

## Pengaruh Aplikasi *B'trace* terhadap Pembelajaran Seni Tari pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pontang

Nisa Amalia<sup>1</sup>, Alis Triena Permanasari<sup>2</sup>, Syamsul Rizal<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Progam Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

e-mail: [nisaamaliaaa2001@gmail.com](mailto:nisaamaliaaa2001@gmail.com)<sup>1</sup>, [Triena@untirta.ac.id](mailto:Triena@untirta.ac.id)<sup>2</sup>,  
[syamsul.rizal.ac.id](mailto:syamsul.rizal.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan kepada guru untuk dapat menggunakan media berbasis teknologi, adanya media Aplikasi *B'trace* yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran seni tari, seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal tersebut berpengaruh pula pada kemampuan peserta didik dalam apresiasi dan kreativitas tari. Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pembelajaran menggunakan Aplikasi *B'trace* serta pengaruh terhadap apresiasi dan kreativitas peserta didik mengenai materi tari nusantara. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu *mix method* dengan desain *one group pretest posttest* berfokus pada pengumpulan, penganalisisan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian tunggal atau lanjutan. Hasil penelitian didapati bahwa seluruh instrumen soal dan penilaian sudah tervalidasi dengan tujuan penelitian, dilakukannya pretest pada kelas eksperimen, tindakan dilakukan sebanyak dua kali, dan posttest pada kelas eksperimen. nilai rata-rata *pretest* apresiasi pada kelas eksperimen 65 dan nilai rata rata kreativitas 60. Pada pelaksanaan *posttest* nilai rata-rata apresiasi 86 dan nilai rata-rata kreativitas 76. Kemudian untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Aplikasi *B'trace* dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel, maka didapati hasil apresiasi  $t_{hitung}$  sebesar 15,144 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,699 dan kreativitas  $t_{hitung}$  sebesar 5,365 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,699 dengan taraf signifikansi 5%., maka disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *B'trace* berpengaruh terhadap apresiasi dan kreativitas dalam pembelajaran seni tari, sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_1$  diterima.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Seni Tari, Tari Nusantara, Media Pembelajaran, Aplikasi B'trace*

### Abstract

This research is motivated by demands for teachers to be able to use technology based media, there are two *B'trace* application media that can be utilized in dance learning media, A teacher must be able to utilize as a medium so that learning objectives can be achieved. This also influences students' ability to appreciate and be creative in dance. The aim of this research is to find out the learning process to find out the learning process using the *B'trace* application and the influence on students' appreciation and creativity regarding Indonesian dance material. The research method used is a mix method with design one group pretest posttest focuses on collecting, analyzing, and blending data quantitative and qualitative in a single or follow-up study. The research results found that all questions and research instruments had been validated with the research objectives, conducting a pretest in the experimental class, The action was carried out twice, and the posttest was in the experimental class. The average appreciation class was 65 and the average creativity score was 60. During the posttest the average appreciation score was 86 and the average creativity score was 76. Then, to find out the effect of using the *B'trace* application,

hypothesis testing was carried out using a two- sample t test, So it was found that the  $t_{count}$  appreciation results were 15,144 and  $t_{table}$  were 1,699 and  $t_{count}$  creativity were 5,365 and  $t_{table}$  were 1,699 with a significant level of 5%. So it was concluded that the use of the B'trace appreciation and creativity in learning tri arts, so it could be stated that  $H_1$  accepted

**Keyword:** *Dance Learning, Indonesian Dance, Learning Media, Applications B'trace.*

## PENDAHULUAN

Media Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta yang didik, serta berbagai sumber kekuatan yang memengaruhi lingkungan belajar. Proses pembelajaran menyangkut pemberian pendidikan, pelatihan, dan pengajaran kepada peserta didik dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Keberhasilan dalam belajar bisa dicapai bila peserta didik terlibat secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik harus memiliki upaya untuk mengembangkan kreativitas peserta didik karena itu akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar.

Seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya dituntut dapat dan mampu dalam teoritis, juga kemampuan dalam praktis. Keduanya merupakan hal terpenting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar penyampaian materi melainkan mencari upaya agar pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik. Jika pendidik gagal untuk secara efektif mengkomunikasikan materi secara tepat, menarik, dan kreatif, dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan kurangnya minat selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 sampai 06 Maret 2023 yang telah dilakukan peneliti terhadap peserta didik dan pendidik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pontang Kabupaten Serang, tingkat kemampuan untuk berapresiasi masih belum maksimal terlihat dari peserta didik belum bisa menilai, menganalisis sebuah pertunjukan yang dilihat. Di samping itu, kemampuan kreativitas juga belum maksimal terlihat dalam menyampaikan ide gerak untuk menciptakan sebuah karya tari, sehingga belum tercapainya tujuan dalam pembelajaran seni tari. Dalam kegiatan pembelajaran seni tari juga pendidik menyampaikan materi masih menggunakan media buku cetak, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan menggunakan media tambahan yaitu aplikasi Youtube. Ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 06 Maret 2023 oleh peneliti terhadap beberapa peserta didik dan pendidik bernama Yola R. Azhar, S.Pd di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pontang kelas XI IPS 4 mengatakan bahwa pembelajaran seni tari merupakan pembelajaran yang hampir disukai oleh semua peserta didik, tetapi kemampuan dalam berapresiasi dan berkreasi masih belum maksimal, kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran seni tari.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya solusi untuk melakukan perbaikan, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada berbagai bentuk media yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, dengan tujuan akhir meningkatkan pemahaman peserta didik. Adapun media pembelajaran yang sudah diuji kelayakan tetapi belum diterapkan. Peneliti memilih untuk mencari pengaruh terhadap aplikasi B'trace sebagai media pembelajaran atas masalah yang ada di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pontang.

Alasan peneliti mengangkat penelitian ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran seni tari materi tari nusantara dikarenakan intensitas penggunaan smartphone yang tinggi sehingga minat belajar juga meningkat dalam pembelajaran tari. Hal ini diperkuat dengan adanya aplikasi B'trace sebagai media efektif dalam menyampaikan materi ajar tenaga pendidik. Dengan beberapa hal di atas tuntutan kementerian pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran digital dapat terpenuhi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh digital pada setiap kegiatan pembelajaran yang ada dan pembelajaran digital juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat.

Aplikasi B'trace ini memberikan kemudahan didalam proses pembelajaran secara tatap muka maupun online, yang dimana apabila pembelajaran secara tatap muka tidak cukup di pahami bisa dilakukan melalui aplikasi B'trace. B'trace ini mempunyai kelebihan yang dapat langsung terhubung ke aplikasi Youtube. B'trace merupakan kepanjangan dari Basic Tradisional Dance yang berarti dasar tari tradisional. B'trace merupakan aplikasi dasar tari tradisional yang dapat digunakan pada mata pelajaran seni budaya pada aspek seni tari dengan materi tari nusantara untuk kelas XI SMA dengan format file.

Adapun alasan peneliti memilih SMA Negeri 1 Pontang sebagai tempat penelitian dikarenakan masih belum optimalnya tingkat kemampuan apresiasi dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni tari. Dengan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti "Pengaruh Aplikasi B'trace Terhadap Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pontang". Pada penelitian ini diharapkan mampu membantu pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik juga dapat berapresiasi dan berkreasi dalam mata pelajaran seni tari.

## KAJIAN TEORI

Gagne dan Berliner (Wahab & Rosnawati, 2021) mengemukakan teori behavioristik, belajar dipahami sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang diamati yang berlangsung lama karena adanya pengalaman dan lingkungan. Sistem perilaku dikembangkan melalui eksperimen, baik pada manusia maupun hewan. Belajar terjadi melalui interaksi antara stimulus serta respon (Slavin, 2000). Perubahan perilaku individu memperlihatkan ia telah mempelajari suatu hal. Teori ini menekankan pentingnya pengorganisasian stimulus serta respons (umpan balik) dalam belajar. Guru memberikan stimulus, sementara respons atau reaksi siswa terhadap stimulus tersebut ialah umpan balik. Teori ini menekankan pada pengukuran karena pengukuran penting dalam menentukan terjadi atau tidaknya perubahan perilaku. Pada proses pembelajaran input ini dapat berupa alat peraga, gambar atau beberapa metode yang membantu proses pembelajaran (Budingsih, 2003). Teori perilaku memandang manusia sebagai individu reaktif yang bereaksi terhadap lingkungan. Pengalaman dan peningkatan akan menjadi tujuan dari proses peningkatan praktik mereka.

Berdasarkan teori di atas, penggunaan teori pada pembelajaran dengan media meruakan teori behavioristik, dengan segala pengertian yang ada yaitu, pemberian stimulus dan menghasilkan respon untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat berkembang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*). Penelitian Campuran merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif Johson dan Cristensen (dalam Sudaryono, 2017). Penggunaan metode penelitian ini didasari pada beberapa pendapat yakni Creswell (2007: 5) *As a method, mixed methods focuses on collecting, analyzing, and mixing both quantitative and qualitative data in a single study or series of studies. Its central premise is that the use of quantitative and qualitative approaches in combination provides a better understanding of research problems than either approach alone*. Sebagai sebuah metode penelitian, *mixed methods* berfokus pada pengumpulan, penganalisan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian tunggal atau lanjutan. Anggapan dasarnya ialah bahwa penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian dapat memberikan pemahaman atau jawaban dari masalah penelitian secara lebih baik dibandingkan dengan penggunaan salah satunya.

Penggunaan metode ini didasari pada beberapa pendapat yakni Creswell (2007: 5) sebagai sebuah metode penelitian, *mix methods* berfokus pada pengumpulan, penganalisan, dan pencampuran data kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian tunggal atau lanjutan. Penggunaan metode kualitatif dan kuantitatif dalam sathy penelitian dapat memberikan pemahaman atau jawaban dari masalah peneliti secara lebih baik dibandingkan dengan penggunaan salah satunya.

Pembagian tipe pada penelitian *mixed methods* dapat dibagi menjadi empat, yaitu: tipe *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation* (Cresswell, 2007: 62-79). Lebih lanjut, Cresswell (Sudaryono, 2017: 634-638) membagi penelitian kombinasi atau *mixed methods* menjadi dua model utama yaitu model *sequential*(urutan) dan *concurrent*(campuran). Model *sequential* (urutan) dibagi menjadi dua yakni *sequential explanatory* (pembuktian) dan *sequential exploratory*. Model *concurrent* (campuran) dibagi menjadi dua yakni model *concurrent triangulation* (campuran kuantitatif dan kualitatif secara berimbang) dan model *concurrent embedded* (campuran penguatan/metode kedua memperkuat metode pertama).

Desain penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan maupun kelas control, melainkan hanya dengan menggunakan satu kelompok saja Arikunto (2006: 16). Desain penelitian ini didasari oleh permasalahan yang terjadi hanya ada pada kelompok kelas XI. Pada penelitian ini walaupun tidak menggunakan kelas kontrol dan kelas pembandingan, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media aplikasi *B'trace* dapat diketahui secara pasti. Berikut *design* penelitian *one group pre-test post-test*:

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Sumber : Sugiono (2008: 11)

keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (*B'trace*)

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh = (O2 – O1)

Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran seni tari dengan menggunakan media aplikasi *B'trace*.

Setelah diberikan tes awal, selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran seni tari menggunakan aplikasi *B'trace*. Setelah selesai pembelajaran dengan aplikasi *B'trace*, selanjutnya seluruh peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran seni tari dengan menggunakan aplikasi *B'trace* terhadap apresiasi dan kreativitas peserta didik.

Pengujian ini dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan aplikasi *MCAR* serta untuk membuktikan hipotesis yang diajukan yakni:

$$\text{Pengaruh} = (O1-O2)$$

Sumber : Sugiono (2008: 11)

keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *B'trace* terhadap pembelajaran seni tari.

H1: Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *B'trace* terhadap pembelajaran seni tari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi *B'trace* terhadap pembelajaran seni tari pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pontang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Penerapan disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat untuk 2 pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pembukaan yaitu memberikan soal pretest mengenai apresiasi secara tertulis dan kreativitas secara praktik. Hal ini dilakukan untuk

mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi tari nusantara. Hasil dari pretest digunakan untuk perbandingan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan treatment/tindakan dengan menggunakan aplikasi B'trace.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti membuat instrumen penilaian apresiasi dan kreativitas sebelum diberikan kepada peserta didik. Pada saat treatment/tindakan diawali dengan memberikan materi apresiasi yang terdiri dari tingkat empatik, tingkat estetis dan tingkat apresiasi kritik. Selanjutnya peserta didik diberikan tautan/link untuk mengakses aplikasi B'trace yang telah dibagikan melalui grup *WhatsApp*, lalu diberikan arahan terlebih dahulu mengenai pengoperasian aplikasi B'trace. Setelah mempelajari cara penggunaan aplikasi B'trace peserta didik diajak untuk memperagakan beberapa gerak yang ada di aplikasi B'trace.

Proses pembelajaran menggunakan aplikasi B'trace membuat peserta didik lebih fokus dan antusias pada saat pembelajaran. Selanjutnya pada pertemuan kedua, peserta didik diberikan tindakan seperti pada pertemuan pertama dengan memperagakan gerakan yang telah diberikan oleh pendidik melalui aplikasi *B'trace*. Setelah itu, peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik setelah diberikan pembelajaran melalui aplikasi *B'trace*. Hal tersebut bertujuan untuk melihat perbedaan hasil pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan serta untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh Aplikasi *B'trace* terhadap pembelajaran seni tari.

Kemudian untuk melanjutkan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat guna mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut menjadi syarat dilakukannya uji hipotesis dengan statistik parametris.

Berikut disajikan data hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05%

**Tabel 1 Data Hasil Uji Hipotesis Apresiasi**

Kelas	X	Dd	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
Pretest	65				
		20	15,144	1,699	Terdapat perbedaan yang signifikan
Posttest	85				

**Tabel 2 Data Hasil Uji Hipotesis Kreativitas**

Kelas	X	Dd	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
Pretest	60				
		15,6	5,365	1,699	Terdapat perbedaan yang signifikan
Posttest	80				

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang menggunakan uji t mengenai apresiasi diperoleh  $t_{hitung} = 15,144 > t_{tabel} = 1,699$ . Hasil pengujian hipotesis yang menggunakan uji t kreativitas diperoleh  $t_{hitung} = 5,365 > t_{tabel} = 1,699$ . Dengan demikian dari hasil keduanya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi B'trace pada materi tari Nusantara. Dengan demikian dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi B'trace terhadap apresiasi dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni tari materi tari Nusantara.

## SIMPULAN

Penggunaan aplikasi B'trace terhadap pembelajaran seni tari pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pontang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Penerapan disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat untuk 2 pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pembukaan yaitu memberikan soal pretest mengenai apresiasi secara tertulis dan kreativitas secara praktik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi tari nusantara. Hasil dari

pretest digunakan untuk perbandingan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan treatment/tindakan dengan menggunakan aplikasi B'trace.

Selanjutnya peserta didik diberikan tautan/link untuk mengakses aplikasi B'trace yang telah dibagikan melalui grup *WhatsApp*, lalu diberikan arahan terlebih dahulu mengenai pengoperasian aplikasi B'trace. Setelah mempelajari cara penggunaan aplikasi B'trace peserta didik diajak untuk memperagakan beberapa gerak yang ada di aplikasi B'trace. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi B'trace membuat peserta didik lebih fokus dan antusias pada saat pembelajaran.

Selanjutnya pada pertemuan kedua, peserta didik diberikan tindakan seperti pada pertemuan pertama dengan memperagakan gerakan yang telah diberikan oleh pendidik melalui aplikasi *B'trace*. Setelah itu, peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik setelah diberikan pembelajaran melalui aplikasi *B'trace*. Hal tersebut bertujuan untuk melihat perbedaan hasil pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan serta untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh Aplikasi *B'trace* terhadap pembelajaran seni tari.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data kelas sampel, yaitu hanya satu kelas. Pada pelaksanaan *pretest* didapat nilai rata-rata apresiasi sebesar 65 dan kreativitas sebesar 60 artinya kemampuan peserta didik masih kurang maksimal karena dibawah rata-rata. Setelah dilakukan *treatment*, peserta didik diberikan *posttest* berupa soal yang sama pada saat *pretest*, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan apresiasi dan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Melalui *posttest* terdapat skor tertinggi apresiasi sebesar 12 dan terendah 9 dan skor tertinggi kreativitas sebesar 18 dan terendah 10. Hasil yang didapat sangat signifikan dengan kenaikan nilai rata-rata yang semula apresiasi 65 menjadi 86 dan kreativitas 60 menjadi 76. Hasil yang didapat mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi B'trace terhadap pembelajaran seni tari sebagian besar peserta didik dari kelas yang dijadikan sampel. Pengaruh penggunaan aplikasi B'trace terhadap pembelajaran seni tari, dibuktikan pula dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t apresiasi diperoleh  $t_{hitung} = 15,144 > t_{tabel} = 1,699$  dan uji t kreativitas diperoleh  $t_{hitung} = 5,365 > t_{tabel} = 1,699$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan aplikasi B'trace pada pembelajaran seni tari, maka dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,H, Irfan. A.Z, & Ahlufahmi.D. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Kesejahteraan Anak. *Jurnal Realita*, 5(1), 950–966.
- Arifin, S. (2016). Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perspektif Psikologi Dan Islam. *Tadarus :Jurnal UM Surabaya*, 50–67.
- E-commerce, P. B. B. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi*. 1(2), 81–88.
- Fajri, S., Fujiawati, F. S., & Pertunjukan, P. S. (2021). *Perancangan Media Pembelajaran Mobile APPS Berbasis Android B'trace*. 6(1), 86–100.
- Hayati, F. (n.d.). *Peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas*. 1(1d), 84–99.
- Ismiati, A., Fujiawati, F. S., Permanasari, A. T., Pertunjukan, P. S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Perancangan Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar*. 6(2).
- Ismiati, A., Lestari, W., Studi, P., Pendidikan, M., Pascasarjana, F., & Semarang, U. N. (n.d.). *Analisis Kebutuhan Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar*.
- Jazuli, M. (n.d.). *Model Pembelajaran Tari Pendidikan Pada Siswa SD/ MI Semarang*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>

- Marliani, N. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project ( MMP )*. 5(1), 14–25.
- Munawaroh, I. (2021). Pembelajaran 2 Karakter Peserta Didik. *Modul Belajar Mandiri*, 45–64.
- Nurmalina, R. (2017). *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas ( Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut )*. 9(1), 84–91.
- Rizal, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n. d.) *Proses pembelajaran gitar klasik sebagai nilai-nilai pendidikan di Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Untirta*. 2(2021), 249-259.
- Rofifah, D., Nasith, A., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS*. 2(1), 13–23.
- Sallaby, A. F., Utami, F. H., & Arliando, Y. (2015). *Aplikasi widget berbasis java*. 11(2).
- Sugiman et all. (2016). Karakteristik Siswa SMP dan Bilangan. In *Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- Thahir, A. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan. *Aura Publishing*, 1–260.
- Utami, N. W. (2011). *P – 33 Optimalisasi Sumber Belajar Dalam Peningkatan Apresiasi Siswa Terhadap Matematika*.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Yanti, R., Masunah, J., & Narawati, T. (2021). *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya Peningkatan Apresiasi Tari Nusantara Melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama The Improvement of Nusantara Dance Appreciation Through Blended Learning Model in Public Junior High School*. 5(1), 1–14.