



---

## Implementasi Multimedia Interaktif *Tina Adventure* dalam Pembentukan Karakter Kerja Keras pada Pembelajaran Seni Tari

---

### Article Information :

Articles Submitted :

2025-11-22

Articles Received :

2025-12-10


Published Articles :

2026-01-05

 Widiana Nur Aisyah <sup>1\*</sup>

 Okto Wijayanti <sup>2</sup>

 <sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Purwokerto

 Email Correspondence \* : [widiyana.nur@gmail.com](mailto:widiyana.nur@gmail.com)

---

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, *Tina Adventure*, Karakter Kerja Keras, Pembelajaran Seni Tari, Sekolah Dasar

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam membentuk karakter kerja keras pada pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* di SDN 2 Binangun. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya pendidikan karakter kerja keras sejak dini, meski pendekatan konvensional dan keterbatasan media pembelajaran interaktif masih menjadi hambatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian meliputi guru kelas V dan 20 siswa, dengan lima siswa sebagai sampel purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, analisis dokumen dan data sekunder dari dokumen sekolah serta literatur terkait. Analisis data dilakukan dengan reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan, dan verifikasi menggunakan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Tina Adventure* yang menggabungkan materi tari, gamifikasi, dan elemen visual interaktif memberikan dampak positif pada pembentukan karakter kerja keras seperti ketekunan, tanggung jawab, sikap pantang menyerah, dan kesungguhan. Studi lain juga mendukung temuan bahwa penggunaan media digital dalam aktivitas tari memperkuat kerja tim, kepercayaan diri, dan ketekunan. Keberhasilan implementasi *Tina Adventure* dipengaruhi oleh kemudahan akses aplikasi, fitur interaktif yang menarik, dan peran aktif guru sebagai fasilitator. Penelitian merekomendasikan pengembangan media pembelajaran berbasis karakter dan teknologi digital serta pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur digital yang memadai. Dengan mengintegrasikan tantangan petualangan, latihan berulang, dan refleksi nilai kerja keras pada aplikasi *Tina Adventure*, proses belajar seni tari menjadi lebih bermakna dan mendukung pembentukan karakter kerja keras siswa secara efektif dan menyenangkan.

---

**Keywords:** Interactive Multimedia, *Tina Adventure*, Hard Work Character, Dance Learning, Elementary School

**Abstract:** This study aims to describe the implementation of *Tina Adventure* interactive multimedia in shaping hard work character in dance education at SDN 2 Binangun and to identify the supporting and inhibiting factors of *Tina Adventure* interactive multimedia implementation at SDN 2 Binangun. The background of this study is the importance of hard work character education from an early age, even though conventional approaches and limitations of interactive learning media are still obstacles. This study uses a qualitative approach with a case study method. The research subjects include fifth-grade teachers and 20 students, with five students as purposive

---

*samples. Data were collected through observation, in-depth interviews, documentation, document analysis, and secondary data from school documents and related literature. Data analysis was conducted through reduction, presentation, conclusion drawing, and verification using triangulation. The results showed that Tina Adventure, which combines dance material, gamification, and interactive visual elements, has a positive impact on the formation of hard work character traits such as perseverance, responsibility, never-give-up attitude, and sincerity. Other studies also support the finding that the use of digital media in dance activities strengthens teamwork, confidence, and perseverance. The successful implementation of Tina Adventure was influenced by the ease of access to the application, attractive interactive features, and the active role of teachers as facilitators. The research recommends the development of character-based and digital technology learning media, as well as teacher training and the provision of adequate digital infrastructure. By integrating adventure challenges, repetitive exercises, and reflections on the value of hard work into the Tina Adventure application, the dance learning process becomes more meaningful and supports the formation of students' hard-working character in an effective and enjoyable way.*

---

**Author Contributions**

**Conceptualization:** Widiana Nur Aisya, Okto Wijayanti

**Methodology:** Widiana Nur Aisya, Okto Wijayanti

**Investigation:** Widiana Nur Aisya, Okto Wijayanti

**Writing original draft preparation:** Widiana Nur Aisya

**Writing review and editing:** Widiana Nur Aisya, Okto Wijayanti

**Visualization:** Widiana Nur Aisya

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

**Acknowledgments**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan artikel ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada : 1) Okto Wijayanti, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan masukan yang sangat berarti selama penyusunan artikel ini ; 2) Yani Susilowati,S.Pd.Sd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Binangun yang telah memberikan izin serta mendukung pelaksanaan penelitian ; 3) Tuti Susanti, M.Pd, selaku Guru kelas V SD Negeri 2 Binangun yang telah bersedia bekerja sama dan membantu dalam proses pelaksanaan penelitian ; 4) Seluruh dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan ; 5) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

---

Copyright © 2026, Authors

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang ini membawa tantangan yang semakin rumit dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia. Pada tingkat sekolah dasar, mulai muncul masalah sosial seperti menurunnya semangat belajar, kebiasaan lari dari tugas, kurangnya rasa tanggung jawab, serta peningkatan penggunaan teknologi tanpa ada pedoman pendidikan yang jelas. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan karakter, terutama sikap kerja keras, yang seharusnya dibentuk sejak dini melalui pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan konteks. Pembelajaran seni tari di sekolah dasar saat ini menghadapi kendala utama berupa kurangnya ketekunan dan inkonsistensi siswa dalam berlatih, yang disebabkan oleh metode konvensional yang minim melibatkan elemen visual dan kinestetik. Fakta ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa memanfaatkan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman gerak, dan meningkatkan semangat eksploratif. Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada meningkatkan keterampilan menari atau aspek kognitif, dan tidak banyak yang mempelajari secara menyeluruh bagaimana media dapat digunakan untuk membangun karakter kerja keras dalam seni tari di sekolah dasar.

Pelajaran seni tari di sekolah dasar sangat penting karena selain melatih keterampilan gerak tubuh, tari juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir, mengembangkan kecerdasan kinestetik, serta membangun rasa sosial dan kepekaan siswa (Yuliasma et al., 2023). Siswa yang mengikuti pelajaran tari di sekolah dasar mendapatkan banyak manfaat, seperti meningkatkan kemampuan berpikir secara lebih baik, mengembangkan kecerdasan kinestetik, berkomunikasi melalui gerakan yang indah dan teratur, belajar bekerja sama dengan teman, belajar menghargai orang lain, menjadi bertanggung jawab dan disiplin, memperkuat nilai-nilai sosial, sikap mental, serta kreativitas (Yuliasma et al., 2023). Pendidikan seni juga dapat membuat siswa menjadi inovatif, kritis, kreatif, imajinatif, serta meningkatkan kepekaan sosial mereka terhadap lingkungan sekitar. Praktik pembelajaran seni tari di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional dan cenderung kurang menarik. Guru masih menghadapi keterbatasan dalam hal media pembelajaran yang interaktif, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah solusi untuk membuat proses belajar lebih menarik, kreatif, dan melibatkan siswa secara aktif. Oktariani (2024) menyatakan bahwa multimedia adalah gabungan dari berbagai macam media seperti teks, gambar, video, suara, animasi, musik, serta interaktivitas yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran. Multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa (Oktariani, 2024). Istilah "multimedia interaktif" digunakan untuk menggambarkan gelombang baru perangkat lunak komputer yang terutama berfokus pada elemen informasi. Komponen multimedia ini terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video (Pintakhari et al., 2022). Penelitian Pambudi & Windasari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti game edukasi dan aplikasi mobile dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, menurut Nurdiyana dan Indriyani (2023), multimedia interaktif mampu membentuk karakter positif seperti disiplin, percaya diri, dan kerja keras karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan

namun juga menantang. Arvianti & Wahyuni (2020) mengungkapkan bahwa pembentukan karakter siswa sangat dibantu oleh pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Aplikasi *Tina Adventure* adalah sebuah multimedia interaktif berbasis android yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pola lantai dalam tari kreasi daerah pada pembelajaran seni tari. Aplikasi ini menyajikan materi dengan pendekatan gamifikasi dan visualisasi yang menggabungkan pembelajaran karakter dan permainan edukatif. Dengan mengintegrasikan audio, video, teks, animasi, dan fitur navigasi interaktif, *Tina Adventure* membantu siswa memahami materi secara menyenangkan sekaligus mengasah sikap kerja keras. Sejak tahun 2022, aplikasi ini telah dipakai di SDN 2 Binangun untuk membentuk sikap kerja keras pada siswa kelas V melalui latihan berulang, menyelesaikan misi, dan pelatihan gerak tari yang menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis animasi, simulasi, dan permainan edukatif dapat memperluas ruang belajar dan membantu membangun karakter melalui tantangan dan umpan balik langsung. Selain itu, penelitian pendidikan karakter menunjukkan bahwa memberi siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan tujuan yang jelas dan sistem evaluasi otomatis dapat meningkatkan ketekunan dan rasa tanggung jawab. Namun, penelitian belum secara khusus menyelidiki bagaimana media interaktif membantu pembelajaran seni tari meningkatkan kemampuan kerja keras, terutama dengan visualisasi gerak, pengulangan terstruktur, dan evaluasi berbasis permainan.

Kerja keras didefinisikan sebagai upaya sungguh-sungguh yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu keberhasilan (Kaka & Yulianti, 2022). Pembelajaran seni, terutama seni tari, merupakan cara yang efektif untuk membentuk sikap kerja keras, yaitu ketekunan, pantang menyerah, tanggung jawab, dan kesungguhan dalam menguasai materi dan menyelesaikan tugas (Arvianti & Wahyuni, 2020). Selain itu, pembelajaran seni tari juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa serta membentuk karakter sosial-emosional seperti empati dan kerjasama (Riyaningsih et al., 2018). Pendidikan karakter yang berfokus pada pengembangan nilai-nilai moral dan etika seperti tanggung jawab, rasa hormat, empati, dan kejujuran, merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah dasar. Peran sekolah dalam membentuk karakter siswa sangat penting terutama pada masa-masa awal pembentukan anak (Abdullah & Sadih, 2025). Namun, kajian yang secara khusus mengevaluasi kontribusi multimedia interaktif terhadap pembentukan karakter kerja keras dalam pembelajaran seni tari di tingkat sekolah dasar masih terbatas.

Penelitian ini dilakukan karena adanya fenomena pembelajaran yang inovatif dan bermakna, dengan memanfaatkan *Tina Adventure* sebagai media pembelajaran seni tari yang efektif dalam membentuk karakter kerja keras. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi *Tina Adventure* sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi tari tetapi juga mengajarkan karakter melalui pengalaman latihan yang menyenangkan dan menantang. Akibatnya, penelitian ini menawarkan perspektif baru yang memberikan kontribusi empiris untuk pengembangan pembelajaran seni tari berbasis karakter di sekolah dasar. Melalui multimedia interaktif, diharapkan pembelajaran dapat membentuk karakter siswa yang tekun, bertanggung jawab, pantang menyerah dan siap menghadapi tantangan di era digital. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam membentuk karakter kerja keras pada pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi multimedia interaktif *Tina*

*Adventure* di SDN 2 Binangun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun serta penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi keberhasilan implementasinya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis karakter, serta menjadi acuan praktis bagi guru dan institusi pendidikan dasar dalam merancang pembelajaran seni yang lebih efektif dan bermakna.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di SD Negeri 2 Binangun, Kecamatan Binangun, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* membentuk karakter kerja keras siswa kelas V dalam pembelajaran seni tari, melalui proses, makna, dan pengalaman belajar alami dan mengetahui faktor pendukung serta penghambat implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* di SDN 2 Binangun.

Partisipan meliputi guru kelas V (pengembang dan pelaksana) serta 20 siswa kelas V sebagai pengguna. Sampel purposive terdiri dari 5 siswa dan 1 guru, seperti pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Data Informan Penelitian**

No.	Nama	Status	Jenis Kelamin
1.	TS	Guru Kelas 5	Perempuan
2.	AR	Siswa 1	Laki-laki
3.	GES	Siswa 2	Perempuan
4.	GHM	Siswa 3	Laki-laki
5.	HGR	Siswa 4	Laki-laki
6.	SM	Siswa 5	Perempuan

Data primer dikumpul melalui observasi proses pembelajaran (interaksi guru-siswa, indikator ketekunan, tanggung jawab, pantang menyerah), wawancara mendalam dengan guru dan 5 siswa, dokumentasi (foto, video, laporan), serta analisis dokumen (*Tina Adventure*: narasi, gambar, video, evaluasi; modul ajar, nilai siswa, literatur relevan). Data sekunder dari dokumen sekolah dan jurnal pendukung.

Analisis data dilakukan secara induktif melalui tiga tahap menurut Miles dan Huberman (1984), yaitu reduksi data (fokus pada karakter kerja keras, singkirkan yang tidak relevan), penyajian data (narasi deskriptif), serta penarikan kesimpulan/verifikasi melalui triangulasi (wawancara, observasi, dokumentasi). Temuan menunjukkan *Tina Adventure* berperan positif membentuk karakter kerja keras, mengatasi tantangan pendidikan konvensional seperti semangat belajar rendah dan kurangnya pengalaman visual-kinestetik di era digital.

Implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam pembelajaran seni tari menjadi solusi inovatif yang mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih tekun, bertanggung jawab, dan pantang menyerah dalam menguasai materi tari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Multimedia Interaktif *Tina Adventure* dalam Pembelajaran Seni Tari

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya fenomena dalam pembentukan karakter kerja keras siswa dalam pembelajaran seni tari melalui multimedia *Tina Adventure* yang diciptakan oleh salah satu guru di SDN 2 Binangun bernama Ibu Tuti Susanti yang merupakan guru kelas V di SDN 2 Binangun. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam fitur seperti video gerakan tari, animasi, narasi teks, audio penjelasan, dan soal evaluasi berbasis permainan. Model pembelajaran yang digunakan adalah *discovery learning*, yang mendorong siswa untuk menemukan, memahami, dan menguasai materi secara aktif melalui eksplorasi dan refleksi mandiri.

Nama *Tina* adalah kepanjangan dari Tematik Interaktif Aplikasi atau dapat didefinisikan sebagai aplikasi pembelajaran interaktif dengan tema tertentu. Sedangkan nama *Adventure* dibuat karena sesuai dengan ide kreatif aplikasi tersebut yang mengusung tema keliling Indonesia untuk belajar pola lantai tari dalam tari kreasi daerah. Aplikasi *Tina Adventure* merupakan multimedia interaktif berbasis petualangan yang dirancang untuk pembelajaran seni tari di sekolah dasar, mengintegrasikan elemen visual, audio, animasi, dan tantangan interaktif untuk membuat proses belajar menyenangkan. Aplikasi ini memadukan narasi cerita petualangan dengan latihan gerakan tari tradisional, fitur evaluasi, serta feedback langsung, sehingga siswa kelas V di SDN 2 Binangun dapat mengakses materi secara mandiri di dalam dan luar kelas

Hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* di SDN 2 Binangun berdampak positif membentuk karakter kerja keras siswa kelas V seperti ketekunan, tanggung jawab, dan semangat pantang menyerah pada pembelajaran seni tari, khususnya materi pola lantai tari kreasi daerah seperti Jepin Selendang. Fitur interaktif seperti game evaluasi dan animasi membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga memanfaatkan aplikasi untuk melakukan asesmen formatif, sekaligus sebagai media untuk mengarahkan siswa berpikir kritis dan tekun dalam menyelesaikan latihan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Oktariani (2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran seni dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, penelitian oleh Sya (2025) menegaskan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan karakter melalui pembelajaran kontekstual.

Penggunaan multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif bagi siswa. Guru kelas V menyampaikan bahwa media ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi yang menjadikan materi tari yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui interaksi dua arah antara siswa dan media, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif dalam memahami materi dan mempraktikkan gerakan tari secara langsung. Hal tersebut diperkuat melalui pernyataan guru kelas V yang menjelaskan bahwa *Tina Adventure* merupakan aplikasi berbasis Android yang dirancang sebagai multimedia interaktif pembelajaran. Di dalamnya terdapat kombinasi media teks, visual, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan navigasi interaktif, sehingga siswa sebagai pengguna (*user*) dapat belajar secara mandiri dan aktif. Aplikasi ini

dikembangkan khusus untuk membantu siswa dalam memahami materi pola lantai pada tari kreasi daerah dan mendukung jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas V menyatakan bahwa aplikasi *Tina Adventure* digunakan khusus untuk pembelajaran Seni khususnya seni tari kelas V dengan materi pola lantai dalam tari kreasi daerah, yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning*. Aplikasi ini mulai diterapkan sejak tahun 2022, dan pada tahun 2023 guru tersebut berhasil meraih juara pertama dalam lomba Best Practice tingkat Provinsi Jawa Tengah. Motivasi utama pengembangan media ini adalah untuk menanggapi pesatnya perkembangan teknologi yang berdampak langsung terhadap dunia pendidikan. Guru merasa perlu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, alasan lainnya adalah untuk membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit dan untuk meningkatkan prestasi belajar serta keterampilan tari siswa. Sebelum menggunakan aplikasi ini, prestasi belajar siswa dalam materi pola lantai masih tergolong rendah. Pembuatan *Tina Adventure* juga dilandasi oleh kebutuhan kelas dan keinginan untuk membentuk karakter siswa yang lebih giat, termotivasi, dan semangat dalam belajar. Media ini tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep, tetapi juga mendorong kreativitas mereka dalam praktik seni tari. Hasil observasi menunjukkan bahwa kehadiran *Tina Adventure* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan dalam pembelajaran seni tari.

Aplikasi *Tina Adventure* dapat diakses secara langsung dan mudah melalui scan barcode dibawah ini :



**Gambar 1. Aplikasi *Tina Adventure***

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Binangun menggunakan aplikasi *Tina Adventure* melalui aktivitas berurutan berikut pada pembelajaran seni tari materi pola lantai Jepin Selendang :

1. Eksplorasi awal, pada tampilan awal siswa diminta untuk mengamati video animasi dan narasi petualangan keliling Indonesia, mengidentifikasi pola lantai tari kreasi daerah secara interaktif.



Gambar 2. Eksplorasi Awal

2. Latihan gerakan, pada tampilan ini siswa diminta mengikuti video tari untuk mempraktikkan ragam gerak tari Jepin Slendang.



Gambar 3. Praktik Gerakan Tari

3. Evaluasi dan game, pada tampilan bermain siswa diminta mengerjakan soal kognitif serta tantangan game hingga skor optimal.



Gambar 4. Soal Kognitif

Hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa sebelum pembelajaran dimulai implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dibuka dengan berdoa, guru melakukan *ice breaking*, cek kehadiran, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, serta memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. Guru memantik rasa ingin tahu melalui pertanyaan ("Apa itu tari tradisional?") dan menunjukkan salah satu video Tari Jaranan Banyumas.

Pada pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun, implementasi *Tina Adventure* dilakukan menggunakan model *discovery learning* dengan enam sintaks utama pada materi pola lantai Jepin Selendang.

## 1. Stimulasi



**Gambar 5. Stimulasi**

Gambar 5 menggambarkan guru sedang menampilkan aplikasi *Tina Adventure* sebagai media pembelajaran sembari membimbing siswa mengoperasikannya. Guru menjelaskan fitur aplikasi tujuan pembelajaran, menu permainan, materi pola lantai tari kreasi daerah, serta video contoh seperti Jepin Selendang untuk membantu siswa memahami desain karya tari Jepin Empat-Empat. Siswa diarahkan untuk mengamati pola desain dan ragam gerak, mendiskusikan tarian daerah melalui video, lalu mengerjakan tugas dengan pertanyaan pemantik ("Jenis pola lantai apa di video?"), sebagai tahap stimulasi *discovery learning* untuk tumbuhkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab.

## 2. Identifikasi Masalah



**Gambar 6. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Gambar 6, tampak guru sedang membagikan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh masing-masing kelompok siswa. Setiap kelompok diminta untuk mengisi lembar tersebut dengan terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap materi yang ditampilkan dalam aplikasi. Siswa kemudian diarahkan untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam lembar kerja tersebut, serta mencatat elemen-elemen desain pola lantai yang mereka temukan dari tampilan aplikasi. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif dalam memfasilitasi jalannya diskusi kelompok. Guru juga membimbing siswa dalam merumuskan pertanyaan eksploratif, seperti: "Bagaimana para penari membentuk pola lantai dalam tari *Jepin Selendang* ragam *Jepin Empat-Empat* berdasarkan video yang ditampilkan dalam aplikasi?" Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menuliskan pertanyaan atau permasalahan yang ingin mereka kaji lebih lanjut. Proses ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama.

### 3. Pengumpulan Data



**Gambar 7. Pengumpulan Data**

Gambar 7 memperlihatkan aktivitas peserta didik saat memanfaatkan aplikasi *Tina Adventure* untuk mencari referensi gerakan dan pola lantai dalam tari. Siswa melanjutkan pengamatan mereka dengan fokus pada pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya telah disusun bersama dalam kelompok. Setiap kelompok bertugas mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi mengenai jenis desain kelompok, seperti formasi serempak, berimbang, silih berganti, selang-seling, spiral, dan lainnya, yang ditampilkan dalam aplikasi. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk membuat ilustrasi atau menuliskan deskripsi singkat terkait pola-pola lantai yang telah mereka temukan. Selama proses pengumpulan data berlangsung, guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memberikan pendampingan, menjawab pertanyaan, serta membantu menyelesaikan kendala teknis maupun pemahaman yang dihadapi siswa. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan eksplorasi dan pengamatan, tetapi juga membentuk sikap tanggung jawab dan integritas peserta didik dalam proses pengumpulan data berbasis digital melalui aplikasi *Tina Adventure*.

### 4. Pengolahan Data



**Gambar 8. Pengolahan Data**

Setiap kelompok melakukan diskusi untuk mengevaluasi dan menafsirkan data yang telah mereka kumpulkan sebelumnya. Setelah itu, peserta didik mulai mencoba mempraktikkan gerakan yang mereka temukan melalui aplikasi, lalu mengembangkan atau mengombinasikannya menjadi rangkaian gerak baru sesuai dengan hasil eksplorasi mereka. Secara kolaboratif, kelompok menyusun konsep desain formasi untuk karya tari tradisional *Jepin Selendang*, dengan fokus pada ragam gerak *Jepin Empat-Empat*, berdasarkan hasil pengamatan serta pemahaman yang diperoleh melalui proses diskusi. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif dalam memandu jalannya diskusi kelompok dan memberikan contoh konkret mengenai bentuk gerakan *empat-empat*, seperti yang ditampilkan pada Gambar

8. Tahapan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan kerja sama dalam menyusun komposisi tari secara kolektif.

## 5. Pembuktian



**Gambar 9. Pembuktian**

Berdasarkan Gambar 9 menampilkan kegiatan presentasi hasil desain formasi tari dari setiap kelompok di depan kelas. Saat satu kelompok menampilkan hasil karya geraknya, kelompok lain turut berpartisipasi dengan memberikan tanggapan dan saran yang membangun. Dalam proses ini, guru berperan aktif membimbing siswa dalam menyampaikan pendapat serta memastikan bahwa ide-ide yang disampaikan selaras dengan konsep tari *Jepin Selendang* khususnya pada ragam gerak *Jepin Empat-Empat*. Guru juga memberikan klarifikasi dan memperkuat ide-ide yang dinilai sesuai serta mendukung pembelajaran. Tahapan ini menjadi sarana penting dalam menanamkan sikap berpikir kritis dan rasa tanggung jawab pada siswa, baik dalam menyusun karya maupun saat memberikan masukan terhadap hasil kerja teman kelompok lainnya.

## 6. Penarikan Kesimpulan



**Gambar 10. Penarikan Kesimpulan**

Berdasarkan Gambar 10, terlihat guru bersama siswa secara aktif melakukan kegiatan merangkum dan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, khususnya terkait konsep desain kelompok dalam tari tradisional *Jepin Selendang* dengan fokus pada ragam gerak *Jepin Empat-Empat*. Guru mengajak siswa mengingat kembali informasi yang terdapat dalam aplikasi *Tina Adventure* dengan bertanya, "Tadi di dalam aplikasi terdapat pola lantai, apa saja yang kalian lihat? Ada pola lantai horizontal yang lurus ke samping, pola vertikal, dan lainnya, bukan?". Selama proses refleksi ini, guru memberikan penekanan pada poin-poin utama yang telah dipelajari, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Guru juga menegaskan pentingnya eksplorasi dalam menari, kerja sama dalam kelompok, serta kreativitas dalam menciptakan bentuk-bentuk gerakan dan formasi tari. Kegiatan ini bertujuan

tidak hanya untuk memperdalam penguasaan konsep, tetapi juga untuk membentuk karakter kerja keras melalui proses belajar yang aktif dan kolaboratif.



**Gambar 11. Penutup**

Gambar 11, terlihat peserta didik sedang menyelesaikan soal evaluasi formatif. Setelahnya, guru mengajak siswa melakukan refleksi singkat terhadap pembelajaran hari itu. Guru mengajukan pertanyaan seperti, “Apakah kalian senang belajar hari ini? Apa yang membuat kalian merasa senang?” Siswa pun memberikan tanggapan beragam, di antaranya, “Senang karena belajar pakai HP,” dan “Senang karena bisa mempraktikkan tarian.” Sebagai kegiatan penutup, seluruh siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah berjudul *Gundul-Gundul Pacul*, lalu pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi *Tina Adventure* memainkan peran penting sebagai sumber referensi visual dan audio dalam pembelajaran seni tari. Aplikasi ini menyajikan berbagai fitur seperti video, gambar, dan penjelasan singkat yang mendukung pemahaman konsep, khususnya terkait pola lantai dalam tari kreasi daerah. Melalui fitur tersebut, siswa dapat belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, sekaligus mengembangkan kreativitas mereka dalam mengeksplorasi gerakan tari. Dengan menyediakan materi yang lengkap dan mudah diakses, *Tina Adventure* terbukti membantu siswa memahami bentuk dan struktur gerakan tari serta pola lantainya secara lebih konkret. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pembentukan karakter kerja keras siswa melalui proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

### **Pembentukan Karakter Kerja Keras**

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* secara signifikan berperan dalam membentuk karakter kerja keras siswa pada pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun. Temuan penelitian mengungkap bahwa karakter kerja keras siswa dalam pembelajaran seni tari terbentuk melalui penggunaan multimedia interaktif *Tina Adventure*, yang tercermin dalam sejumlah indikator utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, indikator karakter kerja keras yang terbentuk adalah sebagai berikut :

**Tabel 2. Indikator Karakter Kerja Keras yang Terbentuk**

<b>Indikator Karakter</b>	<b>Bukti dari Aplikasi <i>Tina Adventure</i></b>	<b>Dampak pada Siswa</b>
Ketekunan	Pengulangan gerak/video	Konsisten berlatih
Pantang Menyerah	Skor otomatis & retry	Gigih capai nilai terbaik
Tanggung Jawab	Tugas kelompok tepat waktu	Berlatih mandiri
Sungguh-sungguh	Diskusi & refleksi, menampilkan tarian	Dedikasi penuh

### 1. Ketekunan

Ketekunan sangat penting selama proses belajar seni atau tugas motorik karena siswa sering menghadapi kesulitan teknis atau mental. . Salah satu indikator utama dari karakter kerja keras adalah ketekunan Lasmita (2020). Sikap ketekunan yang terlihat ditunjukkan oleh siswa saat mengikuti pelajaran seni tari di ruang kelas yaitu aktif menerapkan gerakan tari dengan seksama meski berada di dalam kelas yang sederhana. Siswa tetap berupaya keras untuk mengikuti arahan guru dengan penuh kesungguhan, meskipun harus menari di hadapan teman-teman. Sikap ketekunan dalam bekerja keras yang terlihat pada saat para siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, di mana mereka terlihat rajin mengerjakan pekerjaan di meja masing-masing, dipandu oleh guru yang memberikan penjelasan secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Lasmita (2020) bahwa indikator kerja keras meliputi ketekunan, tidak mudah menyerah, fokus, dan kemampuan menyelesaikan tugas hingga tuntas.

Siswa memberi perhatian penuh terhadap materi yang disampaikan, berdiskusi, serta mencatat dengan seksama, yang mencerminkan dedikasi mereka dalam memahami pelajaran. Perilaku semacam ini menunjukkan bahwa mereka memiliki ketahanan dan tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta menunjukkan disiplin dalam mengikuti instruksi dari guru untuk memperoleh pengetahuan secara optimal melalui usaha bersama. Sikap semacam ini mencerminkan bahwa para siswa memiliki tekad yang kuat untuk terus belajar, tidak mudah menyerah, dan berlatih secara teratur demi mencapai hasil yang optimal, sesuai dengan karakter kegigihan dalam proses belajar.

### 2. Pantang Menyerah

Siswa menunjukkan sikap semangat dalam menyelesaikan soal-soal dalam aplikasi *Tina Adventure* yang dapat diulang hingga mendapatkan hasil maksimal. Fitur skor otomatis menjadi stimulan agar siswa terus berusaha memperbaiki performa mereka. Proses pengulangan latihan gerak tari hingga benar memperlihatkan bahwa siswa tidak cepat puas, tetapi gigih dalam mengejar kesempurnaan. Fenomena ini menunjukkan indikator "pantang menyerah" sebagaimana didefinisikan oleh Effendi (2021) dalam indikator karakter Kemdikbudristek. Pernyataan siswa seperti: "Kalau mengalami kesulitan, aku mengulang gerakan tari dan melihat video lagi," mencerminkan sikap pantang menyerah dan kemauan kuat untuk mengatasi

tantangan, yang menurut Rahmawati (2022), merupakan cerminan pembentukan karakter kerja keras melalui keterlibatan emosional dan reflektif dalam pembelajaran seni.

### **3. Tanggung Jawab**

Siswa juga menunjukkan tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas sesuai waktu dan mengikuti arahan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Seperti dijelaskan oleh salah satu siswa kelas 5, "Tidak pernah lupa mengerjakan tugas dan selalu mengerjakan tepat waktu." Hal ini diperkuat oleh teori Kemdikbudristek (2021), bahwa tanggung jawab adalah indikator penting dalam menumbuhkan karakter positif siswa di sekolah dasar. Kemampuan mengatur waktu juga terlihat jelas. Siswa berlatih tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah, memanfaatkan fleksibilitas aplikasi yang dapat diakses kapan saja. Menurut Handayani et al. (2024), fleksibilitas waktu dalam multimedia pembelajaran adalah salah satu kelebihan penting dalam mendukung pendidikan karakter abad 21.

### **4. Sungguh-sungguh**

Selain indikator utama, implementasi *Tina Adventure* juga menumbuhkan sikap proaktif siswa dalam mencari informasi tambahan secara mandiri. Siswa tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan guru, tetapi juga aktif mencari referensi tambahan seperti video di YouTube atau bertanya kepada teman. Hal ini mencerminkan penguatan nilai pembelajaran mandiri dan tanggung jawab, sesuai pandangan Madina et al. (2023) yang menekankan peran media interaktif dalam membentuk siswa aktif dan mandiri. Penggunaan *Tina Adventure* juga mendorong refleksi belajar. Kegiatan seperti diskusi singkat di akhir sesi di mana siswa ditanya tentang kesan mereka terhadap pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengekspresikan rasa puas dan senang karena pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sari & Astuti (2023), yang menegaskan bahwa pembelajaran seni tari secara konsisten menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja keras. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang SMP tanpa penggunaan media interaktif, esensi karakter yang dibentuk tetap relevan. Penelitian ini memperkuat kontribusi media digital sebagai variabel inovatif dalam mempercepat pembentukan karakter kerja keras siswa SD. Penelitian oleh Nurdiyana dan Indriyani (2023) juga mendukung bahwa multimedia interaktif mampu menumbuhkan karakter kerja keras karena memberikan tantangan yang mendorong ketekunan dan semangat belajar siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi, *Tina Adventure* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengajaran materi tari, tetapi juga sebagai media pembentuk kepribadian.

## **Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif *Tina Adventure***

### **1. Faktor Pendukung**

Keberhasilan implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* dalam pembelajaran seni tari didukung oleh beberapa aspek penting. Salah satu yang paling menonjol yaitu :

- a. Tersedianya sarana teknologi yang memadai di lingkungan sekolah, seperti proyektor, perangkat ponsel pintar, dan laptop. Kelengkapan fasilitas ini memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan mendorong kemandirian belajar.

- b. Selain itu, daya tarik dari fitur-fitur dalam aplikasi *Tina Adventure* seperti animasi, tayangan video, dan soal-soal berbasis kognitif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi seni tari. Hal ini tercermin dari pernyataan salah satu siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena dapat melihat video dan menyelesaikan soal di aplikasi menggunakan ponsel. Multimedia interaktif menurut Sri Widoyoningrum (2023) merupakan sistem berbasis komputer yang menyediakan konten audio-visual, memungkinkan siswa aktif mengatur alur dan tempo belajar. Dalam studi ini, siswa mandiri ulang materi, praktik gerak tari, dan perbaiki kesalahan via feedback aplikasi, dukung pengelolaan waktu efektif sebagai indikator kerja keras. Temuan ini selaras dengan Stit (2021) yang menyebut media interaktif ciptakan suasana menyenangkan, kurangi kebosanan, dan tingkatkan keterlibatan, ideal untuk seni tari berbasis visual-audio seperti *Tina Adventure*. Model *discovery learning* (Bruner) dorong eksplorasi mandiri dan konsep melalui pengalaman langsung. Praktik di lapangan yaitu siswa menonton video, diskusi gerak, rancang pola lantai kelompok, evaluasi melalui game yang cerminkan pembelajaran abad 21 aktif, kolaboratif, teknologi (Luisandrith & Yanuartuti, 2020).
- c. Peran guru juga menjadi komponen krusial dalam mendukung keberhasilan penggunaan media ini. Guru yang proaktif dalam memberikan bimbingan, menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi, serta memantau perkembangan siswa secara berkala, mampu menjaga fokus belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab. Seperti yang disampaikan oleh guru kelas V, keberhasilan implementasi media ini juga dipengaruhi oleh adanya alur pembelajaran yang sistematis dan pengawasan aktif dari guru, sehingga siswa merasa terarah dan termotivasi untuk terus belajar.
- d. Antusiasme siswa terhadap penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang interaktif menjadi kekuatan utama. Siswa yang terbiasa menggunakan perangkat digital serta memiliki rasa ingin tahu tinggi, cenderung lebih cepat menyesuaikan diri dengan media baru. Siswa menunjukkan semangat belajar yang tinggi dalam menggunakan aplikasi ini untuk mengembangkan keterampilan tari sekaligus menanamkan nilai kerja keras. Penggunaan aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengamati gerakan tari secara visual dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan menyenangkan. Sependapat dengan (Stit, 2021), media interaktif mendorong komunikasi dua arah dan memberi pengalaman belajar yang konkret.

## 2. Faktor Penghambat

Hambatan yang mengganggu kelancaran implementasi *Tina Adventure* yaitu :

- a. Variasi tingkat motivasi dan kedisiplinan antar siswa. Tidak semua siswa menunjukkan minat yang sama untuk menggunakan aplikasi secara mandiri di luar jam pelajaran. Sebagian siswa masih sangat bergantung pada bimbingan langsung guru dan kurang memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri melalui aplikasi ini. Sebagaimana diungkapkan oleh seorang siswa kelas 5 ketika ditanya apakah media *Tina Adventure* membantu mengingat materi pola lantai, ia menjawab, "Mengingat, tapi kalau sudah di rumah lupa." Selain itu, masih ada siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas atau bahkan lupa menyelesaikan tugas karena terlalu sering bermain, menunjukkan rendahnya manajemen waktu dan disiplin. Ketimpangan dalam motivasi ini berdampak pada tidak

meratanya pembentukan karakter kerja keras di antara siswa. Mereka yang kurang terdorong untuk berlatih secara konsisten cenderung tidak mendapatkan manfaat maksimal dari media ini, sehingga tujuan pembelajaran karakter melalui aplikasi menjadi kurang tercapai. Situasi ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih personal dan dorongan motivasi yang berkelanjutan agar setiap siswa dapat terlibat secara aktif.

- b. Faktor penghambat lainnya adalah terbatasnya durasi pembelajaran seni tari di sekolah. Waktu yang tersedia seringkali tidak cukup untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia interaktif dalam satu sesi pembelajaran. Jadwal yang singkat membuat penggunaan *Tina Adventure* harus dibagi dengan berbagai aktivitas lain dalam kelas, sehingga efektivitas pemanfaatannya menjadi kurang maksimal.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* mampu membentuk karakter kerja keras terlihat dari beberapa aspek. Pertama, ketekunan siswa dalam mengulang gerakan dan menjawab soal secara berulang untuk mencapai nilai maksimal. Kedua, kemampuan mengatur waktu untuk latihan mandiri di rumah. Ketiga, sikap proaktif dalam mencari sumber belajar tambahan di luar aplikasi seperti video YouTube atau diskusi dengan guru dan teman. Keempat, adanya komitmen untuk menyelesaikan tugas tepat waktu dan sikap pantang menyerah ketika menghadapi kesulitan.

Guru juga secara rutin melakukan monitoring dan evaluasi untuk memastikan siswa tetap fokus dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Kemudian, pada saat diluar jam pembelajaran seni tari, siswa kelas V juga mengikuti ekstrakurikuler kenthongan yang didalamnya terdapat tarian yang implementasinya menggunakan pola lantai tari kreasi daerah yang ada didalam aplikasi *Tina Adventure*. Ekstrakurikuler kenthongan ini dilaksanakan setiap hari Rabu dari jam 13.30-16.00 dimana pada saat latihan siswa selalu berlatih dengan sungguh-sungguh dan terus mengulang gerakan yang mereka pelajari. Hal itu dibuktikan dengan siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler kenthongan yang didalam kegiatannya terdapat tarian dari implementasi materi pola lantai tari kreasi daerah, berhasil meraih juara 3 kategori instansi dalam kegiatan karnaval Desa Binangun yang dilaksanakan pada 8 September 2024. Selain itu, berdasarkan gambar 12, siswa mampu menampilkan tarian yang luar biasa dalam acara perpisahan dan pelepasan siswa kelas 6 SDN 2 Binangun yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2025.



**Gambar 12. Pentas Seni Tari**

## KESIMPULAN

Implementasi multimedia interaktif *Tina Adventure* memberikan kontribusi nyata dalam pembentukan karakter kerja keras siswa pada pembelajaran seni tari di SDN 2 Binangun. Aplikasi *Tina Adventure* mengintegrasikan teknologi, konten edukatif, serta elemen hiburan untuk membentuk lingkungan belajar interaktif dan menarik, sehingga memotivasi siswa berpartisipasi secara aktif. Karakter kerja keras terlihat dari peningkatan ketekunan, semangat pantang menyerah, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas secara mandiri maupun berkelompok.

Fitur *Tina Adventure* seperti animasi, video tari, soal interaktif, dan sistem skor otomatis memotivasi siswa untuk terus belajar hingga mencapai hasil maksimal. Siswa tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu mempraktekannya dengan percaya diri serta mengatur waktu belajar secara mandiri. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sarana strategis untuk menanamkan nilai karakter positif seperti kerja keras.

Aplikasi *Tina Adventure* juga mendukung Kurikulum Merdeka, mendorong pembelajaran aktif, berbasis proyek, dan berbasis teknologi. Sekolah dapat menyediakan infrastruktur digital dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan aplikasi ini, sehingga tercipta lingkungan belajar inovatif yang mendukung pembentukan karakter positif. Bagi pengembang media pembelajaran, hasil penelitian ini memberi arahan untuk menciptakan aplikasi yang mengintegrasikan tantangan, feedback, dan reward untuk membangun karakter kerja keras. Di era digitalisasi, *Tina Adventure* menunjukkan bahwa teknologi yang dirancang dengan bijak dapat menjadi alat transformasi pendidikan karakter yang kuat dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. S., & Sadiyah, E. (2025). The role of digital multimedia in character education at elementary schools. *The Journal of Academic Science*, 2(3), 811–822. <http://thejoas.com/index.php/thejoas/article/view/289%0Ahttps://thejoas.com/index.php/thejoas/article/download/289/327>
- Arvianti, I., & Wahyuni, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Kearifan Lokal sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa. *Proceeding of The URECOL*, 90–98. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/1110>
- Effendi, A. (2021). Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., Sakti, B. P., Widya, U., Mahakam, G., Sukabumi, S. K., Widya, U., & Klaten, D. (2024). *Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics*. 4, 8522–8530.
- Kaka, M. M., & Yulianti, Y. (2022). Peran Sekolah Dalam Menanamkan Nilai Karakter Kerja Keras Melalui Pembelajaran Daring. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 38–45. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i2.356>
- Lasmita, L. (2020). Identifikasi Karakter Kerja Keras dalam Mata Pelajaran IPA di SMPN 3 Batanghari. *Integrated Science Education Journal*, 1(1), 07–15. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i1.14>
- Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: pembelajaran seni tari melalui aplikasi

- tik tok untuk meningkatkan kreativitas anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>
- Madina, N., Lamatenggo, N., Husain, R., Rahim, M., Lanto, D., & Amali, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 899–912.
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 14–29.
- Pambudi, M. A., & Windasari. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10(3), 636–646.
- Pintakhari, B., Siahaan, V. H., & Nguru, D. A. L. (2022). The Role of Interactive Multimedia on Children's Character Development and Religiosity. *Interdisciplinary Social Studies*, 1(5), 496–507. <https://doi.org/10.55324/iss.v1i5.119>
- Rahmawati, A. S. (2022). *Nilai pendidikan karakter kreatif dan kerja keras dalam film the boy who harnessed the wind dan relevansinya bagi siswa SD/MI*. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19190/1/203180019\\_Aulia](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19190/1/203180019_Aulia) Septiana Rahmawati\_PGMI.pdf
- Reni Veliyanti, & Dani Sasmoko. (2022). Sistem Pembelajaran Seni Tari Dengan Media Android Untuk Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(1), 31–35. <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.150>
- Renita, Adinda. (2024). Antara Aktivitas Bermain Jejak Kaki dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Renita Adinda Sipepta, K., Hidayat, H., Islam Anak Usia Dini, P., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2024). *Global: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1(3), 63–67. <https://global.mardi.id/index.php/global>
- Riyaningsih, E., Maryono, M., & Harini, H. (2018). Pembentukan Karakter Bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Model Discovery Learning. *Teknodika*, 16(2), 44. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v16i2.34778>
- Sari, A. P., & Astuti, F. (2023). *Menumbuhkan Nilai Karakter dalam Pembelajaran Seni Budaya ( Seni Tari ) Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 12 Padang Growing Character Values in Cultural Arts Learning ( Art of Dance ) in Class VII Students at SMP Negeri 12 Padang*. 3487(November), 1–9. <https://doi.org/10.24036/sy.v1i1.1>
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Sya, A. (2025). *Peran Pembelajaran Seni Tari dalam Mengembangkan Komunikasi dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah*. 10, 273–281.
- Yuliasma, Nerosti, Afifah Asriati, & Desfiarni. (2023). Dance Learning Model Using Stories in Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 19–26. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57710>