

MYKAKIPOTA BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PRAKTIK PENDIDIKAN SENI TARI SISWA SEKOLAH DASAR

Wisnu Wardhana¹, Ika Ratnaningrum²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

1ardhanavondegurechaff@students.unnes.ac.id, 2dara@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research is to develop a range of learning resources to enhance student engagement and improve learning outcomes. In this research, we have employed a research and development (R&D) method, drawing upon the well-established model put forth by Borg and Gall.. The data analysis techniques employed were the normality test, the Wilcoxon signed-rank test, and the NGain test. The results of the myKAKIPOTA media feasibility test on media experts indicated that the criteria were highly feasible, with an average value of 95%. The results of the material experts' validation process yielded very feasible criteria with an average value of 87.5%. Furthermore, the product trial results indicated an 87.7% (very good) rating from students and an 89.5% (very good) rating from class teachers. The effectiveness of the myKAKIPOTA media is demonstrated by the Wilcoxon signed test, which indicates a notable impact of utilizing myKAKIPOTA media. The N-Gain test yielded a result of 0.70 which can be concluded to indicate that the KAKIPOTA media that has been developed is declared feasible and effective in learning dance on floor pattern material.

Keywords: Augmented reality, Dance Art, Primary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan strategi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, serta memperbaiki hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, Wilcoxon signed test dan uji N-Gain. Hasil uji kelayakan media *myKAKIPOTA* terhadap ahli media memperoleh kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 95%. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata sebesar 87.5%. Selain itu tanggapan dari pengguna pada uji coba produk memperoleh presentase sebesar 87.7% (Sangat baik) dari peserta didik dan 89.5% dari guru kelas (Sangat Baik). Keefektifan media *myKAKIPOTA* dibuktikan pada Uji Wilcoxon signed test yang

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *myKAKIPOTA*. Pada uji N-Gain diperoleh hasil 0.70 yang dapat disimpulkan bahwa media KAKIPOTA yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan efektif dalam pembelajaran seni tari pada materi pola lantai.

Kata Kunci: *Augmented reality*, Seni Tari, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Paradigma pendidikan yang berlaku di lingkungan sekolah saat ini adalah masyarakat di doktrin untuk percaya bahwa kecerdasan semata-mata diukur dari tingkat intelektual, sementara seni dipandang sebagai hiburan belaka. Padahal peran dan fungsi seni sama pentingnya dengan mata pelajaran eksakta seperti matematika, pengetahuan alam dan sosial. Seni menghasilkan keindahan yang memenuhi kebutuhan emosional dan spiritual manusia (Ratna, 2015). Penting untuk diperhatikan bahwa kurikulum pembelajaran seni di sekolah dasar tidak hanya mencakup dasar-dasar dan teknik berkesenian. Namun penting juga untuk menumbuhkan dan menyalurkan kreativitas untuk mengenali dan mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Purhanudin, 2019). Tujuan pendidikan seni di sekolah dasar bukan untuk membina siswa menjadi seniman masa depan, tetapi untuk

menanamkan dan menumbuhkan kreativitas siswa sejak dini (Setiaji, 2023). Berdasarkan Kemdikbudristek (2022), pembelajaran SBdP dirancang agar siswa dapat berekspresi lebih bebas, menggali potensi seni dan keterampilannya, serta memahami keberagaman budaya Pendidikan seni di sekolah dasar memberikan wadah bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk seni, dengan kegiatan yang harus menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa yang senang bermain, bergerak, berkelompok, dan berdemonstrasi (Auliyawati & Nugroho, 2023).

Temuan pada penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa siswa kurang antusias dengan pembelajaran seni tari yang hanya melihat contoh dari buku siswa dan penggunaan teknologi yang belum dilakukan karena keterbatasan fasilitas (Ariyanti & Ary, 2020). Penelitian lain menunjukkan bahwa kurangnya antusiasme siswa untuk

memperagakan tari disebabkan oleh guru yang masih mengandalkan media dan materi pembelajaran seperti video youtube dan tidak mampu mempraktekkan gerakan tari secara mendalam. (Andriana & Ary, 2023). Sejalan dengan penelitian sebelumnya, hasil pra-penelitian yang melibatkan observasi dan wawancara menemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran seni tari khususnya pada materi pola lantai di sekolah yang diteliti, yaitu SDN Sadeng 01 Kota Semarang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang aktif saat pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang minim dan kurang menarik seperti buku siswa. Transfer ilmu menjadi terganggu karena siswa merasa bosan dengan penyampaian materi oleh guru dan memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Hal ini memicu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Nadhifah & Pamungkas, 2023).

Saat ini, banyak solusi berlandaskan pada perkembangan teknologi yang dapat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan mereka

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Huda, 2020). James R. Valino (1998) mendefinisikan *augmented reality* sebagai teknologi yang menerapkan konsep penempatan benda maya dalam ruang nyata, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara keduanya. Hal ini memungkinkan tampilan informasi yang tidak dapat ditampilkan secara abstrak, seperti pola lantai, dengan cara yang lebih jelas dan real-time, seolah-olah data tersebut interaktif dan nyata (Artika, 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital seperti *Powtoon* dinilai praktis dan efektif oleh guru dan siswa, karena mampu memvisualisasikan gerakan tari secara jelas serta meningkatkan motivasi dan fokus siswa selama pembelajaran daring. Materi tari yang cenderung bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret melalui penggunaan animasi, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa (Ratnaningrum et al., 2021). Penelitian lain menunjukkan tanggapan bahwa *augmented reality* memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa, dengan siswa menyatakan kepuasan

yang tinggi karena aplikasi inovatif yang digunakan dalam media pembelajaran (Kurniawan & Julianto, 2022). Temuan penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa penggunaan *augmented reality* mencapai tingkat validitas 85,23% di antara responden, dengan kriteria sangat baik, menjadikannya pilihan yang layak untuk digunakan di sekolah dasar. (Ningrum et al., 2022) Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi berbasis *augmented reality* memudahkan penyampaian materi kepada siswa dan menarik minat belajar siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Rahman, Hidayat & Yanuttama, 2017). Penelitian lain menunjukkan perlunya implementasi dan pengembangan sumber belajar berbasis *augmented reality* yang dapat meningkatkan pengalaman visual materi seni tari secara real-time (Anggraini et al., 2016).

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan di atas, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented reality*. Hal ini dikarenakan integrasi *augmented reality* ke dalam kegiatan

pembelajaran merupakan cara yang sangat memungkinkan dan menjanjikan. Studi-studi sebelumnya mengindikasikan adanya keterbatasan penelitian yang secara spesifik meneliti penerapan media *Augmented Reality* dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi pola lantai tari di sekolah dasar.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan desain pengembangan media *myKAKIPOTA* berbasis *Augmented reality* berbantuan *Flashcard* materi pola lantai bagi peserta didik kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang, (2) Menguji kelayakan pengembangan *myKAKIPOTA* berbasis *Augmented reality* berbantuan *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik materi pola lantai tari Kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang, (3) menguji keefektifan pengembangan *myKAKIPOTA* berbasis *Augmented reality* berbantuan *Flashcard* materi pola lantai tari untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik materi pola lantai Kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Okpatrioka, 2022) dengan menerapkan prosedur pengembangan media pembelajaran Borg and Gall (Sugiyono, 2019). Model ini peneliti pilih karena langkah-langkah penelitian yang sistematis dan terstruktur. Selain itu, model pengembangan ini didasarkan pada kebutuhan atau masalah dimana hal tersebut sejalan dengan tujuan dari penelitian yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat peserta didik yang berpengaruh pada keterampilan psikomotorik peserta didik pada materi seni tari pola lantai di sekolah dasar.

Tahapan Penelitian

Pengembangan media mengacu pada model *Borg and Gall* yang terdiri atas sepuluh tahap, meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk skala kecil, (7) revisi produk, (8) uji coba produk skala besar, (9) produk

akhir, serta (10) tahap produksi massal (tidak diimplementasikan).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sadeng 01, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas V SDN Sadeng 01 sebagai subjek penelitian, guru kelas V yang terlibat dalam proses validasi dan implementasi, serta ahli materi dan ahli media pembelajaran yang memberi evaluasi terhadap produk.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran myKAKIPOTA berbasis *Augmented Reality*, sedangkan variabel terikatnya berupa keterampilan psikomotorik pada materi tari pola lantai peserta didik kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Observasi, dilakukan pada tahap pra-penelitian selama proses pembelajaran dimana aspek yang diamati adalah partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, seperti keaktifan siswa, kemampuan siswa menjawab pertanyaan guru dan

mengerjakan penugasan. 2) Wawancara, ditujukan kepada guru secara tatap muka untuk menemukan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. 3) Tes, dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *myKAKIPOTA* dengan menggunakan metode pretest dan posttest. 4) Metode angket digunakan untuk uji validasi produk. Terdapat 3 macam instumren angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Angket menggunakan aturan skala likert dengan skala 1 sampai 4 untuk mengetahui respon dari responden 5) Dokumentasi penelitian berupa buku, jurnal penelitian, dan bukti kegiatan penelitian yang dilakukan

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan menginterpretasikan data dari pendapat dan jawaban yang diperoleh dari validator ahli dan responden. Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner merupakan data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif melalui skala Likert. Data tersebut

kemudian dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100$$

Peneliti kemudian mengkonversikan skor yang diperoleh dengan mengacu pada tabel pengambilan keputusan untuk mengetahui kriteria kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *myKAKIPOTA* materi pola rantai yang dikembangkan.

Tabel 1 Konversi Pengambilan Keputusan Validator Ahli

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layal
60% - 75%	Cukup Layak
35% - 69%	Kurang Layak
< 55%	Belum Layak

Pada penelitian ini, tahap awal analisis data dilakukan melalui uji normalitas terhadap hasil pretest dan posttest menggunakan rumus Shapiro–Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Agar data berdistribusi normal, maka nilai Sig > 0,05.

Analisis data pada tahap akhir penelitian ini mencakup penggunaan uji *Paired Samples t-Test* dan uji N-Gain untuk mengukur perbedaan

serta peningkatan hasil belajar. Namun, jika hasil normalitas tidak berdistribusi normal (tidak memenuhi asumsi normalitas) maka, alat uji yang digunakan sebagai penggantinya dapat menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test (Puspita, Utari & Ningtyas, 2022). Uji Wilcoxon dilakukan untuk membandingkan skor pretest dan posttest untuk menganalisis keefektifan produk media pembelajaran (Maghfira, 2019). Hal ini dilakukan dengan mengevaluasi sejauh mana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pemanfaatan produk media pembelajaran.

Tabel 2 Kriteria N-Gain

N-Gain Skor	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan observasi di Sekolah, melakukan wawancara kepada guru kelas, dan memperoleh dokumentasi hasil belajar peserta didik Kelas V SD Sadeng 01 Kota

Semarang. Peneliti menemukan potensi berupa penggunaan *smartphone* yang sudah umum digunakan dengan pengawasan guru pada beberapa mata pelajaran, sementara masalah yang peneliti temukan yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari materi pola lantai pada mata pelajaran seni tari akibat dari pemanfaatan media pembelajaran yang minim.

Pengumpulan Data

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah ditemukan sebelumnya, peneliti menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan produk media yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang didapati. Data yang peneliti butuhkan meliputi : (1) hasil belajar peserta didik; (2) materi pelajaran; (3) angket kebutuhan guru dan siswa.

Desain Produk

Hasil pengumpulan data melalui survei kebutuhan selanjutnya dianalisis dan dirumuskan menjadi prototipe produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Desain produk yang dikembangkan berangkat dari permasalahan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi

meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran seni tari materi pola lantai tari. Menanggapi hal tersebut, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berupa aplikasi *myKAKIPOTA* dan Kartu Kilas KAKIPOTA.

Desain media pembelajaran *myKAKIPOTA* dikembangkan menggunakan *Canva* untuk menciptakan antarmuka aplikasi yang menarik. Mekanisme aplikasi dirancang dengan perangkat lunak pengembangan game *Unity*, yang memungkinkan pembuatan aplikasi yang interaktif, serta didukung oleh perangkat lunak *Vuforia* untuk mengintegrasikan fitur kamera yang dapat memindai dan menampilkan objek *augmented reality*, sehingga aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik bagi peserta didik.

Aplikasi yang dikembangkan dilengkapi dengan empat menu utama, meliputi: (1) menu "*Mainkan*" yang akan memunculkan fitur "*Kamera AR*" untuk memindai objek berupa Kartu KAKIPOTA, (2) menu "*Cara mainnya*" yang berisi panduan menggunakan fitur "*Kamera AR*", kartu KAKIPOTA, dan cara memainkannya bersama kelompok, (3) menu "*Bahan Ajar*" yang berisi

tujuan pembelajaran, peta konsep, dan materi pola lantai tari, (4) dan menu "*Credit*" yang berisi profil pengembang aplikasi.

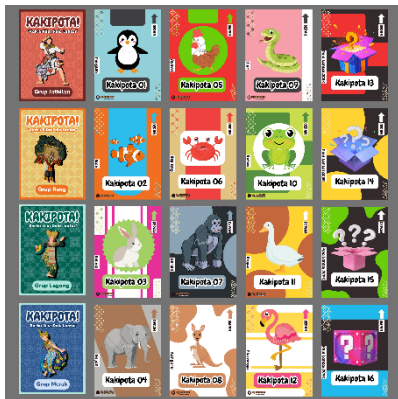
Aplikasi *myKAKIPOTA* terintegrasi dengan kartu kila KAKIPOTA dengan desain yang unik, penuh warna yang menarik minat siswa dan terdapat gambar-gambar hewan yang ada di alam sekitar. Flashcard KAKIPOTA berfungsi sebagai target fisik yang akan dipindai dan akan memunculkan animasi cara hewan berjalan dengan membentuk pola lantai tertentu sehingga media pembelajaran berupa *Augmented reality* berbasis Maker (Arena et al., 2022).



**Gambar 1 Tampilan Aplikasi
*myKAKIPOTA***



**Gambar 2 Fitur Aplikasi
myKAKIPOTA**



**Gambar 3 Tampilan depan dan
belakang kartu kilas KAKIPOTA**

Validasi Design

Uji Validasi oleh validator ahli dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan menjadi solusi permasalahan yang ditemui di lapangan. Aspek penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media peneliti adopsi dari (Kurniawan and Julianto, 2022) yang dimodifikasi.

Penilaian kelayakan oleh ahli materi dilakukan oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Semarang, Ibu Dr. Deasylina da Ary, S.Pd.,M.Sn. Aspek penilaian terdiri dari 12 butir aspek penilaian. Aspek penilaian kualitas materi dengan skor maksimal sebanyak 48, memperoleh skor sebanyak 42. Berdasarkan hasil

penilaian ahli materi diperoleh presentase 87.5%. Dapat disimpulkan bahwa media KAKIPOTA memiliki tingkat validitas materi sangat layak digunakan tanpa revisi

Penilaian kelayakan juga dilakukan oleh validator ahli media. Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Moh. Farizqo Irvan. S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Semarang. Aspek penilaian terdiri dari 20 butir aspek penilaian. Aspek penilaian kualitas media dengan skor maksimal sebanyak 80, memperoleh skor sebanyak 76. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh presentase 95%. Dapat disimpulkan bahwa media KAKIPOTA memiliki tingkat validitas materi sangat layak digunakan dengan revisi.

Revisi Design

Perbaikan produk dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan penilaian kelayakan serta masukan dari para validator ahli.

Tabel 3 Rekap Masukan Validator Ahli

Validator Ahli	Kriteria
Ahli Materi	Tidak ada masukan, materi sudah layak

Ahli Media	Letak menu “cara mainnya” dan “mainkan” ditukar agar sistematis kegiatan pembelajaran runtut, peserta didik dapat memahami cara bermainnya terlebih dahulu sebelum memainkannya bersama kelompok
------------	--

Berdasarkan masukan dari validator ahli, peneliti melakukan penyempurnaan media pembelajaran



Gambar 4 Tampilan sebelum revisi

Gambar 5 Tampilan sesudah revisi

Uji Coba Produk

Produk dalam penelitian ini diuji melalui demonstrasi penggunaan media pembelajaran *myKAKIPOTA* dalam uji coba skala kecil di kelas V SDN Sadeng 01, yang melibatkan 9 siswa dan guru kelas. Dalam melaksanakan uji coba skala kecil ini, peneliti memakai teknik sampling purposive, yaitu metode pengambilan sampel yang didasarkan pada kriteria

tertentu. (Sugiyono, 2019:133). Peneliti memilih sampel yang terdiri dari 9 siswa secara heterogen berdasarkan rekomendasi guru kelas, dengan rincian 3 peserta didik dengan kemampuan pemahaman tinggi, 3 peserta didik dengan kemampuan pemahaman menengah, dan 3 peserta didik kemampuan pemahaman lambat.

Setelah media *myKAKIPOTA* diujicobakan kepada 9 siswa, peneliti mengumpulkan data melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa guna mengevaluasi respons terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tabel 4 Rekap Angket Tanggapan Siswa

Aspek	Persentase
Tampilan media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> menarik	100%
Media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat meningkatkan minat belajar	100%
Teks yang terdapat dalam media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> dapat terbaca dengan jelas	100%
Gambar dan animasi dalam media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented reality</i> sudah tepat	100%
Materi yang terdapat dalam media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented reality</i> mudah dipahami	100%
Backsound dalam media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i> berbasis <i>Augmented reality</i> sudah tepat	100%
Background dalam media pembelajaran <i>MyKAKIPOTA</i>	100%

berbasis Augmented reality sudah tepat	
Kombinasi warna dalam media pembelajaran MyKAKIPOTA berbasis Augmented reality sudah tepat	100%
Dengan adanya media pembelajaran MyKAKIPOTA berbasis Augmented reality dapat menambah wawasan.	100%
Kalimat pada media pembelajaran MyKAKIPOTA berbasis Augmented reality mudah dipahami	100%

Tabel 5 Rekap Angket Tanggapan Guru

Aspek	Skor
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam media	4
Kelengkapan materi dalam media	3
Keruntutan materi dalam media	4
Tata bahasa dalam media	4
Penggunaan bahasa dalam media yang komunikatif dan mudah dipahami	3
Kualitas gambar dalam media	3
Desain tampilan antarmuka	3
Evaluasi pembelajaran dalam media	3
Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran	4
Penggunaan media untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran	4
Media pembelajaran menarik dan meningkatkan semangat peserta didik.	4
Jumlah Skor	42
Presentase	89.5%
Kriteria	Sangat Efektif

Revisi Desain

Perbaikan produk dilaksanakan berdasarkan kekurangan yang teridentifikasi pada uji coba skala kecil melalui angket respons guru dan siswa. Hasil uji coba tersebut menunjukkan perlunya

penyempurnaan produk agar pemanfaatannya menjadi lebih optimal. Salah satu masukan dari guru adalah penyesuaian ukuran Kartu Kilas KAKIPOTA agar lebih ergonomis saat digunakan.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba penggunaan media ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik pada mata pelajaran seni tari materi pola lantai kelas V SDN Sadeng 01 Kota Semarang. Penelitian ini menerapkan desain pra-eksperimen dengan model *one-group pretest-posttest*, yaitu pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. (Sugiyono, 2019: 409).

Tabel 6 Data Pretest dan Posttest

Tindakan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah peserta didik yang tuntas
Pretest	10	30	17.5	0
Posttest	60	90	77.5	22

Hasil pretest dan posttest siswa selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji normalitas.

**Tabel 7 Hasil Uji Normalitas
Shapiro-Wilk**

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.789	28	<.001
<i>Posttest</i>	.846	28	<.001

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa data pada pretest dan posttest uji coba produk tidak berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,000 dan untuk data posttest sebesar 0,001. Karena nilai Sig. kedua data lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 7 yang menunjukkan data tidak berdistribusi normal maka alat uji yang digunakan adalah *Wilcoxon Signed Rant Test* yang merupakan uji non parametrik. Dalam pengambilan keputusan dalam Sign-Wilcoxon test, peneliti menggunakan pendekatan probabilitas signifikansi dengan tingkat signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas, dengan ketentuan sebagai berikut: Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media selama proses pembelajaran (H_0 diterima). Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah adanya proses pembelajaran (H_0 ditolak).

Tabel 8 Hasil Uji Wilcoxon Signed Test

	Pretest-Posttest
Z	-4,649 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Hasil dari analisis menggunakan program SPSS 26 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) adalah = 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Berdasarkan hal ini, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *myKAKIPOTA* berdasarkan hasil pretest dan posttest.

Analisis selanjutnya dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest pada uji coba produk.

Tabel 9 Rekap Uji N-Gain Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Produk

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviaton
NGain	28	,43	,89	,7066	,15035
Valid N (Listwise)	28				

Dari tabel hasil uji N-Gain, diperoleh nilai N-Gain minimum sebesar 0,43 dan maksimum sebesar

0,89. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7066 menunjukkan bahwa secara keseluruhan peningkatan kemampuan psikomotorik siswa setelah penggunaan media pembelajaran berada pada kategori tinggi (N-Gain > 0,70). Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memberikan kontribusi peningkatan kemampuan psikomotorik siswa secara signifikan. Media aplikasi *myKAKIPOTA* berbasis *Augmented reality* berbantuan *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi pola lantai tari.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media aplikasi *myKAKIPOTA* berbasis *Augmented reality* berbantuan *Flashcard* materi pola lantai tari yang dikembangkan peneliti di kelas V SDN Sadeng 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang dinyatakan layak dan efektif dijadikan media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran seni tari di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan permasalahan yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa penelitian

pengembangan ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menciptakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik pada mata pelajaran seni tari, khususnya materi pola lantai, bagi siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian mengenai pengembangan media *myKAKIPOTA* pada materi pola lantai tari menunjukkan dampak positif. Pengembangan media ini berhasil memenuhi kebutuhan penerapan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* sehingga dapat mengubah materi seni tari yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan nyata (Real-Time). Selain itu, media *myKAKIPOTA* juga merupakan bentuk nyata dari pemanfaatan teknologi dalam memperkenalkan pembelajaran seni tari kepada siswa, sekaligus sebagai sarana untuk memperoleh pengalaman langsung. Media ini mengajak siswa untuk secara aktif mempraktikkan pola lantai sambil menirukan gerakan binatang, yang berfungsi untuk melatih imajinasi serta keterampilan motorik siswa, yang tentunya memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan mereka.

Dengan demikian, media *myKAKIPOTA* untuk materi pola lantai tari menjadi sebuah solusi inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung pemahaman siswa, serta meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan pemahaman siswa ini diharapkan dapat berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, media *myKAKIPOTA* juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Ke depan, pengembangan lebih lanjut dari media *myKAKIPOTA* pada materi pola lantai tari ini diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran dan materi lainnya untuk memperluas manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, H., & Ary, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartabar Ponta Seni Tari Di Sdn Wonosari 03. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 108-114. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73633>
- Ariyanti, S. E. A. E. (2020). Media Kartu Kuartet Dikda Seni Tari Berbasis Outdoor Learning. *Joyful Learning Journal*, 9(2), 72-77. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i2.39356>
- Artika, S. D. (2022). Penggunaan *Augmented reality* Pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak. *Journal of Information Technology and Computer Science*.
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 61-64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v15i2.9117>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3). <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>
- Kurniawan, M.H. (2022). 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR " *Augmented reality* " Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD' Universitas Negeri Surabaya, (10), hlm.1401–14.

- Maghfira, R. (2019). *Wilcoxon Test, Dependent Test And Independent Test*.
- Nadhifah, L., & Pamungkas, J. (2023). Multicultural Party sebagai Media Apresiasi Pendidikan Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7568–7578.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4672>
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media komik elektronik terintegrasi *augmented reality* dalam pembelajaran sistem peredaran darah manusia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Purhanudin, M. V. (2019). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 6(2), 12-23.
<https://doi.org/10.61689/waspada.v6i2.87>
- Puspita, D. A., Utari, N. M. A. W., & Ningtyas, M. P. (2022). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Perbedaan Persistensi Laba, Konservatisme Akuntansi dan Profitabilitas Sebelum dan Saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 6(1), 867-883.
<https://doi.org/10.31955/mea.v6i1.1965>
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi *Augmented reality* Berbasis Android. *Semnasteknomedia online*, 5(1), 4-6.
- Ratna, N. K. (2007). *Estetika sastra dan budaya*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Pustaka Pelajar
- Ratnaningrum, I., Nurharini, A., Supriyanto, T., Yulianto, S., & Andrijati, N. (2021, August). The use of “powtoon” online animation video-based education media in dance learning in primary schools during the COVID-19 pandemic. In *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management* (pp. 3701-3707). Singapore: IEOM Society International.
- Setiaji, D. (2023). Analisis pembelajaran seni terhadap esensi dan tujuan pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685-1693.
<https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3146>

Sugiyono. (2019). *METODE
PENELITIAN Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.