

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI GEOL DENOK BERBASIS *SMART APPS CREATOR* SEBAGAI MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

N.R. Putri¹, A. Nurharini²

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

e-mail: najwarheina354@gmail.com¹, atip.nurharini@mail.unnes.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Tari Geol Denok untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media yang dikembangkan memuat petunjuk, capaian pembelajaran, materi, kuis, dan profil pengembang untuk membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji *N-gain*. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95,8% dari ahli materi dan 94,2% dari ahli media, dengan rata-rata 95% (sangat layak). Hasil respons guru dan siswa, total skor dari responden guru dan siswa adalah 482 dari 640 dengan persentase 75,31% (kategori setuju). Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata *pretest* 53,33 menjadi 81,33 pada *posttest* dengan rata-rata *N-gain* sebesar 0,56 (kategori sedang). Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dinilai layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Tari Geol Denok di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran; *Smart Apps Creator*; Tari Geol Denok

Abstract

This study aims to examine the feasibility and effectiveness of learning media based on Smart Apps Creator for the Geol Denok dance unit, intended to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 03 Sadeng, Semarang City. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The developed media incorporates instructions, learning outcomes, instructional content, quizzes, and the developer's profile to facilitate easier student comprehension. Data collection was conducted through observations, interviews, questionnaires, and tests (pretest and posttest). The data obtained were analyzed using descriptive analysis and the N-gain test. Expert validation results indicated scores of 95.8% from the subject matter expert and 94.2% from the media expert, yielding an average of 95% (classified as highly feasible). Results of teacher and student responses, the total score from teacher and student respondents was 482 out of 640, representing 75.31% (falling into the "agree" category). Effectiveness test results demonstrated an improvement in student learning outcomes, with the average score rising from 53.33 in the pretest to 81.33 in the posttest, and an average N-gain of 0.56 (moderate category). The Smart Apps Creator-based learning media is considered feasible and sufficiently effective for teaching the Geol Denok dance in elementary schools.

Keywords: Learning Outcomes; Learning Media; *Smart Apps Creator*; Geol Denok Dance

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir siswa sejak usia dini. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian pengetahuan akademik, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan, dan kepribadian melalui pengalaman belajar yang bermakna (Arodani et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan tersebut adalah Seni Budaya, khususnya seni tari, yang mampu menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan diri sekaligus mengenal nilai-nilai budaya bangsa.

Pembelajaran seni tari di SD memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan kepekaan estetis, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa (Niken & Julta, 2025). Melalui kegiatan menari, siswa tidak hanya belajar gerak, tetapi juga mengembangkan sikap disiplin, kerja sama, dan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Oleh karena itu, pembelajaran seni tari diharapkan dapat dirancang secara menarik dan interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Akyuna et al., 2026). Media pembelajaran yang interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran seni tari. Penggunaan media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media digital dapat membantu siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi karena pembelajaran disajikan secara interaktif melalui gambar, video, audio, dan kegiatan yang menarik. Pembelajaran berbasis digital juga mampu membantu meningkatkan karakter peserta didik melalui proses belajar yang lebih aktif dan bermakna (Sugihwarni & Nurharini, 2026).

Tari Geol Denok, sebuah tari kreasi tradisional khas Kota Semarang, adalah materi yang sangat relevan untuk diterapkan di kelas V SD, khususnya di SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Tari ini menggambarkan keceriaan dan keluwesan perempuan muda Semarang, dengan gerakan yang dinamis, ekspresif, dan ceria, yang sangat dekat dengan dunia anak. Pembelajaran Tari Geol Denok tidak hanya melatih keterampilan motorik dan kemampuan berekspresi, tetapi juga menjadi bentuk upaya pelestarian budaya lokal (Astuti, 2015). Penggunaan media berbasis aplikasi interaktif seperti *Smart Apps Creator* terbukti efektif dalam mempermudah siswa memahami materi yang lebih kompleks melalui visualisasi dan interaksi yang lebih menarik.

Di SDN Sadeng 03 Kota Semarang, pelaksanaan pembelajaran seni tari masih sering dilakukan dengan metode konvensional. Banyak guru yang menjadi pusat pembelajaran, sementara siswa hanya menirukan gerakan yang dicontohkan tanpa adanya media yang mendukung pemahaman secara mendalam. Hal ini sering membuat siswa kesulitan dalam memahami urutan gerakan tari secara menyeluruh, apalagi dalam tari yang memiliki langkah kompleks seperti Tari Geol Denok. Meskipun teknologi sudah berkembang pesat, banyak pengajaran yang masih menggunakan media tradisional yang terbatas, yang mengurangi keefektifan pembelajaran seni tari (Taneo et al., 2024).

Di SDN Sadeng 03 Kota Semarang, khususnya pada kelas V, tantangan besar dalam pembelajaran seni tari adalah bagaimana menyampaikan gerakan yang dinamis dan rumit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala, mengingat banyaknya materi yang harus diajarkan dalam waktu yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran seni tari yang tidak hanya mengandalkan cara konvensional, tetapi juga memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran seni tari dinilai mampu membantu peserta didik memahami gerakan tari secara lebih jelas, menarik, dan efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Agustina et al., 2026).

Media audiovisual interaktif juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran seni tari karena siswa dapat mengamati gerakan secara berulang dan lebih detail (Wikantari & Suranata, 2024). Selain itu, media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena materi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik untuk dipelajari (Intania & Nurharini, 2026). Oleh karena itu, penggunaan media

pembelajaran digital sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan tuntutan zaman. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran digital interaktif memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan mempelajari gerak tari secara lebih jelas dan runtut, serta dapat diulang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena media yang disajikan lebih menarik, praktis, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Jaiz et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* juga dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif (Febrian, 2025).

Dalam hal ini, *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran seni tari di SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengembangkan materi yang menyajikan teks, gambar, video, animasi, dan audio dalam satu platform yang mudah diakses. Media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang sudah terbiasa dengan penggunaan perangkat digital seperti smartphone atau tablet. Media *Smart Apps Creator* menambahkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis Android dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, yang penting dalam pembelajaran seni tari (Febrian, 2025).

Bagi siswa kelas V SD, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuju formal, media berbasis teknologi sangat membantu mereka untuk lebih memahami materi secara visual dan interaktif (Dwiyanti et al., 2024). Dengan menggunakan *Smart Apps Creator*, guru dapat menampilkan berbagai elemen penting dalam pembelajaran Tari Geol Denok, seperti sejarah tari, makna gerak, contoh gerak dasar, dan urutan koreografi yang dapat diulang sesuai kebutuhan, tidak hanya gerakan yang ditiru, tetapi siswa juga akan memahami nilai budaya yang terkandung dalam tari tersebut. Pembelajaran yang melibatkan media interaktif seperti ini dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Azizah & Jemain, 2023).

Inovasi penelitian media pembelajaran *Smart Apps Creator* ada yang diterapkan pada mata pelajaran seperti IPA, IPAS, dan Pendidikan Agama Islam, sedangkan pengembangan media digital untuk pembelajaran seni budaya, khususnya materi tari tradisional, masih terbatas. Pembelajaran Tari Geol Denok di sekolah dasar juga masih menghadapi kendala karena materi gerakan tari membutuhkan contoh visual yang jelas agar siswa lebih mudah memahami dan mempraktikkannya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Tari Geol Denok yang dilengkapi dengan video gerakan, materi, dan kuis interaktif. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran digital yang membantu siswa memahami gerakan tari secara lebih menarik, mudah, dan efektif. Teknologi digital dalam pembelajaran memberi dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai bidang, termasuk seni tari (Mariati et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media berbasis teknologi dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan media yang memadukan teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif dalam satu tampilan (Jaiz et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Tari Geol Denok serta menganalisis dan mengetahui kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Sadeng 03 Kota Semarang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Tari Geol Denok untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Jaiz et al., 2022). Tahap analysis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan angket. Tahap design dilakukan dengan merancang isi media, tampilan, materi, video, serta kuis yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Selanjutnya pada tahap development, media mulai dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* dan kemudian divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Media diuji coba pada tahap implementasi kepada siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Tahap terakhir yaitu evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan, respons pengguna, dan efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari guru kelas V, siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang, ahli media, dan ahli materi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang yang berjumlah 15 siswa. Teknik pemilihan subjek menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi digunakan sebagai subjek penelitian karena jumlah populasi relatif kecil. Penelitian ini juga melibatkan 1 guru kelas V sebagai sumber data kebutuhan dan respons terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi produk dilakukan oleh 2 validator, yaitu 1 ahli media dan 1 ahli materi. Ahli media memiliki kualifikasi dalam bidang media pembelajaran atau teknologi pendidikan, sedangkan ahli materi memiliki kualifikasi dalam bidang seni tari. Tahap uji coba dilakukan pada seluruh siswa kelas V setelah media selesai dikembangkan dan melalui proses validasi. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respons pengguna dan efektivitas media melalui hasil *pretest* dan *posttest*.

Uji efektivitas media menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Siswa diberikan *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif persentase dan analisis *N-gain*. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli media, ahli materi, respons guru, dan respons siswa guna mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil persentase kemudian disesuaikan dengan kategori penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan media. Selain itu, analisis *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis tersebut digunakan untuk melihat tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dalam membantu siswa memahami materi Tari Geol Denok.

Analisis kelayakan media dilakukan oleh para ahli menggunakan metode perhitungan persentase koreksi, yang dianggap lebih efisien dan mudah diterapkan. Dalam pendekatan ini, penilaian dilakukan dengan menggunakan skala empat, dan hasilnya dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berikut rumus menurut (Saputra et al., 2022) yang digunakan untuk menghitung kelayakan media:

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

Keterangan:

S = Angka persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh
N = Skor maksimal

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
82% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
63% < skor ≤ 81%	Layak
44% < skor ≤ 62%	Cukup Layak
25% < skor ≤ 43%	Tidak Layak

Analisis tanggapan guru dan siswa berasal dari angket yang berisi penilaian mengenai respons dari guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus tertentu untuk mengukur tanggapan mereka. Proses analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai persepsi mereka terhadap media pembelajaran yang diuji coba (Saputra et al., 2022).

Rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

S = Angka persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Hasil persentase data tanggapan guru dan siswa dikonversikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan siswa

Persentase	Kriteria
82% < skor ≤ 100 %	Sangat Setuju
63% < skor ≤ 81%	Setuju
44% < skor ≤ 62%	Tidak Setuju
25% < skor ≤ 43%	Sangat Tidak Setuju

Analisis data akhir dengan menguji *N-gain*, hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif berbasis persentase, yang menghitung seberapa banyak siswa mencapai ketuntasan belajar melalui perhitungan *N-gain*. Proses ini dilakukan dengan menggunakan rumus yang sudah ditentukan sebelumnya.

Rumus:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \quad (3)$$

Hasil ini kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Koefisien	Kriteria
<i>N-gain</i> < 0,3	Rendah
0,3 ≤ <i>N-gain</i> < 0,7	Sedang
<i>N-gain</i> ≥ 0,7	Tinggi

Berdasarkan indikator keberhasilan pemahaman konsep, siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep apabila skor $N\text{-gain} \geq 0,3$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari angket siswa dan guru, serta observasi dan wawancara di kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pembelajaran Tari Geol Denok belum berjalan maksimal. Siswa masih kesulitan memahami dan mengingat urutan gerakan, terutama karena pembelajaran lebih banyak menggunakan penjelasan lisan. Siswa juga cenderung lebih tertarik jika materi disajikan melalui video atau media yang lebih interaktif. Di sisi lain, guru mengalami kendala karena keterbatasan media pembelajaran. Guru kesulitan menjelaskan gerakan tari secara detail dan berulang, serta belum memiliki media digital yang sesuai dengan materi. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan. Media berbasis *Smart Apps Creator* menjadi salah satu solusi karena dapat memadukan video, gambar, teks, dan audio sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk materi Tari Geol Denok kelas V SD. Media ini dirancang sederhana agar mudah digunakan oleh siswa, tetapi tetap menarik dan membantu dalam memahami materi.

Aplikasi ini terdiri atas beberapa menu utama, yaitu petunjuk, capaian pembelajaran, materi, kuis, dan profil. Pada menu petunjuk berisikan penjelasan gambar navigasi yang berada di aplikasi. Pada menu materi, berisi penjelasan singkat tentang Tari Geol Denok, seperti pengertian, video Tari Geol Denok, kostum, serta gerakan dasar tari, penjelasan dibuat ringkas dan disertai gambar agar mudah dipahami siswa. Pada capaian pembelajaran berisikan tujuan dan capaian pembelajaran kelas V SD materi seni tari. Selanjutnya, terdapat menu kuis yang berisi 5 soal sederhana untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah mempelajari materi. Kuis ini dibuat interaktif agar siswa lebih tertarik saat mengerjakan. Selain itu, terdapat menu profil yang berisi informasi singkat tentang pengembang media. Dari segi tampilan, aplikasi dibuat dengan perpaduan warna yang gelap dan cerah, tulisan yang jelas, serta dilengkapi gambar dan audio agar tidak membosankan. Navigasi dalam aplikasi juga dibuat mudah, sehingga siswa dapat berpindah menu tanpa kesulitan.

Media ini dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran di kelas maupun oleh siswa secara mandiri di rumah. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami gerakan Tari Geol Denok dan pembelajaran menjadi lebih menarik serta tidak monoton.

Hasil Validasi Ahli

Tahap validasi Ahli dilakukan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi untuk meninjau kualitas isi materi dan ahli media untuk meninjau kualitas desain serta kemudahan dalam mengakses aplikasi. Berikut adalah rangkuman hasil penilaian dari kedua validator:

Tabel 4. Validasi Ahli

No	Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	46	48	95,8%	Sangat Layak
2	Ahli Media	49	52	94,2%	Sangat Layak
Rata-rata Gabungan				95%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil penilaian oleh ahli materi (Eni Rusdiyati dari Sanggar Tari Lindupanon Semarang) memperoleh persentase sebesar 95,8%. Dari 12 butir pernyataan yang diajukan dengan skor maksimal 4, ahli materi memberikan skor 4 pada 10 pernyataan, mencakup materi sejarah Tari Geol Denok, kesesuaian ragam gerak, dan relevansi musik pengiring, dan 2 poin pernyataan memperoleh skor 3 yang berkaitan dengan aspek kebahasaan dan kedalaman materi bagi siswa SD. Hal ini menunjukkan bahwa secara

substansi, materi yang dikemas dalam aplikasi sudah sangat layak dan sesuai dengan kurikulum seni tari kelas V SD.

Pada hasil penilaian validasi ahli media (Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd. dari prodi Teknologi Pendidikan, UNNES) memperoleh persentase sebesar 94,2%. Dari 13 butir pernyataan, terdapat 10 poin yang mendapatkan skor 4, khususnya pada kualitas audio-visual dan kemudahan navigasi. Terdapat 3 pernyataan yang mendapatkan skor 3, yaitu pada aspek pemilihan warna, tata letak, dan ikon navigasi. Penilaian ini menegaskan bahwa aplikasi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan memiliki daya tarik visual yang kuat dan fungsional teknis yang stabil.

Secara keseluruhan rata-rata hasil validasi dari kedua ahli mencapai 95%. Berdasarkan kriteria kelayakan, angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Tari Geol Denok Semarang ini masuk dalam kategori "Sangat Layak". Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tari Geol Denok berbasis *Smart Apps Creator* ini layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba, produk dinyatakan valid secara teoretis dan siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Sadeng 03 Kota Semarang untuk melihat seberapa efektif media saat mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran pada penelitian ini memperoleh persentase sebesar 95,8% dari ahli materi dan 94,2% dari ahli media dengan rata-rata 95,0% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, penyajian materi, dan penggunaan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan Penelitian Wulandari & Wulandari (2025) memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 93,3% dan ahli materi sebesar 87%, sedangkan penelitian Sulistiawan (2025) yang memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 98,8% dan validasi ahli materi sebesar 95,6% dengan kategori sangat layak. Meskipun persentase validasi penelitian Sulistiawan lebih tinggi, hasil penelitian ini menunjukkan kategori kelayakan yang sama, yaitu sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan hasil persentase dapat dipengaruhi oleh perbedaan materi, desain media, karakteristik pengguna, serta kebutuhan pembelajaran yang dikembangkan (Sulistiawan, 2025).

Hasil Respons Guru dan Siswa

Tabel 5. Hasil Respons Guru

No	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	40	40	100%	Sangat Setuju

Hasil dari responden guru kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang, skor yang diperoleh adalah 40 dari 40 skor maksimal dengan persentase 100%. Ini menunjukkan bahwa guru sangat setuju dengan penggunaan media tersebut. Artinya, media ini sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan membantu guru dalam menjelaskan materi.

Tabel 6. Hasil Respons Siswa

No Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	27	40	67,5%	Setuju
2	32	40	80%	Setuju
3	30	40	75%	Setuju
4	22	40	55%	Tidak Setuju
5	22	40	55%	Tidak Setuju
6	40	40	100%	Sangat Setuju
7	30	40	75%	Setuju
8	29	40	72,5%	Setuju
9	23	40	57,5%	Tidak Setuju
10	25	40	62,5%	Tidak Setuju

No Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
11	23	40	57,5%	Tidak Setuju
12	33	40	82,5%	Sangat Setuju
13	39	40	97,5%	Sangat Setuju
14	33	40	82,5%	Sangat Setuju
15	34	40	85%	Sangat Setuju
Total	442	600	73,67%	Setuju

Hasil dari responden 15 siswa kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang, total skor yang didapat adalah 442 dari 600 dengan persentase 73,67%. sebanyak 10 siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran, sedangkan 5 siswa memberikan respons negatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menerima penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*.

Tabel 7. Hasil Rata-Rata Respons Guru dan Siswa

No	Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Guru	40	40	100%	Sangat Setuju
2	Siswa kelas 5 SD	442	600	73,67%	Setuju
	Total	482	640	75,31%	Setuju

Hasil total skor dari responden guru dan siswa adalah 482 dari 640 dengan persentase 75,31%. Hasil ini berada pada kategori "setuju". Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dan siswa memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, media dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Tari Geol Denok.

Hasil Uji Efektivitas

Tabel 8. Hasil Uji *N-gain*

No Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Maksimal	Uji <i>N-gain</i>	Kategori
1	20	80	100	0,75	Tinggi
2	60	80	100	0,50	Sedang
3	20	80	100	0,75	Tinggi
4	40	80	100	0,67	Sedang
5	60	60	100	0,00	Rendah
6	80	80	100	0,00	Rendah
7	60	80	100	0,50	Sedang
8	40	100	100	1,00	Tinggi
9	60	80	100	0,50	Sedang
10	40	80	100	0,67	Sedang
11	80	100	100	1,00	Tinggi
12	60	80	100	0,50	Sedang
13	60	80	100	0,50	Sedang
14	60	60	100	0,00	Rendah
15	60	100	100	1,00	Tinggi
Total Rata-rata	53,33	81,33	100	0,56	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 responden siswa, diperoleh data peningkatan hasil belajar yang diukur melalui selisih nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji *N-gain*.

Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 53,33 pada saat *pretest* menjadi 81,33 pada saat *posttest*. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Beberapa siswa memperoleh nilai indeks *N-gain* sebesar 1,00 (Kategori Tinggi). Secara keseluruhan, rata-rata skor *N-gain* yang diperoleh adalah sebesar 0,56, yang berarti tingkat efektivitas pembelajaran berada pada

kategori "Sedang". Oleh karena itu, media ini dapat dikatakan cukup efektif membantu siswa memahami materi.

Selama pembelajaran, siswa dapat mengamati gerakan secara berulang melalui video sehingga lebih mudah memahami dan mempraktikkan gerakan tari. Guru juga lebih terbantu karena tidak perlu menjelaskan berulang-ulang secara manual. Media ini bisa jadi solusi untuk pembelajaran tari supaya lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil uji keefektifan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,33 menjadi 81,33 pada *posttest* dengan nilai *N-gain* sebesar 0,56 yang termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi Tari Geol Denok dengan lebih baik.

Nilai *N-Gain* sebesar 0,56 menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang. Peningkatan ini dapat terjadi karena media menyediakan video gerakan yang membantu siswa melihat contoh Tari Geol Denok secara langsung. Namun, waktu penggunaan media dan kesempatan siswa untuk berlatih gerakan secara langsung masih terbatas sehingga peningkatan hasil belajar belum mencapai kategori tinggi.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang mengembangkan media berbasis *Smart Apps Creator* dan memperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,735 dengan kategori tinggi, serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran digital (Sulistiawan, 2025). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai *N-gain* sebesar 0,78 kategori tinggi setelah menggunakan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (Jariah et al., 2026).

Perbedaan hasil *N-gain* pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan materi pembelajaran, karakteristik siswa, jumlah subjek penelitian, serta bentuk fitur yang tersedia dalam media. Meskipun nilai peningkatan pada penelitian ini masih berada pada kategori sedang, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Apps Creator* tetap memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta mudah dipahami.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Tari Geol Denok kelas V SDN Sadeng 03 Kota Semarang berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa. Media yang dihasilkan memuat petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, video gerakan, kuis, dan fitur pendukung lainnya yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak dengan persentase ahli materi sebesar 95,8% dan ahli media sebesar 94,2%, dengan rata-rata 95,0%. Respons pengguna juga menunjukkan hasil yang baik, yaitu penilaian guru sebesar 100% dan siswa sebesar 73,67% dengan rata-rata keseluruhan 75,31%, sehingga media dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,33 meningkat menjadi 81,33 pada *posttest* dengan nilai *N-gain* sebesar 0,56 kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *Smart Apps Creator* cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi Tari Geol Denok. Penggunaan media juga memberikan dampak positif selama proses belajar berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, dan lebih mudah memahami gerakan tari karena dapat melihat contoh gerakan secara langsung melalui video. Selain itu, guru juga merasa lebih terbantu dalam menjelaskan materi tanpa harus mengulang demonstrasi gerakan secara terus-menerus.

Pada penelitian ini ada beberapa saran yang dapat diberikan. Untuk guru di SDN Sadeng 03 Kota Semarang diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps*

Creator ini dalam kegiatan belajar agar pembelajaran tari menjadi lebih menarik. Siswa juga dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk belajar sendiri di rumah sehingga lebih mudah mengingat dan memahami Gerakan Tari Geol Denok. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih baik lagi, misalnya dengan menambahkan fitur latihan atau video tutorial yang lebih lengkap agar hasil belajar siswa bisa meningkat lebih maksimal. Media pembelajaran seperti ini juga dapat dikembangkan pada materi tari daerah lainnya supaya pembelajaran seni tari menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, I. L. T., Pratama, D. S., Azzahra, S. N., Putri, F. A., Krisna, D. S. L., & Hartono. (2026). Pembelajaran tari berbasis media digital dalam penguatan pendidikan karakter anak usia dini untuk mendukung SDG 4. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Sas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5, 121–132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Arodani, M. P., Misriyani, Firdausy, F., & Mas'odi. (2025). Pendidikan sekolah dasar 2024: Menyiapkan generasi emas dengan keterampilan abad 21. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 145–154. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3633>
- Astuti, Y. (2015). Kajian Koreografi Tari Geol Denok karya Rimasari Paramesti Putri. *Jurnal Seni Tari*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/jst.v4i1.9623>
- Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). Implementasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran dan Teknologi*, 1(4), 165–170. <https://doi.org/10.61116/jp3t.v1i4.386>
- Dwiyanti, U. A., Arsyad, W., & Adnan. (2024). Implikasi penggunaan media pembelajaran digital terhadap perkembangan kognitif siswa ditinjau dari teori Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13557–13562. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6357>
- Febrian, J. (2025). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android berbantuan Smart Apps Creator pada siswa kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. Repository IAIN Palopo.
- 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>
- Jariah, R., Rustan, E., & Aswar, N. (2026). Pengembangan dan validasi media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran membaca dan memirsa siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 681–693. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8136>
- Mariati, P., Nafiah, Hartatik, S., Sunanto, & Alistiana, L. (2023). Pelatihan dan pendampingan penciptaan gerak tari sederhana berbasis digital bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4, 884–894. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i4.2307>
- Niken, & Julta, A. (2025). Pendidikan seni pertunjukan sebagai alternatif pendidikan multikultur bagi siswa SD. *ALACRITY: Journal of Education*, 5(1), 437–451. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.652>

- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil belajar mahasiswa: Analisis butir soal tes. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Sugihwarni, P., & Nurharini, A. (2026). Pengembangan model project based learning seni karawitan berbasis profil lulusan untuk meningkatkan karakter peserta didik. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 44–52. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v10i1.6989
- Sulistiawan, B., Rokhman, F., & Pramono, S. E. (2025). Pengembangan aplikasi *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPAS berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1738–1754. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.386>
- Taneo, D. R., Ratu, S. E. P. R. A., & Lodang, D. R. W. (2024). Persepsi peserta didik terhadap penggunaan teknologi pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kupang. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 132–143. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i3.3607>
- Wikantari, K. T., & Suranata, K. (2024). Media pembelajaran audiovisual interaktif pada topik seni tari siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 278–288. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80010>
- Wulandari, N. G., & Wulandari, D. (2025). Development of PBL-based learning media using *Smart Apps Creator* to improve science learning outcomes for Grade IV elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 1147–1156. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10288>