



Pengembangan Aplikasi Pengenalan Tari Thengul melalui Pendekatan Etnopedagogi untuk Penguatan Nilai-Nilai Pancasila

Bella Aulia Yahya^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*bella.22031@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026

Accepted: 19-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa rendahnya pemahaman peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan kurang kontekstual dengan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan *etnopedagogi* untuk memperkuat nilai-nilai Pancasila, sekaligus mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, melibatkan peserta didik kelas IV sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil dikembangkan melalui kelima tahap tersebut dengan tingkat kevalidan media sebesar 76 persen (valid) dan materi sebesar 88 persen (sangat valid). Tingkat kepraktisan tergolong sangat praktis berdasarkan respons peserta didik sebesar 95 persen dan guru sebesar 89 persen. Keefektifan aplikasi terbukti melalui nilai rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 64,87 persen, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 33,35 persen, dengan perbedaan signifikan secara statistik. Disimpulkan bahwa aplikasi ini valid, praktis, dan efektif digunakan, sehingga disarankan dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru dan dikembangkan lebih lanjut pada konteks budaya lokal lainnya.

Kata kunci: aplikasi pembelajaran; *etnopedagogi*; nilai Pancasila; sekolah dasar; Tari Thengul

ABSTRACT

Pancasila education in elementary schools still faces challenges due to students' low understanding, resulting from the use of conventional learning media that lacks contextual connection to local culture. This study aims to develop a Thengul Dance introduction application through an *ethnopedagogical* approach to strengthen Pancasila values, while measuring its validity, practicality, and effectiveness. The research employed the *Research and Development* (R&D) method using the *ADDIE* model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, involving fourth-grade elementary school students as research subjects. The results indicate that the application was successfully developed through these five stages, achieving a media validity score of 76 percent (valid) and a material validity score of 88 percent (highly valid). The practicality level was categorized as highly practical, based on student responses of 95 percent and teacher responses of 89 percent. The application's effectiveness was demonstrated through an average *N-Gain* score of 64.87 percent in the experimental group, higher than the 33.35 percent in the control group, with a statistically significant difference. It is concluded that the application is valid, practical, and effective, and is recommended for sustained use by teachers and further development within other local cultural contexts.

Keywords: *ethnopedagogi*; elementary school; learning application; Pancasila values; Thengul Dance

Pengutipan APA:

Yahya, B. A., & Paksi, H. P. (2026). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Tari Thengul melalui Pendekatan Etnopedagogi untuk Penguatan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6). doi:-



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan diri yang membentuk karakteristik dan identitas individu secara kognitif, afektif, maupun psikomotor, sekaligus menjadi hak dasar setiap warga negara untuk memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada komponen pendukung pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran sebagai sarana penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan terarah (Haptanti dkk., 2024). Pemilihan media yang tepat antara muatan materi, kebutuhan siswa, dan partisipasi aktif peserta didik dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media interaktif (Sariyah & Rachmadyanti, 2023). Sayangnya, penggunaan media konvensional yang monoton, seperti buku cetak, cenderung menimbulkan kejenuhan sehingga siswa lebih tertarik beralih ke gawai pribadinya. Kondisi tersebut menuntut hadirnya inovasi media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan generasi digital saat ini.

Era serba digital menjadikan masyarakat, termasuk peserta didik, tidak dapat dipisahkan dari penggunaan perangkat teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital ini bahkan telah mendorong lahirnya berbagai inovasi aplikasi sebagai sarana memperkenalkan kekayaan budaya bangsa kepada generasi muda di tengah arus globalisasi (Puspita dkk., 2024). Kemajuan teknologi tersebut seyogianya tidak menggeser pentingnya penguatan pendidikan karakter berlandaskan Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara yang merefleksikan jati diri bangsa Indonesia. Pancasila memuat lima prinsip fundamental yang seharusnya diterapkan oleh setiap individu dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup serius: banyak peserta didik belum mampu memahami, apalagi mengamalkan, esensi setiap sila Pancasila. Hambatan pembelajaran Pendidikan Pancasila umumnya berasal dari materi yang dianggap terlalu kompleks, rendahnya partisipasi aktif siswa, serta keterbatasan perangkat pendukung. Pembelajaran nilai Pancasila idealnya tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif, sebagaimana ditegaskan dalam kajian etnopedagogi bahwa nilai-nilai luhur setiap sila Pancasila mulai dari ketuhanan, kemanusiaan, hingga keadilan sosial baru benar-benar bermakna apabila telah terinternalisasi melalui kearifan budaya lokal masyarakat dan terwujud dalam tindakan nyata sehari-hari (Pingge & Aingu, 2021).

Penguatan karakter melalui pendidikan akan lebih efektif apabila diintegrasikan dengan pengenalan budaya lokal sejak jenjang sekolah dasar, sebab pendekatan etnopedagogi pada hakikatnya berfungsi sebagai media untuk melestarikan sekaligus mengaktualisasikan nilai-nilai budaya daerah sebagai sumber pendidikan karakter bangsa (Suanda & Rusmayanthi, 2023). Keberagaman budaya bangsa yang mencakup tarian adat, kesenian, dan tradisi rakyat merupakan kearifan lokal yang harus

dijaga kelestariannya, karena keberadaannya mencerminkan identitas dan warisan luhur suatu masyarakat yang terbentuk melalui pengalaman turun-temurun (Armiza & Hermansyah, 2023). Pendekatan etnopedagogi hadir sebagai jembatan untuk mengeksplorasi dan menginternalisasikan kearifan lokal tersebut sebagai sumber belajar yang memperkuat identitas nasional. Pendekatan ini relevan diterapkan mengingat Indonesia merupakan negara multietnis dengan kekayaan tradisi yang dapat dijadikan sumber pengetahuan sekaligus media penanaman nilai, sebagaimana terbukti pada praktik penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui berbagai aktivitas budaya lokal di lingkungan sekolah dasar (Wijayanti & Suprayitno, 2025).

Salah satu warisan budaya lokal yang krusial untuk dilestarikan melalui jalur pendidikan adalah Tari Thengul, kesenian tradisional khas Kabupaten Bojonegoro yang sarat akan nilai kebahagiaan, kebersamaan, dan semangat kolaborasi masyarakat nilai yang selaras dengan semangat persatuan Indonesia dan keadilan sosial dalam Pancasila. Ironisnya, eksistensi Tari Thengul kian terabaikan akibat derasnya arus globalisasi dan minimnya apresiasi generasi muda terhadap budaya daerahnya sendiri. Hasil observasi awal turut memperkuat keprihatinan ini, di mana sebagian peserta didik sekolah dasar belum mengenal kesenian adat dan nilai-nilai kearifan lokal di lingkungannya. Apabila dibiarkan, kondisi ini berpotensi mengikis identitas budaya generasi penerus bangsa. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional yang masih digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal sehingga partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan suatu pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul yang memadukan kearifan lokal dengan teknologi digital melalui pendekatan etnopedagogi guna memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Aplikasi ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna sehingga peserta didik tidak sekadar menghafal sila-sila Pancasila secara tekstual, tetapi juga memahami dan menghayati nilai luhur tersebut melalui pengenalan kesenian daerahnya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: 1) bagaimana proses pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan etnopedagogi untuk penguatan nilai-nilai Pancasila; 2) bagaimana tingkat kevalidan aplikasi yang dikembangkan; 3) bagaimana tingkat keefektifan aplikasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman peserta didik; dan 4) bagaimana tingkat kepraktisan aplikasi tersebut dalam penerapan pembelajaran di sekolah dasar.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan etnopedagogi untuk penguatan nilai-nilai Pancasila; 2) mengukur tingkat kevalidan aplikasi yang dikembangkan; 3) mengukur tingkat keefektifan aplikasi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila; serta 4) mengukur tingkat kepraktisan aplikasi tersebut bagi guru dan peserta didik. Penelitian ini diharapkan

memberikan manfaat yang luas bagi berbagai pihak. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan meningkatkan minat, pemahaman, dan kecintaan terhadap nilai-nilai Pancasila serta kearifan lokal melalui media yang lebih menarik. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi alternatif media pembelajaran kreatif yang kontekstual dengan budaya setempat. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mendukung penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal sesuai kurikulum yang berlaku. Adapun bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dan inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih inovatif di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi pembelajaran berbasis Android, yang selanjutnya disebut sebagai aplikasi pengenalan Tari Thengul, dengan mengintegrasikan pendekatan etnopedagogi guna memperkuat nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Metode R&D dipilih karena penelitian pengembangan pada dasarnya merupakan rangkaian proses sistematis untuk merancang, menghasilkan, sekaligus menguji kelayakan suatu produk pendidikan sehingga produk yang dihasilkan terbukti valid dan dapat diterapkan secara nyata dalam pembelajaran (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap berurutan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kebutuhan akan media yang lebih interaktif dan kontekstual dengan budaya lokal. Tahap desain mencakup penyusunan kerangka materi, alur aplikasi, serta instrumen evaluasi yang relevan dengan capaian pembelajaran. Tahap pengembangan diwujudkan melalui penyusunan aset visual dan audio yang kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi melalui perangkat lunak pengembang. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan pada subjek penelitian, sedangkan tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap fase untuk menyempurnakan produk akhir.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dipilih berdasarkan kesesuaian materi nilai-nilai Pancasila dengan capaian pembelajaran pada jenjang tersebut, mengingat usia tersebut merupakan fase penting penanaman karakter dan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui media pembelajaran yang kontekstual (Al-Hidayah & Paksi, 2024). Penelitian ini melibatkan dua kelompok pada tahap uji coba lapangan skala besar, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 20 peserta didik (kelas IV A) dan kelompok kontrol sebanyak 20 peserta didik (kelas IV B), sehingga jumlah keseluruhan subjek uji coba lapangan adalah 40 peserta didik. Lokasi penelitian dilaksanakan di sebuah sekolah dasar yang memiliki tingkat keterjangkauan perangkat Android cukup tinggi di kalangan siswa sehingga mendukung kelayakan penerapan media berbasis aplikasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, angket respons guru dan siswa, lembar

validasi ahli media serta ahli materi, dan soal tes berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif. Proses validasi dilakukan oleh masing-masing satu validator untuk setiap aspek penilaian, yaitu satu validator ahli media dan satu validator ahli materi, yang keduanya merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya dengan bidang keahlian yang relevan terhadap media pembelajaran dan substansi Pendidikan Pancasila. Lembar validasi disusun untuk mengukur kelayakan aplikasi dari aspek tampilan, isi, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, sementara angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk setelah diujicobakan di lapangan. Penggunaan satu validator untuk masing-masing aspek merupakan salah satu keterbatasan dalam penelitian ini, sebagaimana akan diuraikan lebih lanjut pada bagian keterbatasan penelitian. Seluruh instrumen tersebut menggunakan skala Likert dengan rentang skor satu hingga lima, mulai dari kategori sangat kurang hingga sangat baik, sebagai acuan dalam menafsirkan hasil penilaian secara kuantitatif.

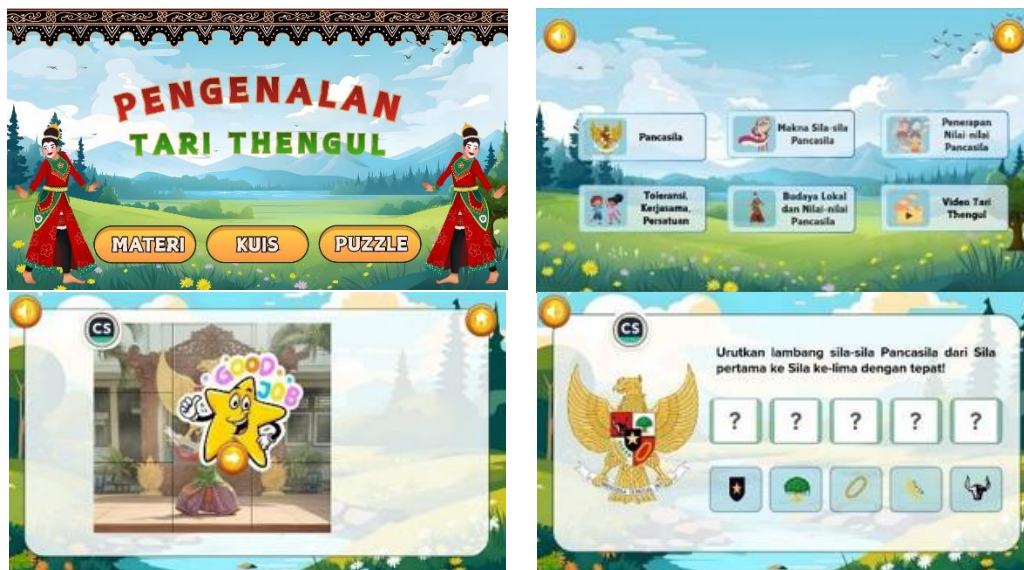
Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor validasi dan kepraktisan menggunakan rumus perbandingan skor perolehan terhadap skor maksimal, yang kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan produk. Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t sampel independen, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman peserta didik. Pendekatan analisis semacam ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik sekolah dasar apabila diukur melalui desain eksperimen yang terstruktur (Fujiarti dkk., 2024). Dengan demikian, rangkaian prosedur pengembangan dan analisis data tersebut diharapkan mampu menghasilkan produk aplikasi pengenalan Tari Thengul yang valid, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis etnopedagogi di sekolah dasar.

HASIL

Penelitian pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan etnopedagogi untuk penguatan nilai-nilai Pancasila dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa peserta didik cenderung merasa jenuh dan kurang tertarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akibat penggunaan media yang masih bersifat konvensional dan belum mengaitkan materi dengan konteks budaya lokal. Guru sebelumnya telah memanfaatkan media digital sederhana seperti Canva dan PowerPoint, namun pemanfaatannya belum sepenuhnya terintegrasi dengan kearifan lokal sehingga pengalaman belajar peserta didik dirasakan kurang bermakna. Temuan ini menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk merancang

media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang memadukan nilai-nilai Pancasila dengan eksistensi Tari Thengul sebagai representasi budaya lokal Bojonegoro.

Pada tahap desain, peneliti menyusun kerangka materi berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar, mencakup empat tujuan pembelajaran utama, yakni kemampuan menjelaskan makna nilai-nilai Pancasila, mengidentifikasi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, mengenal budaya lokal Tari Thengul, serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan budaya tersebut. Desain visual aplikasi dirancang menggunakan aplikasi Canva, sementara struktur interaktivitas disusun melalui perangkat lunak pengembang berbasis drag-and-drop. Tampilan antarmuka dirancang sederhana dan menarik agar mudah dioperasikan oleh peserta didik tanpa memerlukan pendampingan teknis yang intensif dari guru.



Gambar 1. Tampilan rancangan antarmuka aplikasi pengenalan Tari Thengul, memperlihatkan menu utama, menu materi, dan menu permainan edukatif yang dirancang dengan visual interaktif berbasis budaya lokal.

Pada tahap pengembangan, aset visual dan audio yang telah dirancang diintegrasikan ke dalam sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dilengkapi menu materi, kuis, dan permainan puzzle edukatif berisi simbol Pancasila dan ilustrasi Tari Thengul. Uji coba skala kecil yang melibatkan lima peserta didik di luar kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa aplikasi dapat dijalankan tanpa kendala teknis dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Uji coba skala besar selanjutnya dilaksanakan pada dua kelompok berbeda, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi sebagai media utama pembelajaran dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional berbasis presentasi.

Tingkat kevalidan aplikasi diukur melalui penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen skala Likert. Hasil validasi media oleh ahli media menunjukkan persentase kevalidan sebesar 76%, termasuk dalam kategori valid, dengan rincian skor tertinggi diperoleh pada aspek tampilan desain dan kesesuaian karakteristik media dengan peserta didik sekolah dasar, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Validasi Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan desain	20	14	70%	Valid
Isi media	15	10	67%	Valid
Karakteristik media	15	14	93%	Sangat Valid
Total	50	38	76%	Valid

Catatan: persentase per-aspek dihitung menggunakan rumus yang sama dengan persentase total, yaitu (jumlah skor perolehan ÷ skor maksimal aspek) × 100%, mengacu pada kriteria kevalidan Riduwan (2012).

Berdasarkan persentase per-aspek pada Tabel 1, aspek karakteristik media memperoleh persentase tertinggi (93%, sangat valid), sedangkan aspek isi media memperoleh persentase terendah (67%, valid) di antara ketiga aspek yang dinilai. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi secara keseluruhan telah memenuhi kategori valid, aspek isi media khususnya ketepatan istilah dan dukungan gambar/video terhadap pemahaman materi masih memiliki ruang perbaikan dibandingkan dua aspek lainnya. Validator media memberikan beberapa catatan perbaikan, antara lain penyesuaian musik latar agar lebih merepresentasikan nuansa Tari Thengul, penataan kembali letak profil peneliti, serta penguatan unsur visual budaya lokal agar tampil lebih menonjol tanpa mengurangi keseimbangan tampilan. Adapun hasil validasi materi oleh ahli materi menunjukkan persentase kevalidan yang lebih tinggi, yaitu 88%, termasuk dalam kategori sangat valid, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Validasi Materi

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	15	12	80%	Valid
Kesesuaian isi dengan nilai Pancasila dan budaya Tari Thengul	20	19	95%	Sangat Valid
Penyajian materi	15	12	80%	Valid
Keefektifan materi	10	10	100%	Sangat Valid
Total	60	53	88%	Sangat Valid

Catatan: skor pada baris "Penyajian materi" dan "Keefektifan materi" merujuk pada hasil penilaian validator sebagaimana terlampir pada instrumen validasi materi, dengan rincian masing-masing tiga dan dua butir pernyataan berskala 1–5.

Validator materi merekomendasikan penambahan kejelasan tujuan pembelajaran serta penyederhanaan beberapa bagian materi yang dinilai terlalu padat agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Tingkat kepraktisan aplikasi diukur melalui angket respons peserta didik dan guru setelah penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respons guru menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kategori yang sama. Kedua hasil tersebut mengindikasikan bahwa aplikasi dinilai mudah dioperasikan, menarik, dan membantu proses penyampaian materi baik dari sudut pandang peserta didik maupun guru.

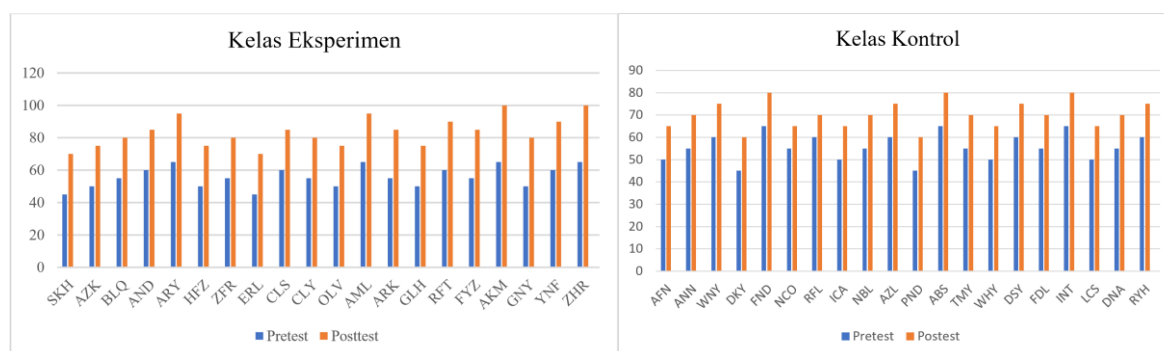
Tingkat keefektifan aplikasi diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata pretest dan posttest kedua kelompok disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih Peningkatan
Eksperimen	64,75	82,75	28%
Kontrol	65,00	74,00	14%

Catatan: nilai rata-rata pretest dan posttest dihitung dari skor mentah hasil tes pilihan ganda (skala 0–100) pada 20 peserta didik per kelompok.

Berdasarkan Tabel 3, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 14%, sedangkan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi, yaitu sebesar 28%, sebagaimana tervisualisasikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 64,87% (kategori efektif), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 33,35% (kategori kurang efektif). Kategorisasi tersebut mengacu pada kriteria interpretasi N-Gain dalam bentuk persentase menurut Sundayana (2015), yang membagi tingkat efektivitas ke dalam lima rentang, yaitu

0–20% (tidak efektif), 21–40% (kurang efektif), 41–60% (cukup efektif), 61–80% (efektif), dan 81–100% (sangat efektif). Penggunaan skala persentase ini berbeda dari konvensi N-Gain Hake (1998) yang umum digunakan dalam skala 0–1 dengan kategori rendah ($g < 0,3$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan tinggi ($g \geq 0,7$); pemilihan skala persentase pada penelitian ini disesuaikan dengan acuan teknik analisis data yang telah ditetapkan pada bagian metode. Uji prasyarat statistik menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal (nilai signifikansi Shapiro-Wilk $> 0,05$) dan memiliki varians yang homogen (nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,062). Hasil uji-t sampel independen menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pengenalan Tari Thengul memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai Pancasila dibandingkan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul yang dilaksanakan melalui tahapan ADDIE menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran digital merupakan langkah strategis dalam menjawab kesenjangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini cenderung tekstual dan kurang kontekstual. Pendekatan etnopedagogi yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini sejalan dengan pandangan bahwa etnopedagogi berperan penting dalam mengaktualisasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai sumber utama pendidikan karakter, sehingga peserta didik tidak hanya memahami nilai moral secara abstrak, tetapi juga mengenali konteks budaya yang melandasinya (Suanda & Rusmayanthi, 2023). Pemilihan Tari Thengul sebagai materi inti aplikasi turut diperkuat oleh kajian bahwa nilai-nilai sila Pancasila dapat ditemukan secara konkret dalam berbagai ekspresi budaya lokal masyarakat adat, sehingga pembelajaran berbasis kearifan daerah mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai ideologis yang abstrak melalui representasi budaya yang konkret dan dekat dengan kehidupan mereka (Pingge & Aingu, 2021). Dengan demikian, proses pengembangan aplikasi ini tidak hanya menghasilkan sebuah produk teknologi, tetapi juga sebuah model integrasi pendidikan karakter berbasis budaya yang relevan diterapkan di jenjang sekolah dasar.

Tingkat kevalidan aplikasi yang tergolong valid pada aspek media dan sangat valid pada aspek materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi prinsip perancangan antarmuka yang baik, yaitu konsistensi tampilan, kemudahan navigasi, dan keterbacaan informasi yang merupakan unsur penting dalam interaksi manusia dan komputer yang efektif (Shneiderman, 2010). Capaian validitas tersebut juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa pemilihan media yang tepat antara muatan materi dan kebutuhan peserta didik dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media

interaktif yang dirancang secara sistematis dan terstruktur (Sariyah & Rachmadyanti, 2023). Catatan perbaikan dari validator, khususnya terkait penyesuaian elemen audio dan penyederhanaan kepadatan materi, menegaskan bahwa proses validasi ahli berperan penting dalam menjamin kesesuaian produk dengan prinsip desain pembelajaran sebelum diimplementasikan secara lebih luas di lapangan.

Tingkat kepraktisan aplikasi yang berada pada kategori sangat praktis, baik menurut persepsi peserta didik maupun guru, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mobile mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang fleksibel, dapat diakses kapan saja, dan sesuai dengan kebiasaan digital generasi saat ini, sebagaimana ditegaskan dalam konsep mobile learning yang menempatkan perangkat bergerak sebagai sarana belajar yang personal dan adaptif terhadap kebutuhan penggunaannya (Park, 2011). Tingginya tingkat kepraktisan ini turut menguatkan gagasan bahwa pembelajaran melalui perangkat mobile memberikan fleksibilitas akses materi tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun terbimbing sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Ally, 2009). Respons positif dari guru turut mengindikasikan bahwa aplikasi ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila secara lebih efisien dan menarik dibandingkan metode konvensional.

Tingkat keefektifan aplikasi yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang signifikan secara statistik membuktikan bahwa penyajian materi melalui kombinasi unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional. Temuan ini selaras dengan teori Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran kognitif, yaitu saluran visual-spasial dan saluran auditori-verbal, sehingga penyajian materi melalui perpaduan gambar dan narasi secara simultan dapat meningkatkan efektivitas pemahaman dibandingkan penyampaian informasi secara tunggal (Mayer, 2003). Hasil tersebut juga memperkuat kajian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu menumbuhkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik secara bersamaan, sehingga proses internalisasi nilai menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya bertumpu pada teks (Oktaviani & Yuni Ratnasari, 2018). Selain itu, pemanfaatan media visual interaktif berbasis budaya lokal turut terbukti efektif dalam menumbuhkan keterkaitan emosional anak terhadap budaya daerahnya serta memperdalam pemahaman mereka terhadap kesenian dan nilai yang terkandung di dalamnya, sebagaimana ditemukan pada pengembangan media pengenalan budaya Tari Thengul melalui pendekatan visual interaktif sebelumnya (Putriyani & Rahmanyani, 2020). Dengan demikian, keseluruhan hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan etnopedagogi terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan aplikasi pengenalan Tari Thengul melalui pendekatan *etnopedagogi* untuk penguatan nilai-nilai Pancasila menghasilkan beberapa simpulan yang menjawab keseluruhan rumusan masalah. Pertama, proses pengembangan aplikasi dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahap model *ADDIE*, dimulai dari identifikasi kesenjangan pembelajaran konvensional yang minim muatan budaya lokal, dilanjutkan dengan perancangan materi dan antarmuka berbasis nilai Pancasila serta kesenian Tari Thengul, hingga terwujud menjadi sebuah produk aplikasi berbasis Android yang siap diujicobakan. Kedua, tingkat kevalidan aplikasi tergolong tinggi, ditunjukkan melalui hasil penilaian ahli media sebesar 76 persen dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 88 persen dengan kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa aspek tampilan, isi, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan sebuah media pembelajaran. Ketiga, tingkat kepraktisan aplikasi berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respons positif peserta didik sebesar 95 persen dan guru sebesar 89 persen, yang membuktikan bahwa produk ini mudah dioperasikan dan diterima secara baik oleh kedua kelompok pengguna. Keempat, tingkat keefektifan aplikasi terbukti unggul dibandingkan pembelajaran konvensional, tercermin dari nilai rata-rata *N-Gain* kelompok eksperimen sebesar 64,87 persen dengan kategori efektif, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya mencapai 33,35 persen dengan kategori kurang efektif, serta diperkuat oleh hasil uji-*t* sampel independen yang menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok tersebut. Secara keseluruhan, aplikasi pengenalan Tari Thengul terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang mampu memperkuat pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, jumlah subjek uji coba lapangan relatif terbatas, yaitu masing-masing 20 peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil penelitian pada populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Kedua, proses validasi media dan materi hanya melibatkan satu validator untuk masing-masing aspek, sehingga penilaian kevalidan belum mencerminkan keragaman perspektif ahli secara komprehensif. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu sekolah dasar dengan karakteristik siswa dan fasilitas tertentu, sehingga belum dapat menggambarkan efektivitas aplikasi pada konteks sekolah dengan tingkat keterjangkauan perangkat Android yang berbeda. Keempat, durasi penerapan aplikasi dalam penelitian ini relatif singkat dan terbatas pada satu kali pertemuan pembelajaran, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang penggunaan aplikasi terhadap internalisasi nilai-nilai Pancasila maupun retensi pemahaman peserta didik. Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi pertimbangan penting bagi peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian lanjutan yang lebih komprehensif.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran. Bagi guru, aplikasi ini disarankan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual dan interaktif, dengan tetap memperhatikan pendampingan agar pemahaman peserta didik semakin optimal. Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi penyediaan perangkat dan akses teknologi yang memadai guna mendukung keberlanjutan implementasi media berbasis budaya lokal di lingkungan pembelajaran. Bagi pengembang aplikasi selanjutnya, disarankan untuk menyempurnakan elemen audio visual sesuai catatan validator serta memperkaya ragam budaya lokal lain di luar Tari Thengul agar cakupan materi etnopedagogi semakin variatif. Adapun bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk memperluas populasi dan durasi penerapan guna memperoleh gambaran keefektifan yang lebih komprehensif, serta mempertimbangkan variabel tambahan seperti motivasi belajar dan sikap kebangsaan peserta didik dalam kajian lanjutan mengenai integrasi teknologi, kearifan lokal, dan pendidikan karakter Pancasila di jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Al-Hidayah, I. N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media “Kopitan” Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Elemen Kepedulian Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 12(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65116>
- Ally, M. (2009). Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training. In *AU Press* (hal. 297). <https://books.google.co.id/books?id=Itp60WteuJsC>
- Armiza, S., & Hermansyah, H. (2023). Kearifan lokal sastra lisan batimang pada masyarakat Desa Simalinyang Kecamatan Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar. *Jurnal Ilmu Budaya*, 20(1), 58–73.
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur review: Pengaruh penggunaan e-modul terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Mayer, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125–139. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(02)00016-6)
- Oktaviani, I., & Yuni Ratnasari. (2018). Etnopedagogi Dalam Pembelajaran Disekolah Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 2(1), 149–154. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2353>
- Park, Y. (2011). A Pedagogical Framework for Mobile Learning: Categorizing Educational Applications of Mobile Technologies into Four Types. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(2). [https://doi.org/10.3394/0380-1330\(2006\)32](https://doi.org/10.3394/0380-1330(2006)32)
- Pingge, H. D., & Aingu, R. M. (2021). Studi etnopedagogi nilai-nilai sila Pancasila pada budaya lokal masyarakat adat Sumba. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 16–22.
- Puspita, N. P. D., Adelia, D. A. P. T. Y., Putra, I. B. K. I., & Noviyanti, P. L. (2024). Systematic Literatur Review: Pengaruh Pengembangan Aplikasi Digital Sebagai Media Memperkenalkan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 4, 163–178.
- Putriyani, D. N., & Rahmanyani, A. (2020). Buku Ilustrasi Interaktif Tari Thengul Khas Bojonegoro Sebagai Media Pengenalan Pada Anak. *Journal of Computer Science and Visual Communication*

- Design*, 5(2), 55–67. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/id/article/view/210>
- Sariyah, F., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Perjuangan Melawan Penjajah Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(7), 1546–1555. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54380>
- Shneiderman, B. (2010). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. In *Pearson Education India*.
- Suanda, I. W., & Rusmayanthi, K. I. (2023). Pendekatan Etnopedagogi sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Biologi. *SEMBIO: Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2, 49–54. <https://doi.org/10.59672/sembio.v2.3777>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti, A. A., & Suprayitno. (2025). Praktik Etnopedagogi Di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Klepon Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(6), 1711–1725. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/70270>