

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Tari Anak: Wiraga, Wirama, Wirasa, Dan Pola Lantai Pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Hery Setyowati¹, Monica Niken Wulandari², Sahrul³, Arlis Muryani⁴, Ahmad Syafi'⁵

Email Korespondensi: herysetyowati347@gmail.com,

¹³⁴(Universitas Ivet) ²(Akademi Kepolisian) ⁵(Universitas Negeri Semarang)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi Tari Anak yang meliputi wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai pada Program Studi PGPAUD. Aplikasi dirancang sebagai media interaktif berbasis mobile dengan integrasi video YouTube sebagai sumber utama materi, serta memiliki tampilan sederhana, menarik, dan ramah pengguna. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket penilaian dari 60 responden. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson menunjukkan seluruh butir valid dengan nilai di atas r tabel (0,312), sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's alpha sebesar 0,842 yang menunjukkan konsistensi internal tinggi. Hasil uji efektivitas melalui normalized gain (N-gain) menunjukkan nilai lebih dari 0,72 dalam kategori tinggi, yang menandakan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan antara pretest dan posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian layak digunakan dan media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan efektif sebagai alternatif pendukung pembelajaran Tari Anak di PGPAUD karena mampu menyajikan materi secara ringkas, memandu latihan, dan memfasilitasi pemahaman unsur tari secara sistematis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Tari Anak

Abstract

This study aims to develop Android-based learning media for Children's Dance material, which includes wiraga, wirama, wirasa, and floor patterns in the PGPAUD Study Program. The application is designed as an interactive mobile-based media with YouTube video integration as the main source of material, and has a simple, attractive, and user-friendly display. The method used is research and development (R&D) through the stages of needs analysis, design, development, and evaluation. Data were collected through assessment questionnaires from 60 respondents. The validity test using Pearson's correlation showed that all items were valid with values above the r table (0.312), while the reliability test obtained a Cronbach's alpha value of 0.842, indicating high internal consistency. The effectiveness test results through normalized gain (N-gain) showed a value of more than 0.72 in the high category, which indicates a significant increase in student learning outcomes between the pretest and posttest. These findings indicate that the assessment instrument is suitable for use and that the Android-based learning media developed is effective as an alternative to support Children's Dance learning in PGPAUD because it is able to present material concisely, guide practice, and facilitate systematic understanding of dance elements.

Keywords: Learning Media, Android, Children's Dance

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam proses perkembangan manusia yang mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan psikomotorik. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat melalui pengalaman belajar yang bermakna sangat menentukan kualitas perkembangan anak di jenjang selanjutnya. Salah satu bentuk stimulasi penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran seni, khususnya seni tari, yang berperan dalam mengembangkan kemampuan motorik, kepekaan estetis, ekspresi emosi, serta pembentukan karakter anak. Dalam pembelajaran tari anak, terdapat unsur-unsur esensial yang menjadi landasan utama, yaitu wiraga (penguasaan gerak tubuh), wirama (kesesuaian gerak dengan irama), wirasa (penghayatan dan ekspresi perasaan), serta pola lantai sebagai pengorganisasian ruang gerak. Keempat unsur tersebut tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis yang harus dikuasai secara utuh oleh calon pendidik PAUD. Oleh karena itu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini dituntut tidak sekadar mampu berkreaitivitas mencipta/membuat tarian untuk Anak Usia Dini, melainkan juga memahami prinsip pedagogis dalam menyampaikan materi tari secara kreatif, aman, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Namun, dalam praktik pembelajaran di perguruan tinggi, pembelajaran materi tari anak masih kerap menghadapi berbagai kendala.

Salah satu bentuk kreativitas penciptaan tarian Anak Usia Dini adalah berkaitan dengan tema. Tema bisa diambil atau disesuaikan dengan tema-tema pembelajaran yang ada di kurikulum PAUD. Sementara bentuk penilaian yang dilakukan dengan menggunakan Wiraga, Wirama, Wirasa, dan pola lantai. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru, memungkinkan guru untuk berkreaitivitas mencipta karya tari yang sesuai dengan aspek –aspek perkembangan anak dan sesuai dengan tema yang ada dalam pembelajaran. Dosen sering kali kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri, reflektif, dan berulang. Keterbatasan waktu perkuliahan, variasi kemampuan motorik mahasiswa, serta minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan fleksibel turut mempengaruhi rendahnya optimalisasi pemahaman mahasiswa terhadap unsur wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan nyata mahasiswa sebagai calon pendidik PAUD. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital, khususnya perangkat berbasis Android, telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.

Tari merupakan salah satu bentuk seni yang mengekspresikan pengalaman batin manusia melalui gerak tubuh yang terstruktur dan bermakna. Menurut Soedarsono (1999) memandang tari sebagai ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan melalui gerak-gerak tubuh yang ritmis dan memiliki nilai keindahan, sehingga tari tidak hanya dipahami sebagai rangkaian gerak fisik, tetapi juga sebagai medium pengungkapan rasa dan makna estetis. Sementara itu, Y. Sumandiyo Hadi (2007) menjelaskan bahwa seni tari merupakan ekspresi manusia yang bersifat estetis, yang dapat dikaji melalui aspek tekstual berupa bentuk, struktur, dan komposisi gerak (koreografi), serta aspek kontekstual yang berkaitan dengan teknik penari dan fungsi tari dalam kehidupan sosial.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android sebagai media pengumpulan tugas memungkinkan mahasiswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja, menyajikan visualisasi gerak tari secara lebih jelas, serta mendukung proses belajar yang berulang sesuai kebutuhan individu. Meskipun demikian, asumsi bahwa kehadiran teknologi secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dikritik. Kritik yang dimaksud dalam pembelajaran pada unsur pengolahan keseluruhan dari penampilan tari anak ini. Tanpa desain pedagogis yang tepat, media digital justru berisiko menjadi sekadar alat penyampai informasi, bukan sarana pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi tari anak perlu dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan karakteristik pembelajaran tari anak, konteks keilmuan PAUD, serta esensi pembelajaran seni tari itu sendiri. Media yang dikembangkan tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman konseptual dan keterampilan praktis mahasiswa terkait wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai. Dengan demikian, media pembelajaran tidak berfungsi sebagai pengganti pembelajaran secara manual, melainkan sebagai pendukung yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa.

Penelitian oleh (Hikmah et al., 2025) menjelaskan bahwa integrasi antara pembelajaran seni tari dan kegiatan ekstrakurikuler mampu menciptakan proses pembelajaran yang holistik dan kontekstual dalam mengembangkan kreativitas siswa. Pendekatan eksploratif yang menekankan pada olah rasa, olah hati, dan olah raga menjadikan siswa tidak hanya menguasai keterampilan teknis gerak tari, tetapi juga Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif melalui pengalaman langsung, kegiatan observasi, kerja kolaboratif, serta aktivitas kreasi dalam kelompok sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna. Penelitian Fatimah et al. (2022) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran tari Jaipong berbasis Android dengan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) mampu meningkatkan kemudahan akses belajar bagi siswa karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, keberadaan fitur-fitur interaktif dalam aplikasi tersebut terbukti mampu meningkatkan minat dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran budaya tari Indonesia. Sejalan dengan temuan tersebut, Nabila (2021) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android sebagai sarana pendukung pembelajaran mandiri dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan yang melibatkan siswa dan guru, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi media. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian berperan penting sebagai alat pengumpul data yang harus dipilih secara tepat agar data yang dihasilkan valid dan relevan dengan tujuan penelitian (Santoso et al., 2022). Hasil uji validasi terhadap media pembelajaran tari anak berbasis Android yang mencakup aspek penilaian wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran mandiri.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk yang dihasilkan. Karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi tari anak (wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai) pada Program Studi PG-PAUD. Tahap Analysis dilakukan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran tari anak serta karakteristik pengguna, yaitu mahasiswa PG-PAUD yang berjumlah 60 orang sebagai calon pendidik PAUD, termasuk kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan alur navigasi aplikasi, storyboard materi, indikator pembelajaran tiap aspek tari, serta rancangan antarmuka yang mudah digunakan. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan aplikasi Android yang memuat komponen visual dan audio (misalnya video gerak, ilustrasi pola lantai, audio pengiring, dan penjelasan materi), kemudian produk divalidasi oleh 5 ahli materi dan ahli untuk mengetahui valid dan tidak validnya instrumen tersebut, Validitas merujuk pada tingkat ketepatan suatu instrumen atau tes dalam mengukur konstruk atau aspek yang seharusnya diukur (Zulpan et al., 2024) media untuk memastikan ketepatan konten serta kualitas desain dan teknis media. Dalam hal ini instrumen menggunakan skala likert yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1).

Tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada mahasiswa PGPAUD untuk memperoleh data mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan keterterimaan media dalam pembelajaran. Tahap Evaluation dilakukan secara formatif berdasarkan hasil validasi ahli dan respons mahasiswa sebagai pengguna, sehingga revisi dapat diarahkan secara spesifik pada aspek yang masih lemah. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respons mahasiswa PG-PAUD, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan skor dan persentase kelayakan untuk menentukan kategori kelayakan media (misalnya sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak). Dengan demikian, hasil penelitian diposisikan terutama untuk menunjukkan kelayakan dan kepraktisan media bagi mahasiswa PG-PAUD, sehingga klaim yang disampaikan tetap proporsional sesuai karakter penelitian pengembangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil pengujian instrumen penelitian yang dianalisis dengan bantuan Jamovi versi 2.5.6 menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan yang digunakan untuk menilai media pembelajaran berbasis Android berada pada nilai validitas di atas 0,312. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa setiap

item instrumen memiliki tingkat korelasi yang memadai dengan konstruk yang diukur, sehingga dapat dinyatakan valid secara empiris. Hasil uji reliabilitas yang juga diolah menggunakan Jamovi versi 2.5.6 menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,842, yang berada pada kategori reliabel tinggi. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,842, yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan mampu merepresentasikan aspek-aspek penilaian media pembelajaran tari anak, meliputi kesesuaian materi wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai, kejelasan penyajian, serta kemudahan penggunaan oleh mahasiswa PG-PAUD. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator yang dirumuskan pada tahap perancangan telah selaras dengan tujuan pengembangan media dan karakteristik subjek penelitian. Hasil uji validitas instrumen media pembelajaran berbasis android dapat dilihat pada tabel 1.

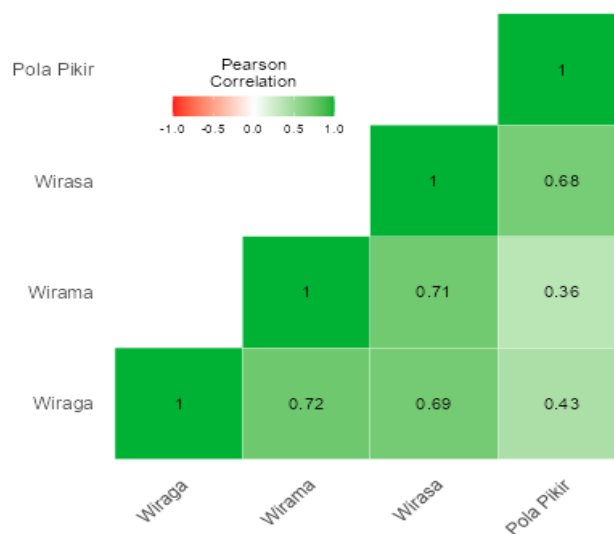
Tabel 1 Uji Validitas Instrumen Wiraga, Wirama, Wirasa, Pola Lantai

No	Indikator				r tabel	Keterangan
	Wiraga	Wirama	Wirasa	Pola Lantai		
					0,312	Valid
1	0.645	0.457	0.457	0.557	0,312	Valid
2	0.648	0.455	0.759	0.476	0,312	Valid
3	0.617	0.781	0.682	0.425	0,312	Valid
4	0.588	0.486	0.467	0.466	0,312	Valid
5	0.611	0.481	0.487	0.668	0,312	Valid
6	0.543	0.579	0.379	0.349	0,312	Valid
7	0.603	0.717	0.517	0.417	0,312	Valid
8	0.642	0.697	0.631	0.651	0,312	Valid
9	0.524	0.509	0.521	0.523	0,312	Valid
10	0.698	0.468	0.768	0.468	0,312	Valid

Uji Reliabilitas

Scale Reliability Statistics

Cronbach's α	
scale	0.842

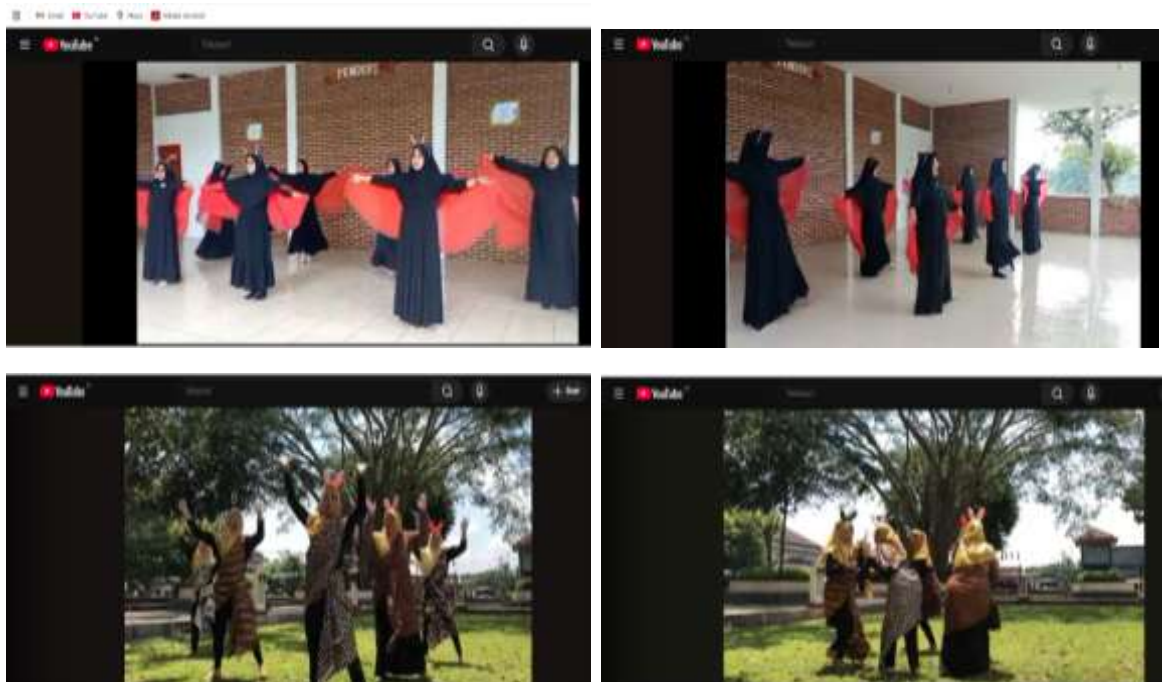


Gambar 1 *Correlation Heatmap*

Berdasarkan hasil analisis *Correlation Heatmap* pada gambar 1 piramida *correlation heatmap*, terlihat beberapa pasangan item memiliki koefisien korelasi lebih dari 0,50. Pola tersebut mengindikasikan adanya hubungan positif dengan tingkat kekuatan yang relatif kuat antar item pada instrumen. Artinya, ketika responden memberi skor tinggi pada satu item, cenderung memberi skor tinggi juga pada item lain yang berkorelasi kuat. Kondisi ini mendukung bahwa butir-butir tersebut mengukur konstruk yang saling berdekatan dan berada dalam satu arah konsep penilaian media pembelajaran berbasis Android. Korelasi di atas 0,50 juga mengindikasikan konsistensi antar butir yang baik. Nilai ini selaras dengan reliabilitas instrumen yang tinggi ($\alpha = 0,842$), karena korelasi antar banyak item yang relatif kuat biasanya meningkatkan kestabilan pengukuran.

Pembahasan

Berdasarkan tabel uji validitas instrument yang terdiri dari masing-masing 10 item pernyataan pada indikator wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PG-PAUD dengan jumlah 60 orang, dan dilakukan oleh 5 orang validator ahlinya pada bidang seni. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas yang juga diolah menggunakan Jamovi versi 2.5.6 Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi, sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data sebagai alat pengumpulan data menurut (George, D., & Mallery, P, 2019). Nilai ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya ketika digunakan oleh mahasiswa PG-PAUD sebagai responden. Tingginya reliabilitas instrumen memperkuat temuan validitas sebelumnya, karena instrumen tidak hanya tepat dalam mengukur konstruk yang dimaksud, tetapi juga konsisten dalam pengukuran tersebut. Dalam konteks penelitian pengembangan, hasil ini menjadi penting karena kualitas instrumen berpengaruh langsung terhadap akurasi penilaian kelayakan media. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Android (Youtube) yang dikembangkan dapat dinilai secara objektif dan sistematis, serta hasil penilaian yang diperoleh layak dijadikan dasar dalam menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media untuk mendukung pembelajaran tari anak pada mahasiswa PG-PAUD. Piramida *heatmap* membantu memperkuat bukti bahwa instrumen memiliki struktur hubungan antar item yang logis dan mendukung keterpaduan aspek penilaian, terutama pada indikator yang berkaitan dengan pemahaman materi (wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai), kemudahan penggunaan media, serta kejelasan penyajian konten.



Gambar Tari Penggunaan Android (Youtube)

Pada gerakan Lompat Kelinci, penari menampilkan unsur wiraga melalui posisi tubuh yang sedikit membungkuk dengan kedua tangan diteuk di samping kepala menyerupai telinga kelinci, kemudian melakukan lompatan ringan secara berulang dengan tumpuan kedua kaki yang lentur dan seimbang. Unsur wirama tampak pada kesesuaian setiap lompatan dengan irama musik yang bertempo ceria, di mana gerakan dilakukan mengikuti hitungan yang teratur sehingga tidak terlalu cepat atau lambat. Unsur wirasa terlihat dari ekspresi wajah yang riang, penuh semangat, dan imitatif seperti karakter kelinci yang lincah dan aktif, sehingga gerakan tidak hanya bersifat teknis tetapi juga ekspresif. Adapun pola lantai yang digunakan dalam gerakan ini dapat berbentuk garis lurus ke depan atau menyilang sederhana, menunjukkan adanya perpindahan posisi yang terarah dan rapi, sehingga keseluruhan gerakan Lompat Kelinci mencerminkan kesatuan antara teknik tubuh, irama, ekspresi, dan penguasaan ruang.

Simpulan (Penutup)

Media pembelajaran berbasis Android untuk materi Tari Anak yang mencakup aspek wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini. Hasil uji instrumen menggunakan Jamovi menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen penilaian Nilai koefisien korelasi yang diperoleh lebih besar dibandingkan nilai r tabel sebesar 0,312 ($n = 40$), sehingga instrumen dinyatakan valid. Selain itu, uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,842 yang menandakan instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan untuk mengukur penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan yang dikembangkan dapat dinilai menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, serta mendukung proses pembelajaran materi Tari Anak secara lebih terstruktur, praktis, dan sesuai kebutuhan mahasiswa PG-PAUD, terutama dalam memahami dan mempraktikkan komponen dasar gerak, ritme, ekspresi, dan formasi gerak dalam pembelajaran tari. Berdasarkan gambar piramida *heatmap* menunjukkan memperkuat bukti bahwa instrumen memiliki struktur hubungan antar item yang logis dan mendukung keterpaduan aspek penilaian, terutama pada indikator yang berkaitan dengan pemahaman materi (wiraga, wirama, wirasa, dan pola lantai).

Daftar Pustaka

- Arif Budy Pratama. (2022). Analisis Data Kuantitatif Dalam Penelitian Sosial Menggunakan Jamovi. Gaya Media. Yogyakarta.
- Aris Try A.D. (2025). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori dan Praktis. Arta media. Purwokerto.
- Djemari Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes. Mitra Cendekia. Yogyakarta
- Eko Suprihanto & Sahrul. (2026). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes dalam Penelitian. Yayasan Putra Adi Dharma. Yogyakarta.
- Endang W. (2023). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan kelas, Research and Development. Bumi Aksara. Jakarta
- Fatimah, D. D. S., Rahayu, R. E. G., & Jaelani, M. D. (2022). Media Pembelajaran Tarian Jaipong Berbasis Android Menggunakan Multimedia Development Life Cycle. Jurnal Algoritma, 19(2), 759–769. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1206>
- George, D., & Mallery, P. (2019). IBM SPSS statistics 26 step by step: A simple guide and reference (16th ed.). Routledge.
- Hadi, Y. S. (2007). Kajian tari teks dan konteks. Pustaka Book Publisher.
- Hantono. (2020). Metodologi Penelitian Skripsi dengan Aplikasi SPSS. Budi Utama. Sleman.
- Hikmah, A., Nufus, K. I., Nisa, S. K., & Kharisma, S. I. (2025). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Studi Analisis Integrasi Pembelajaran Seni Tari dan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 7(6), 1796–1806.
- Imade L. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Teori Penerapan dan Riset Nyata. Quadrant. Yogyakarta.
- Putro Widoyoko. (2020). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

- Putro Widoyoko. (2020). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sahrul, Zulpan. (2024). Pengembangan Instrumen Penelitian. Yayasan Putra Adi Dharma. Yogyakarta
- Saifuddin Azwar. (2017). Reliabilitas dan Validitas. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Nabila. (n.d.). *926-Article Text-1409-1-10-20201110*. 5(1), 93–102.
- Santoso, D. A., Wirahno, D. N., Semarang, U. I., & Point, P. (2022). Pengembangan Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Power Point di TK AM Kabupaten Semarang. 3(2), 336–341.
- Soedarsono. (1999). Seni pertunjukan Indonesia di era globalisasi. Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono (2023). Metode Penelitian Evaluasi. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi. Alfabeta. Bandung.
- Zulpan, Sahrul, Ali Yusron, Rahmi Seri Hanida, & Sri Marfu'ah. (2024). Valitidas Tes Objektif Bentuk Pilihan Ganda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i3.812>.
- V. Wiratna. (2025). Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Pustaka Baru. Yogyakarta