

Pengembangan Media Edukatif SliMotion untuk Pembelajaran Seni Tari Kelas III Sekolah Dasar

Development of SliMotion Educational Media for Dance Learning in Third Grade Elementary Students

Fatimah Azzahra¹, Deasylina da Ary²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia
e-mail: azzahrafatimahzara@gmail.com

ABSTRACT

*This study addresses the limited variety of engaging learning resources for teaching dance in elementary schools by developing **SliMotion**, an educational medium designed for third-grade students within the topic of movement and expression. The development process followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), integrating a board game and flashcards to encourage creativity, motivation, and active participation in learning dance. Data collection involved questionnaires validated by one content expert, one media expert, one practitioner, and trials conducted with 17 students. Data were analyzed using both qualitative descriptive and quantitative approaches. Validation results showed an average score of 3.65, categorized as very valid, with feasibility ratings above 92% from experts and practitioners. Student responses indicated high practicality at 93.2%, confirming that the medium is effective and easy to implement. The findings demonstrate that SliMotion provides an innovative and enjoyable alternative to conventional methods, significantly improving student engagement and learning outcomes. The originality of this research lies in integrating board game mechanics with expressive dance education, a rarely explored combination. This contribution highlights the potential of gamified media to enrich elementary arts education and promote interactive, student-centered learning.*

Keywords: ADDIE Model, Board Game, Dance Learning, Elementary Education, Educational Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi sumber belajar yang menarik dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan SliMotion, media edukatif yang dirancang untuk siswa kelas III pada topik gerak dan ekspresi. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang mengintegrasikan permainan papan dan kartu flash untuk mendorong kreativitas, motivasi, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran tari. Data dikumpulkan melalui angket yang divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi, serta penerapan pada 17 siswa. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 3,65 dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian kelayakan dari ahli dan praktisi mencapai lebih dari 92%. Respons siswa juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi sebesar 93,2%, menegaskan bahwa media ini layak dan mudah digunakan. Temuan penelitian membuktikan bahwa SliMotion menawarkan alternatif inovatif dan menyenangkan dibanding metode konvensional, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat hasil pembelajaran. Kontribusi orisinal penelitian ini terletak pada penggabungan mekanisme permainan papan dengan pembelajaran tari ekspresif, yang jarang dieksplorasi, sehingga berpotensi memperkaya pendidikan seni di sekolah dasar secara interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Model ADDIE, Permainan Papan, Pembelajaran Tari, Pendidikan Dasar, Media Edukatif

FIRST RECEIVED: 2025-10-13	REVISED: 2025-10-21	ACCEPTED: 2025-10-10	PUBLISHED: 2025-10-28
 https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(2).25165		Corresponding Author: Fatimah Azzahra	
		AJAIP is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International	
		Published by UIR Press	

PENDAHULUAN

Pendidikan tari memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas, keterampilan psikomotorik, dan kepekaan estetika peserta didik di sekolah dasar. Melalui kegiatan tari, siswa tidak hanya belajar mengontrol gerak tubuh, tetapi juga mengembangkan disiplin, kerja sama, dan ekspresi diri. Menurut (Khaulani, S, and Irdamurni, 2020), pendidikan seni, termasuk tari, merupakan sarana pembentukan karakter dan kepribadian anak usia sekolah dasar yang sedang berada pada masa perkembangan sosial-emosional yang pesat. Namun, di lapangan, pembelajaran tari masih cenderung konvensional—berbasis ceramah dan demonstrasi satu arah—sehingga interaksi siswa menjadi pasif dan partisipasi belajar rendah (Nita and Wati, 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, menyenangkan, dan interaktif. Dalam konteks ini, urgensi pengembangan Media Edukatif *SliMotion* terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur permainan, ekspresi gerak, dan interaksi sosial dalam satu aktivitas belajar yang bermakna. *SliMotion* dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif dan reflektif siswa, bukan sekadar meniru gerakan tari, tetapi memahami maknanya melalui pengalaman bermain dan bereksplorasi.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar tari (Wikantari and Suranata, 2024), (Sapitri and Suriani, 2025), (Dwidarti, Zamzani, and Prabowo, 2025). Namun, sebagian besar inovasi tersebut berfokus pada platform digital seperti video, animasi, dan aplikasi *Articulate Storyline*. Walaupun efektif dalam konteks pembelajaran daring, media digital sering kali menuntut fasilitas teknologi yang tidak selalu tersedia di semua sekolah dasar, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur. Di sisi lain, media berbasis permainan papan (*board game*) menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih inklusif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik bermain anak (Mayer, 2017).

Kesenjangan inilah yang menjadi research gap dalam penelitian ini. Das sollen dalam kurikulum seni budaya adalah pembelajaran tari yang aktif, kreatif, dan ekspresif; sedangkan di lapangan menunjukkan pembelajaran yang pasif dan monoton. Celah antara keduanya menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih partisipatif melalui media edukatif yang tepat guna. Dari celah ini pula muncul pertanyaan penelitian utama: Bagaimana mengembangkan media edukatif berbasis permainan papan yang valid, layak, dan praktis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tari di sekolah dasar?.

Secara teoretis, pengembangan media *SliMotion* berlandaskan teori konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia. Teori konstruktivisme Piaget & Vygotsky dalam Rahmat (2018) menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif. Dalam konteks *SliMotion*, teori ini dioperasionalisasikan melalui aktivitas bermain, refleksi, dan diskusi kelompok yang memungkinkan siswa menafsirkan pengalaman geraknya sendiri. Sementara itu, teori pembelajaran multimedia oleh (Mayer, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual, verbal, dan kinestetik. Penelitian oleh (Solekhah, 2020) juga menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media permainan ular tangga berbasis pendidikan karakter, yang terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil ini sejalan dengan tujuan pengembangan media *SliMotion* yang menekankan pembelajaran menyenangkan dan interaktif

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, memvalidasi, dan mengevaluasi kepraktisan Media Edukatif *SliMotion* sebagai sarana pembelajaran seni tari berbasis permainan papan bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis konstruktivisme serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran tari yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Landasan teoritis *SliMotion* berakar pada teori konstruktivistik. Aliran ini berpendapat bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dengan pengalaman, bukan hanya menerima informasi secara pasif (Rahmat, 2018). Dalam kerangka ini, siswa didorong untuk membangun pemahaman mereka tentang konsep tari melalui praktik, eksperimen, dan diskusi dengan teman sebaya. Dengan berpartisipasi dalam permainan, siswa menerapkan pengetahuan sebelumnya, menguji pemahaman, dan merefleksikan hasilnya, sehingga memperkuat pembelajaran secara bermakna. Selain itu, teori pembelajaran multimedia dari (Mayer, 2017) juga menjadi dasar perancangan *SliMotion*. Mayer berpendapat pembelajaran efektif terjadi ketika siswa memproses informasi melalui berbagai saluran-verbal, visual, dan pengalaman langsung. Dengan menggabungkan ilustrasi visual pada *flashcard*, gerakan kinestetik selama permainan, dan interaksi verbal dalam diskusi kelompok, *SliMotion* menstimulasi berbagai aspek kognitif. Desain holistik ini mendukung perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif secara bersamaan.

Secara praktis, *SliMotion* dirancang sebagai permainan papan dan satu set *flashcard*. Mekanisme *ular tangga* dimodifikasi dengan elemen edukatif, di mana setiap kotak pada papan permainan berhubungan dengan tugas yang berkaitan dengan gerakan tari. Misalnya, siswa yang berhenti di kotak tertentu mungkin diminta untuk memperagakan gerakan tertentu, mengidentifikasi ekspresi dari *flashcard*, atau bekerja sama dengan teman untuk membuat koreografi pendek. *Flashcard* tersebut berisi gambar, petunjuk, dan pertanyaan reflektif yang memicu kreativitas, imajinasi, dan diskusi. Melalui proses bermain yang menyenangkan ini, pembelajaran tari tidak hanya dipahami sebagai peniruan gerak, tetapi juga sebagai kegiatan interaktif yang mendorong eksplorasi, komunikasi, dan ekspresi.

Dampak yang diharapkan dari *SliMotion* bersifat multifaset. Penerapan berbagai metode pembelajaran aktif seperti diskusi, eksperimen, pembelajaran berbasis masalah, dan proyek telah terbukti memberikan dampak yang menyeluruh terhadap peningkatan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, pendekatan tersebut turut berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama antar peserta didik (Magdalena, 2023).

Sebagai kesimpulan, penelitian ini menanggapi kesenjangan penting dalam literatur dengan memperkenalkan media inovatif yang mengintegrasikan permainan papan edukatif dengan pembelajaran tari ekspresif. Sementara penelitian sebelumnya menekankan pada platform digital dan alat multimedia, *SliMotion* menawarkan solusi yang nyata, interaktif, dan mudah disesuaikan dengan konteks budaya. Berdasarkan prinsip konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia, media ini memberdayakan siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif, mengembangkan kreativitas, dan terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, memvalidasi, dan mengevaluasi kepraktisan *SliMotion* sebagai media pembelajaran edukatif dalam pengajaran tari untuk siswa kelas tiga sekolah dasar. Temuan yang diharapkan dapat memperkaya wacana mengenai media pembelajaran inovatif di pendidikan dasar serta memberikan panduan praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran tari yang lebih menarik dan efektif.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah salah satu pendekatan sistematis yang sering diterapkan dalam proses perancangan serta pengembangan pembelajaran, khususnya pada konteks pendidikan masa kini (Siregar, 2025). Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja sistematis dan fleksibel dalam merancang serta menguji media pembelajaran yang dapat dinilai dari segi validitas, kelayakan, dan kepraktisan (Mayer, 2017). Setiap tahap dalam model ini dijabarkan secara operasional agar dapat direplikasi oleh peneliti lain di masa mendatang.

Tahap pertama, yaitu analisis (*analysis*), dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Analisis ini mencakup pengkajian terhadap kurikulum untuk memastikan kesesuaian pengembangan media dengan kompetensi dasar pada tema *Gerak dan Ekspresi*, wawancara dengan guru untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran tari, serta peninjauan karakteristik peserta didik usia 8–9 tahun yang cenderung aktif, visual, dan kinestetik. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya untuk menemukan kelemahan dan keterbatasannya dalam memfasilitasi partisipasi aktif siswa. Hasil analisis ini menjadi dasar konseptual dalam merancang *Media Edukatif SliMotion* yang berorientasi pada aktivitas bermain dan eksplorasi gerak.

Tahap berikutnya adalah perancangan (*design*), yang berfokus pada pembuatan prototipe awal *Media Edukatif SliMotion*. Rancangan media ini menggabungkan elemen permainan papan dan pembelajaran seni tari. Komponen utama media terdiri atas papan permainan berbentuk modifikasi ular tangga yang memuat instruksi edukatif pada setiap petak, satu set *flashcard* berisi ilustrasi gerak dan ekspresi, serta lembar observasi dan petunjuk penggunaan bagi guru. Desain media disusun berdasarkan prinsip teori konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia (Mayer 2017), sehingga memungkinkan terjadinya pengalaman belajar visual, verbal, dan kinestetik secara terpadu. Prototipe awal dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan dicetak pada bahan fleksibel agar mudah digunakan di kelas tanpa ketergantungan pada perangkat digital.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*), berfokus pada proses validasi dan penyempurnaan produk oleh para ahli. Subjek penelitian pada tahap ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru). Ahli materi menilai kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan konsep, serta ketepatan integrasi nilai estetika dan pedagogik dalam materi tari. Ahli media mengevaluasi aspek visual, keterbacaan teks, desain grafis, serta konsistensi tata letak media. Sementara itu, ahli praktisi menilai kelayakan implementasi media di kelas, meliputi kejelasan instruksi, kemudahan penggunaan, serta tingkat keterlibatan siswa. Ketiga ahli diberikan lembar validasi yang memuat indikator penilaian serta ruang komentar terbuka. Masukan yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki media sebelum diuji coba di lapangan.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), di mana media yang telah divalidasi diterapkan dalam pembelajaran seni tari di SD Negeri Kesongo 01, Kabupaten Semarang. Subjek pada tahap ini melibatkan 17 siswa kelas III sekolah dasar sebagai responden pengguna media. Pemilihan sekolah dilakukan secara *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum memiliki media pembelajaran tari yang variatif, guru bersedia berkolaborasi dalam uji coba, serta kondisi sekolah mendukung pelaksanaan kegiatan praktik seni tari. Meskipun jumlah siswa terbatas, pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan

media, bukan untuk generalisasi temuan. Selama proses implementasi, peneliti bersama guru mengamati aktivitas siswa, interaksi antaranggota kelompok, serta respon mereka terhadap media pembelajaran. Data diperoleh melalui angket respon siswa, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yang dilakukan untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media secara menyeluruh. Evaluasi ini terdiri atas dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan untuk mengidentifikasi kelemahan produk dan memperbaikinya berdasarkan masukan dari para ahli. Sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi di kelas untuk menilai sejauh mana media berpengaruh terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan komentar dan saran dari validator maupun respon siswa, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor validitas dan persentase kelayakan dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi hasil analisis meliputi: 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (kurang layak), dan 0–20% (tidak layak). Pendekatan ini memastikan bahwa setiap tahap pengembangan *Media Edukatif SliMotion* dapat ditelusuri, dievaluasi, dan direplikasi secara konsisten dalam penelitian selanjutnya.

Sebagai keseluruhan, metode penelitian ini tidak hanya menguraikan langkah-langkah teknis pengembangan media, tetapi juga menegaskan peran para ahli sebagai penjamin validitas isi dan desain, serta posisi siswa sebagai pengguna utama dalam konteks pembelajaran yang nyata. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran seni tari yang interaktif, kontekstual, dan mudah diterapkan di lingkungan pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti melakukan empat jenis analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media. Berikut penjelasan keempat jenis analisis tersebut.

Pertama, analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah capaian dan tujuan pembelajaran yang relevan dengan topik pengembangan. *Kedua*, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran melalui penyebaran angket kepada guru kelas III sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap tiga guru, ditemukan bahwa terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran seni tari. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Ketiga, analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui ciri-ciri siswa kelas III sekolah dasar, hal ini disebabkan oleh keberagaman atau heterogenitas peserta didik dalam hal tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari proses pembelajaran (Taufik, 2019). Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media konkret agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan tanpa merasa bosan. Untuk menentukan media pembelajaran yang

sesuai dengan materi dan tingkat perkembangan siswa, dilakukan analisis *Keempat* yaitu analisis media. Sementara itu, untuk memastikan apakah media yang akan dirancang sudah sesuai atau belum, perlu dilakukan analisis materi. Dari hasil analisis kurikulum, diperoleh tujuan pembelajaran tari pada unit pembelajaran 1 “Gerak dan Ekspresi” sebagai berikut:

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran

Materi	Tujuan Pembelajaran
Gerak dan Ekspresi	Siswa mampu memperagakan berbagai ekspresi gerak dengan stimulus dari kegiatan sehari-hari.

Tahap kedua adalah tahap perancangan media yang menghasilkan dua aspek utama, yaitu pengembangan prototipe *Media Edukatif SliMotion* dan hasil implementasinya dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Produk ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan papan yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur edukatif dengan aktivitas bermain, sehingga siswa dapat belajar konsep gerak dan ekspresi secara menyenangkan dan partisipatif. (Desy, Sitompul, and Jagat, 2024) menyebutkan bahwa tahapan pengembangan media berbasis prototype meliputi identifikasi kebutuhan, pembuatan prototipe awal, uji cetak kode dan evaluasi penuh.

Prototipe media yang dikembangkan berbentuk permainan papan edukatif yang memadukan unsur permainan ular tangga dengan kegiatan pembelajaran tari. Media ini terdiri atas papan permainan berukuran 300 x 200 cm yang dicetak pada bahan *flexi* tebal berwarna cerah dan berisi 40 petak dengan simbol gerak, satu set kartu tugas (*flashcard*) yang menampilkan ilustrasi gerakan dan ekspresi wajah disertai instruksi seperti “peragakan gerak melingkar dengan ekspresi gembira” dan “buat variasi gerakan bersama teman kelompok”, serta kartu reflektif yang mendorong siswa mengomentari gerakan teman atau menggambarkan perasaannya setelah menari. Selain itu, media ini dilengkapi dengan petunjuk permainan dan lembar observasi bagi guru sebagai panduan pelaksanaan dan instrumen pemantauan keterlibatan siswa. Rancangan ini dihasilkan melalui aplikasi *Canva* dan disesuaikan dengan tema “Gerak dan Ekspresi” dalam kurikulum kelas III sekolah dasar, dengan memperhatikan aspek warna, bentuk, dan ukuran huruf agar menarik serta mudah digunakan oleh anak usia 8–9 tahun.



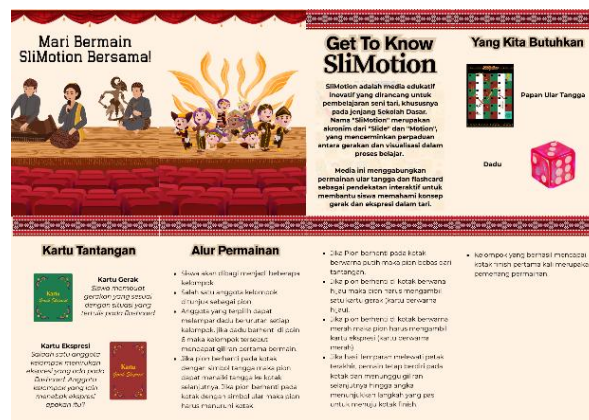
Gambar 1. Papan permainan *SliMotion Dance Art*



Gambar 2. Kartu Menirukan Gerak Ekspresi



Gambar 3. Kartu Membuat Gerak Ekspresi



Gambar 4. Petunjuk Permainan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development stage*), yang melibatkan uji produk oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh komentar, saran, dan masukan terkait media pembelajaran *SliMotion* yang telah dikembangkan.

Uji validitas instrumen dan kelayakan media melibatkan 1 dosen sebagai ahli materi, 1 dosen sebagai ahli media, dan 1 guru sebagai praktisi untuk menilai validitas dan kelayakan media, serta untuk mengevaluasi kepraktisan media melalui uji coba yang dilakukan oleh 17 siswa kelas III sekolah dasar. Hasil uji validitas dari keseluruhan butir penilaian oleh ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata skor sebagai berikut:

Tabel 2. *Rata-rata Skor Validitas*

Validator	Total Skor	Jumlah Butir	Skor Va
Ahli Materi	72	20	3,6
Ahli Media	74	20	3,7
Rata-rata			3,65

Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga kelompok ahli—ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi—menunjukkan bahwa rata-rata skor validitas media mencapai 3,65 dari skala 4, yang termasuk kategori sangat valid. Ahli materi menilai bahwa isi dan instruksi permainan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia sekolah dasar. Ahli media menyoroti aspek keterbacaan teks, tata letak, serta konsistensi warna yang dinilai baik. Sementara itu, guru sebagai praktisi menilai media ini mudah diterapkan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan antusiasme siswa. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media SliMotion dinyatakan layak untuk diuji coba pada tahap implementasi.

Tabel 3. *Uji Kelayakan*

Validator	Skor diperoleh	Jumlah Butir	Persentase	Predikat
Ahli Materi	72	20	90%	Sangat Layak
Ahli Media	74	20	92,5%	Sangat Layak
Praktisi	16	17	94%	Sangat Layak

Implementasi media dilakukan di SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang dengan melibatkan 17 siswa kelas III sebagai responden pengguna. Uji coba dilakukan dalam tiga pertemuan, di mana guru mengintegrasikan media SliMotion ke dalam pembelajaran tema “Gerak dan Ekspresi”. Proses pelaksanaan meliputi penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan dalam kelompok kecil, refleksi kegiatan menggunakan kartu reflektif, serta diskusi singkat terkait pengalaman belajar siswa. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respon terhadap media yang mencakup empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan, daya tarik visual, keterlibatan selama permainan, dan manfaat terhadap pemahaman materi tari. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1 hingga 4 dengan kategori “tidak setuju” hingga “sangat setuju”.

Data angket dianalisis menggunakan rumus persentase kepraktisan, yaitu jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100 persen. Dari total 17 siswa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 634 dari skor maksimum 680. Berdasarkan perhitungan tersebut, tingkat kepraktisan media adalah $(634/680) \times 100\% = 93,2\%$. Menurut kriteria penilaian dari (Ilhami and Rimantho 2017), rentang 81–100% dikategorikan “sangat praktis”. Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan media SliMotion sangat praktis, mudah digunakan oleh siswa, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran tari yang aktif dan menyenangkan.

Tabel 5. *Persentase kelayakan*

Validator	Persentase	Predikat
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
Praktisi	94%	Sangat Layak

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran edukatif SliMotion sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran (Dwi Rahayu, Febriandi, and Sukendak Egok 2022) termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Selain itu, hasil analisis terhadap tingkat kepraktisan media menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang ditinjau dari respon 17

siswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 93,2%, yang termasuk dalam kriteria sangat praktis (Sudarmika, Parmiti, 2018).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Mayer, 2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik memproses informasi melalui kombinasi visual, verbal, dan pengalaman langsung. Dalam konteks *SliMotion*, siswa memperoleh pengalaman multisensorik melalui visualisasi pada papan permainan dan kartu, komunikasi verbal dalam diskusi kelompok, serta pengalaman kinestetik melalui aktivitas menari. Kombinasi ketiga aspek ini menstimulasi berbagai saluran kognitif siswa sehingga meningkatkan retensi, pemahaman, dan keterlibatan mereka dalam belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat prinsip teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif. Kegiatan bermain dan bereksperimen dalam permainan papan *SliMotion* memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep gerak dan ekspresi secara mandiri, sambil berkolaborasi dan merefleksikan hasil belajar bersama teman. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya menekankan peniruan gerakan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan sosial-emosional siswa.

Hasil ini juga mendukung penelitian (Wikantari and Suranata, 2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar tari siswa sekolah dasar. Namun, temuan penelitian ini menambahkan perspektif baru melalui penggunaan media permainan papan non-digital yang lebih kontekstual dan tidak bergantung pada perangkat elektronik. Pembelajaran tari menggunakan *SliMotion* memungkinkan adanya interaksi sosial langsung di antara siswa, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan berorientasi pada aktivitas fisik yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan karakter, kerja sama, dan rasa percaya diri dalam berekspresi.

Secara keseluruhan, pengembangan *Media Edukatif SliMotion* terbukti valid, layak, dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran seni tari di sekolah dasar. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konstruktif, interaktif, dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan seni yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan yang dapat diterapkan secara luas, tidak hanya dalam pembelajaran tari, tetapi juga dalam bidang seni lainnya yang menekankan eksplorasi dan ekspresi kreatif.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah *Media Edukatif SliMotion* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran seni tari di Sekolah Dasar dengan tingkat kepraktisan sebesar 93,2%. Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep gerak dan ekspresi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Secara teoritis, hasil ini menegaskan penerapan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, serta teori pembelajaran multimedia yang menekankan integrasi antara elemen visual, verbal, dan kinestetik. Dengan demikian, *SliMotion* menjadi model media pembelajaran alternatif yang mampu menggabungkan nilai edukatif, interaktif, dan kreatif dalam pengajaran seni tari di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis

permainan untuk mata pelajaran seni budaya, khususnya tari. Pengembangan lanjutan disarankan untuk memperluas uji coba pada jumlah sampel yang lebih besar dan konteks sekolah yang beragam agar hasilnya lebih representatif, serta mempertimbangkan pengintegrasian unsur digital guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan karakteristik peserta didik masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Desy, D., Sitompul, N., & Jagat, L. (2024). 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 Mata Pelajaran Keamanan Pangan Penyimpanan Dan Penggudangan Di SMKN 1 Semparuk'. *JIKTEKS: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 02(02):1–9. <https://jurnal.faatuatua.com/index.php/JIKTEKS/article/view/64/41>.
- Dwidarti, F., Zamzani, Z., & Prabowo, M. (2025). 'Multimedia-Based Dance Learning in Elementary School'. *Journal of Education and Learning* 19(1):515–21. doi:10.11591/edulearn.v19i1.21795.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). 'Jurnal Optimasi Sistem Industri Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Metode AHP Dan Rating Scale'. *Jurnal Optimasi Sistem Industri* 16(2):150–57. <http://josi.ft.unand.ac.id/index.php/josi/article/view/166>.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). 'Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(1):51. doi:10.30659/pendas.7.1.51-59.
- Magdalena, I., et al. (2023). 'Cendikia Pendidikan'. *Cendekia Pendidikan* 1(1):1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>.
- Mayer, R. E. 2017. 'Using Multimedia for E-Learning'. *Journal of Computer Assisted Learning* 33(5):403–23. doi:10.1111/jcal.12197.
- Nita, C. I. R., & Wati, A. D. (2024). 'The Effectiveness of Interactive Learning Media on Dance Dynamics Material Using Articulate Storyline 3 in Elementary Schools'. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 10(3):783. doi:10.29210/020244061.
- Rahayu, A. R. D., Febriandi, R., & Egok, A. S. (2022). 'Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh'. *LJSE Linggau Journal Science Education* 2(2):1–14. doi:10.55526/ljese.v2i2.269.
- Sinaga, B. R., & Ansari, K. (2016). 'Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017'. *Kode: Jurnal Bahasa* 7(1):79–88. doi:10.24114/kjb.v7i1.10113.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD'. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* 3(3). <https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Pragmatik>.
- Solekhah, I. (2020). 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di Ma Hidayatul Muhtadi'in'. *BIOEDUCA: Journal of Biology Education* 2(1):42. doi:10.21580/bioeduca.v2i1.5998.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media ular tangga inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20-29.
- Taufik, A. (2019). 'Analisis Karakteristik Peserta Didik'. *El-Ghiroh*. 8(5):55.
- Siregar, T. & Rahmayanti, Y. (2025). 'Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)'. 3(2):85–100.
- 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):278–88. doi:10.23887/jppsh.v8i2.80010.