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan warna media	4	4	100%	Sangat Setuju
Ukuran huruf mudah dibaca	4	4	100%	Sangat Setuju
Penggunaan gambar dan video	4	4	100%	Sangat Setuju
Teks dan suara membantu memahami materi	4	4	100%	Sangat Setuju
Musik pengiring	4	4	100%	Sangat Setuju
Kelayakan penggunaan media di dalam maupun di luar	4	4	100%	Sangat Setuju
Kemudahan navigasi media pembelajaran	4	4	100%	Sangat Setuju
Media memudahkan guru menyampaikan materi	4	4	100%	Sangat Setuju
Kemampuan media dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	4	4	100%	Sangat Setuju
Kelayakan media sebagai media pembelajaran seni tari	4	4	100%	Sangat Setuju
Rata-rata	40	40	100%	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 4, *respons* dari guru menunjukkan persentase mencapai 100% dengan kategori “Sangat Setuju”. Guru berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki desain yang menarik, mudah untuk digunakan, dan mendukung proses penyampaian materi Tari Manuk Dadali dengan lebih efektif. Selain itu, media juga dianggap dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni tari. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif yang berbasis multimedia dapat mendukung para guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran ditampilkan dalam Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil *Respons* Siswa

Aspek	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Tampilan warna media	50	60	83,33%	Sangat Setuju
Ukuran huruf mudah dibaca	50	60	83,33%	Sangat Setuju
Penggunaan gambar dan video	51	60	85%	Sangat Setuju
Teks dan suara membantu memahami materi	50	60	83,33%	Sangat Setuju
Musik pengiring	49	60	81,67%	Setuju
Kemudahan penggunaan	52	60	86,67%	Sangat Setuju
Kelayakan penggunaan media di sekolah maupun di rumah	51	60	85%	Sangat Setuju
Keterarikan siswa	51	60	85%	Sangat Setuju
Membantu menirukan gerakan tari dengan lebih baik	54	60	85%	Sangat Setuju
Keinginan menggunakan media ini kembali	50	60	83,33%	Sangat Setuju
Rata-rata	508	600	84,67%	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 5, hasil *respons* siswa memperoleh persentase sebesar 84,67% dengan kategori “Sangat Setuju”. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media, penggunaan gambar dan video, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam membantu memahami gerakan Tari Manuk Dadali. Persentase tertinggi terdapat pada aspek media membantu menirukan gerakan tari dengan lebih baik sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video gerakan tari secara bertahap dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan gerakan tari dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, hasil *respons* guru dan siswa disajikan pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil *Respons* Guru dan Siswa

<i>Responden</i>	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Guru	40	40	100%	Sangat Setuju
Siswa	508	600	84,67%	Sangat Setuju
Rata-rata	548	640	85,63%	Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 6, media pembelajaran gerakan Tari Manuk Dadali yang menggunakan *Smart Apps Creator* mendapatkan persentase sebesar 85,63% dengan kategori “Sangat Setuju”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dianggap pantas digunakan dalam pembelajaran seni tari karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif.

Selain uji kelayakan, penelitian ini juga melakukan uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Uji efektivitas dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil perhitungan *N-Gain* disajikan pada Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	S1	70	100	1,00	Tinggi
2	S2	50	100	1,00	Tinggi
3	S3	40	100	1,00	Tinggi
4	S4	90	100	1,00	Tinggi
5	S5	40	100	1,00	Tinggi
6	S6	70	100	1,00	Tinggi

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
7	S7	50	100	1,00	Tinggi
8	S8	50	80	0,60	Sedang
9	S9	80	100	1,00	Tinggi
10	S10	80	100	1,00	Tinggi
11	S11	20	100	1,00	Tinggi
12	S12	60	90	0,75	Tinggi
13	S13	60	100	1,00	Tinggi
14	S14	60	80	0,50	Sedang
15	S15	40	100	1,00	Tinggi
Rata-rata		58	96,67	0,92	Tinggi

Berdasarkan Tabel 7, peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari perubahan rata-rata skor *pretest* sebesar 58 menjadi 96,67 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,92 dalam kategori “Tinggi”. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Karakteristik media yang menyajikan video gerakan tari, gambar, audio, dan musik pengiring memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati materi secara visual dan mempelajari gerakan secara bertahap serta berulang. Hal tersebut dapat mendukung siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerakan Tari Manuk Dadali.

Sebanyak 13 siswa memperoleh *N-Gain* dalam kategori tinggi, sedangkan 2 siswa memperoleh kategori sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya sama pada setiap siswa. Namun, berdasarkan data yang tersedia dalam penelitian, tidak terdapat informasi khusus mengenai karakteristik atau faktor individual yang menyebabkan dua siswa tersebut memperoleh *N-Gain* kategori sedang. Oleh karena itu, perbedaan tersebut tidak dapat secara pasti dikaitkan dengan kemampuan awal, tingkat pemahaman, atau faktor tertentu lainnya tanpa data pendukung. Secara umum, perbedaan peningkatan dapat dipahami sebagai variasi hasil belajar antar siswa, tetapi penelitian ini belum mengumpulkan data yang cukup untuk menentukan penyebab spesifik dari perbedaan tersebut. Hal ini menjadi salah satu keterbatasan yang dapat dipertimbangkan dalam penelitian selanjutnya.

Meskipun demikian, peningkatan skor tersebut perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembanding. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dan perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media, tetapi belum dapat digunakan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat secara mutlak. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, dilakukan uji *paired sample t-test*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji *Paired sample t-test*

Perbandingan	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	t hitung	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	58,00	96,67	7,69	14	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan Tabel 8, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 58,00, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 96,67. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 7,69 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 14 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Karena nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan peningkatan skor *pretest* dan *posttest*, nilai *N-Gain*, serta hasil uji perbedaan. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one-group*

pretest-posttest tanpa kelompok pembandingan, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media dan tidak dimaksudkan sebagai bukti hubungan sebab-akibat secara mutlak.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dapat diterapkan secara efektif dalam proses pendidikan tari. Berdasarkan hal ini, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil penelitian ini memperkuat landasan teoretis yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia berpotensi meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

Berdasarkan hal tersebut, materi pembelajaran Gerakan Tari Manuk Dadali yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* dinilai sesuai dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan tari di kelas V sekolah dasar, karena materi tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan untuk siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran seni tari. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96,15% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, penyajian, tampilan, serta aspek teknis media.

Hasil *respons* pengguna juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. *Respons* guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori "Sangat Setuju", sedangkan *respons* siswa memperoleh persentase sebesar 84,67% dengan kategori "Sangat Setuju". Secara keseluruhan, hasil *respons* guru dan siswa memperoleh persentase sebesar 85,63% dengan kategori "Sangat Setuju". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* mudah digunakan, menarik, interaktif, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami serta mempraktikkan gerakan Tari Manuk Dadali.

Efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,00 meningkat menjadi 96,67 pada nilai *posttest*. Hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,92 yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 7,69 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 14 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Karena nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar berdasarkan peningkatan skor *pretest-posttest*, nilai *N-Gain*, dan hasil uji perbedaan.

Dengan demikian, media pembelajaran gerak Tari Manuk Dadali berbasis *Smart Apps Creator* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik dalam mendukung pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari gerakan tari melalui kombinasi teks, gambar, video, audio, musik pengiring, latihan, dan kuis secara lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni tari agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong guru untuk mengembangkan

dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi seni tari atau materi pembelajaran lainnya dengan fitur yang lebih beragam, cakupan materi yang lebih luas, serta melibatkan subjek penelitian yang lebih besar sehingga dapat memberikan hasil pengembangan yang lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, H., & Fanani, A. (2026). Kontribusi media *e-comic* berbasis *project-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta guru sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 70–78. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v10i1.6981
- Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran pengenalan sistem operasi berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1305>
- Darmayanti, M., C. A., N. D., Nuryani, P., Heryanto, D., & Hendriani, A. (2022). Pendampingan pengembangan pembelajaran seni tari di SD. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.26740/abdi.v8i1.11164>
- Firdaus, Y. A., Fiantika, F. R., & Rusminati, S. H. (2024). Elementary school students' understanding of geometry concepts through the Manuk Dadali dance media. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v3i1.7582>
- Giyartini, R. (2020). Puzzles as a learning media in dance education for elementary school students. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 232–237. <https://doi.org/10.17509/iipe.v4i2.29376>
- Hidayah, N., & Mulyani, P. K. (2024). The development of Raya-In: Learning media based on *Smart Apps Creator* to improve primary school social science learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5909–5918. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.9062>
- Intania, Z. D., & Nurharini, A. (2026). Pengembangan media interaktif *Art Exploration (ARTEXA)* berbasis Google Sites untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi unsur seni rupa kelas III sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 21–33. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v10i1.6916
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia: Studi eksperimen pada siswa kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 59–77. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.1.59-77>
- Kediri, S. R. S. P., & Nurharini, A. (2026). Smart App Creator–based learning media as an innovation to improve student learning outcomes for achieving quality education. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(3), 624–634. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i3.14211>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on *Smart Apps Creator*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kholifah, S. N., & Nurhalimah, E. (2019). Peningkatan kemampuan fisik motorik kasar melalui kegiatan tari Manuk Dadali untuk anak usia 5–6 tahun di TK PGRI 03 Srigonco Bantur-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v1i1.352>
- Safitri, M. N., Kencana, M., & Fajrina, S. (2025). Dari studio ke layar: Efektivitas berbagai perangkat pembelajaran tari berdasarkan penelitian. *Imajinasi: Jurnal Ilmu*

Pengetahuan, Seni, dan Teknologi, 2(4), 52–68.
<https://doi.org/10.62383/imaginasiv2i4.1004>

- Nurharini, A., & Ratnaningrum, I. (2026). Digital encyclopedia of Semarang dance style: Strategies for improving critical thinking skills in local culture. *Jurnal Prima Edukasia*, 14(1), 113–124. <https://doi.org/10.21831/jpe.v14i1.94667>
- 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/ijpgsd.v11i3.68569>
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.). Alfabeta.
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., Izzuddin, A., & Nuriyanti, R. (2023). Integration of digital and non-digital learning media to advance life skills of elementary education students post-pandemic COVID-19. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(1), 211–222. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.23>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>