

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Kuliah Koreografi Dasar bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan Isi Denpasar

Ni.M.D.Tarazanny^{1✉}, I.W.Sukrawarpala², I.M.Tegeh³

(1) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

(2) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

(3) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

✉ Corresponding author
(tarazannydwita@gmail.com)

Abstrak

Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya. Media pembelajaran koreografi dasar ini menjawab kebutuhan media pembelajaran serta sebagai upaya daya saing di tengah era revolusi industri 4.0. Adanya terobosan yang inovatif sebagai bentuk strategi dalam menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap belajar dan mengembangkan pengetahuannya menata tari dengan baik melalui pemahaman elemen koreografi dasar. Alasan penggunaan android dalam pembuatan media pembelajaran koreografi dasar ini karena pengguna android lebih banyak dibandingkan IOS. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media mobile learning pada mata kuliah koreografi dasar tersebut untuk meningkatkan kapasitas pendidikan seni khususnya seni tari dengan sentuhan perkembangan teknologi serta menambah media pendukung pembelajaran berupa bahan ajar berbentuk audio visual. Penelitian ini berpendekatan penelitian pengembangan (research and development) mengadaptasi tahapan pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan kuisioner. Pelaksanaan uji lapangan menggunakan desain penelitian dengan pretest posttest yaitu tanpa menggunakan kelompok kontrol atau pembandingan sehingga pada penelitian ini menggunakan kelompok yang sama. Pada desain penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pretest posttest design. Hasil penelitian dapat diuraikan; (1) Hasil validasi ahli mata kuliah koreografi dasar memperoleh nilai sebesar 94,6%, dengan kualifikasi sangat baik, hasil validasi ahli desain pembelajaran memberikan nilai 94,6 % dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil validasi ahli media pembelajaran memberikan nilai 81,3 % dengan kualifikasi baik; (2) Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa media memperoleh nilai persentase 95,2 % dengan kualifikasi sangat baik, hasil tanggapan pada kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 93,03 % dengan kategori sangat baik dan hasil yang ditunjukkan oleh uji lapangan yaitu persentase rata-rata sebesar 93,29% dengan kualifikasi sangat baik.; (3) Berdasarkan tes kemampuan membedakan desain gerak tari diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,002 dan lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membedakan desain gerak tari sebelum dan sesudah diterapkan Media pembelajaran sehingga media pembelajaran valid digunakan dalam pembelajaran Koreografi Dasar dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membedakan desain gerak tari.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Koreografi Dasar, Berbasis Mobile Learning.

Abstract

Arts education is a conscious effort to prepare students through guidance, teaching and training activities so that they master artistic abilities in accordance with the role they must play. This basic choreography learning media answers the need for learning media as well as an effort to be competitive in the era of the industrial revolution 4.0. There is an innovative breakthrough as a form of strategy to attract the interest of the public, especially the younger generation, to continue learning and developing their knowledge of how to organize dance well through understanding basic choreographic elements. The reason for using Android

in making basic choreography learning media is because there are more Android users than IOS. The aim of this research is to develop mobile learning media in basic choreography courses to increase the capacity of arts education, especially dance with a touch of technological developments and add learning support media in the form of audio-visual teaching materials. This research takes a research and development approach adapting the Borg and Gall development stages. Data collection techniques use interviews, questionnaires and questionnaires. The field test was carried out using a research design with pretest posttest, namely without using a control or comparison group so that this research used the same group. This research design uses a one group pretest posttest research design. The research results can be described; (1) The results of expert validation for basic choreography subjects obtained a score of 94.6% with very good qualifications, the validation results of learning design experts give a score of 94.6% with very good qualifications, and the validation results of learning media experts give a score of 81.3% with good qualifications; (2) The results of individual trials show that the media obtained a percentage score of 95.2% with very good qualifications, the response results in small groups obtained a percentage of 93.03% with a very good category and the results shown by the field test were the average percentage of 93.29% with very good qualifications; (3) Based on the test of the ability to differentiate dance movement designs, it shows that the significance value obtained is 0.002 and is smaller than 0.05 ($0.002 < 0.05$), so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is a significant difference in the ability to differentiate dance movement designs before and after the learning media is applied so that the learning media is valid for use in Basic Choreography learning and can improve students' ability to differentiate dance movement designs.

Keywords: *Learning Applications, Basic Choreography, Mobile Learning Based.*

PENDAHULUAN

Pendidikan terbagi menjadi beberapa cabang disiplin ilmu, salah satunya adalah pendidikan seni. Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya. Ada dua peran yang dapat dimainkan yaitu menularkan ketrampilan seni dan mendidik melalui seni (Soehardjo, 2012:13). Berdasarkan berbagai kajian dan penelitian, baik secara filosofis, psikologis maupun sosiologis ditemukan bahwa pendidikan seni memiliki keunikan peran atau nilai strategis dalam pendidikan sesuai perubahan dan dinamika masyarakat, yang mempengaruhi hasil belajar antara lain dapat meningkatkan daya kreativitas anak, membantu pertumbuhan mental anak melalui penyaluran ekspresi dan kreativitas, meningkatkan kemampuan apresiasi, membantu perkembangan kepribadian dan pembinaan estetik anak, membantu mengembangkan perasaan anak, dapat digunakan sebagai sarana kesehatan mental, serta meningkatkan pengalaman estetik.

Usaha tetap melakukan kegiatan belajar dan mengajar pendidikan seni, maka lembaga pendidikan berupaya memberikan kesempatan dan peluang bagi peserta didik yang fokus pendidikannya bidang seni melalui perguruan tinggi seni. Mata kuliah yang erat kaitannya dengan pengajaran seni tari yaitu mata kuliah koreografi dasar. Koreografi berasal dari kata "*choreography*" dalam bahasa Inggris, asal katanya dari dua kata Yunani, yaitu *choreia* artinya tarian bersama atau koor, dan *graphia* yang artinya penulisan. Jadi, koreografi berarti penulisan dari sebuah tari kelompok, tetapi dalam dunia tari koreografi lebih diartikan sebagai pengetahuan penyusunan tari atau hasil susunan tari.

Sesuai dengan analisis Rancangan Pembelajaran Semester Mata Kuliah Koreografi Dasar pada pembelajaran praktik masih menggunakan metode konvensional, yaitu demonstrasi oleh tenaga pendidik atau dosen sesuai dengan kemampuannya masing-masing serta tidak adanya referensi berupa media sebagai bahan pendukung materi. Terlebih gerakan desain dalam mata kuliah ini terdiri dari 19 Desain Atas yang harus dikuasai. Desain atas yang dipelajari dalam mata kuliah koreografi dasar ini, antara lain: desain rendah, desain sedang, desain tinggi, desain lanjutan, desain tertunda, desain spiral, desain vertikal, desain horizontal, desain melengkung, desain datar, desain kontras, desain murni, desain statis, desain tinggi, desain simetris, desain asimetris, desain bersudut, desain terlukis, dan desain dalam. Desain tersebut referensinya sangat minim baru berupa tulisan dilihat dari segi teori, namun dari segi praktik gerak belum memadai.

Hal tersebut membuat beberapa tenaga pengajar memiliki kesenjangan dalam setiap gerakan yang berdampak pada pemahaman mahasiswa yang berbeda pula. Berdasarkan pengamatan di lapangan serta pengalaman yang dirasakan mahasiswa selama proses pembelajaran kurang memadai, terlalu bersifat abstrak, dan tidak adanya media pendukung yang bisa dijadikan pedoman untuk melatih diri serta tidak dapat membangun pengetahuan sendiri secara cepat. Kendala yang sering terjadi, setiap pertemuan harus menunggu demonstrasi dari tenaga pengajar kemudian mahasiswa baru akan mengetahui bagaimana gerakan desain selanjutnya. Sehingga mahasiswa dalam hal ini terus harus didampingi, diberikan contoh

demonstrasi gerak. Kendala yang sering terjadi juga mengenai ketersediaan ruangan praktik yang tidak mendukung atau tidak memadai, maka mata kuliah tidak akan dapat berjalan dengan maksimal.

Keterbatasan yang telah dipaparkan diatas perlu adanya perbaikan atau pengembangan sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pada pembelajaran tentu sangat bermanfaat adanya pengembangan tersebut, khususnya pada pengembangan media ajar cetak, media audio, media visual ataupun audio visual. Tentu pengembangan tersebut seiring dengan besarnya angka penggunaan gadget atau handphone yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian. Harapan pengembangan tersebut dapat menjadi solusi yang membangun bagi proses pembelajaran yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang berdampak pada pendidikan dengan beragam sumber belajar. Seels dan Richey (1994:17) mendefinisikan media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi anantara sumber belajar dan penerima informasi. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi untuk kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat berhubungan dengan peningkatan hasil belajar, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar dan mengajar secara aktif.

Media pembelajaran koreografi dasar ini menjawab kebutuhan media pembelajaran serta sebagai upaya daya saing di tengah era revolusi industri 4.0. Terciptanya media ini, akan memberikan dampak kemampuan belajar koreografi dasar dalam berbagai keadaan. Pengembangan Media Pembelajaran koreografi dasar berbasis Android ini merupakan suatu penunjang bagi seseorang yang belum mengetahui perbedaan gerakan pada tari, mengolah tubuh, serta merangkai desain menjadi sebuah koreografi utuh. Selain sebagai penunjang, media ini juga dapat memantapkan dan menambah wawasan seseorang dalam merangkai koreografi utuh yang berpedoman pada elemen koreografi dasar tersebut.

Adanya terobosan yang inovatif sebagai bentuk strategi dalam menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap belajar dan mengembangkan pengetahuannya menata tari dengan baik melalui pemahaman elemen koreografi dasar. Alasan penggunaan android dalam pembuatan media pembelajaran koreografi dasar ini karena pengguna android lebih banyak dibandingkan IOS. Penelitian pengembangan media mobile learning mata kuliah koreografi dasar ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga dalam hal ini penulis memiliki tujuan mengembangkan media mobile learning pada mata kuliah koreografi dasar tersebut untuk meningkatkan kapasitas pendidikan seni khususnya seni tari dengan sentuhan perkembangan teknologi serta menambah media pendukung pembelajaran berupa bahan ajar berbentuk audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Riki Fajri Rahmad, yang berjudul, Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mobile learning berbasis android untuk mata pelajaran simulasi digital ini layak untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran mandiri, sesuai dengan pengujian yang dilakukan terhadap aspek materi dan desain yang diujikan ke siswa didapatkan hasil untuk kelas kontrol sebesar 74,125% dan eksperimen sebesar 83,25%. Sehingga dapat diambil kesimpulan penggunaan media mobile learning berbasis android ini valid, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran simulasi digital. Mobile learning simulasi digital ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan untuk guru dan kepala sekolah SMKN 2 Padang agar dapat mempergunakan mobile learning dalam pembelajaran (Fajri Rizky Rahmad, 2019). Beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti lain menjadi acuan untuk penulis, beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

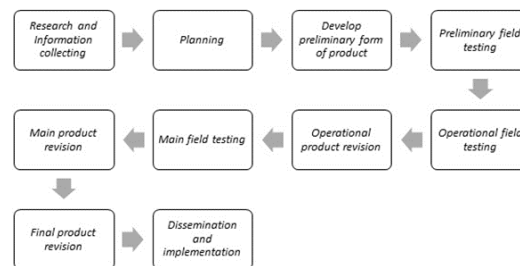
Keterlibatan mobile learning dengan sistem android terbukti relevan dalam meningkatkan keberhasilan peserta didik melalui media pembelajaran. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan valid sebagai media pendukung dan berkontribusi sangat layak karena dapat disandingkan dengan penelitian dari Imam Ziaul Abror, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android untuk siswa kelas XI pada materi Struktur dan Fungsi Organel Sel di MAN 2 kota Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran mobile learning berbasis android yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media kualitasnya sangat baik (90%), ahli materi menilai sangat baik (85%), guru biologi menilai sangat baik (85%) dan siswa menilai kualitas media layak (84%). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mobile learning berbasis android materi struktur dan fungsi organel sel layak digunakan sebagai media belajar mandiri siswa kelas XI SMA/MA. (Ziaul Abror, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Hakim dengan judul Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android. Hasil penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada matapelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 2 Kusan Hilir ini mendapatkan hasil Sangat Layak dan berpotensi untuk digunakan pada praktik pembelajaran (Lukman Hakim, 2021).

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penembangan pembelajaran berbasis mobile learning sangat cocok untuk diaplikan pada seluruh mata pelajaran termasuk Seni Budaya dan Tari. Penulis merangkum beberapa tujuan penulis mengembangkan media ini, dengan alasan yaitu : (1) dapat dijadikan pedoman bagi para pengajar atau pelatih Koreografi dasar; (2) dapat meningkatkan daya tarik mahasiswa dalam pembelajaran koreografi dasar; (3) memberikan batasan atau contoh yang pasti dalam pembelajaran koreografi dasar; (4) sebagai upaya dokumentasi materi pada mata kuliah koreografi dasar yang diharapkan dapat dijadikan refrensi tambahan dan media pendukung berlangsungnya pembelajaran koreografi dasar di Institut Seni Indonesia Denpasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall. Gambar itunjukkan pada gambar 1 (Borg and Gall, 1983).



Gambar 1. Desain pengembangan model Borg and Gall

Borg dan Gall (2003) dalam bukunya "Educational Research", menjelaskan bahwa "Penelitian dan Pengembangan" dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri, lalu temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diuji cobakan di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas. Borg and Gall terdiri dari 10 tahapan antara lain: (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi; (2) Perencanaan, Beberapa; (3) Pengembangan Format Produk Awal; (4) Uji Produk Terbatas 3 ahli validasi; (5) Revisi Produk Pertama; (6) Uji Coba Awal; (7) Revisi Produk (Operational Product Revision); (8) Uji Coba Kelompok; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Diseminasi dan Implementasi. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah 35 orang mahasiswa semester 2, satu dosen mata kuliah, para ahli (satu ahli isi, satu ahli desain dan satu ahli media), pada uji perorangan sebanyak 3 orang, kelompok kecil sebanyak 9 orang. Jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari tiga yaitu: (1) data hasil *review* ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran; (2) data tanggapan mahasiswa uji coba perorangan, kelompok kecil serta tanggapan mahasiswa dan dosen pada uji lapangan; (3) nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan membedakan desain gerak tari. Data dikumpulkan dengan metode wawancara, kuesioner dan tes. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial (uji-t). Pengembangan *draft* media pembelajaran yang sudah selesai dibuat pertama disebut *draft I*. Uji coba tahap pertama dilakukan *review* oleh ahli isi, ahli media dan ahli desain dengan menggunakan instrumen berupa angket ahli isi, ahli media dan ahli desain. *Draft I* direview oleh ahli isi, dilanjutkan dengan analisis dan revisi sehingga menjadi *Draft II*. Hasil dari *Draft II* dilakukan uji coba perorangan 3 orang siswa. Selanjutnya dianalisis dan direvisi sehingga menghasilkan *Draft III* yang diujicobakan pada kelompok kecil. *Draft III* dilakukan analisis dan hasilnya menjadi *Draft IV* (Santya, 2014).

Hasil dari *Draft IV* kemudian diuji lapangan yaitu kelas semester dua berjumlah 35 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan membedakan desain gerak tari dan angket tanggapan mahasiswa. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*, sedangkan angket tanggapan mahasiswa diberikan setelah *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan perlakuan menggunakan media dimulai, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran. Uji coba lapangan bertujuan untuk menganalisis validitas produk penelitian. Setelah itu dilakukan uji efektifitas produk dengan membandingkan nilai rata-rata *posttest* dengan KKM pembelajaran Koreografi Dasar yaitu 80,00. *Draft IV* yang telah diuji cobakan kemudian dianalisis dan direvisi. Hasil revisi dari *Draft IV* menjadi produk akhir yaitu media pembelajaran berbasis mobile learning mata kuliah koreografi dasar untuk kemampuan membedakan desain gerak tari yang sudah teruji keefektifannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall karena model pengembangan ini terdiri dari tahapan yang sangat kompleks dan mudah diikuti, kemudian tahapan ini

secara jelas memberikan alur pengembangan yang peneliti yakini dapat menjadi produk yang baik karena dilengkapi dengan beberapa proses revisi setelah adanya uji coba produk. Adapun tahapan tersebut yaitu; (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi; (2) Perencanaan, Beberapa; (3) Pengembangan Format Produk Awal; (4) Uji Produk Terbatas 3 ahli validasi; (5) Revisi Produk Pertama; (6) Uji Coba Awal; (7) Revisi Produk (Operational Product Revision); (8) Uji Coba Kelompok; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Diseminasi dan Implementasi.

Media Pembelajaran Koreografi dasar sebagai sebuah produk pengembangan yang memiliki komponen; (1) Halaman Splash Screen, tampilan Splash Screen media yang menampilkan logo Pengembangan Media Pembelajaran Koreografi Dasar Berbasis Android "Learning Koreo" dan logo Universitas Pendidikan Ganesha sebagai pembuka dalam media dilengkapi dengan audio; (2) Halaman Menu Utama, terdapat tombol masuk dan petunjuk. Saat mulai menggunakan media, pengguna bisa memilih menu "Masuk". Dalam tampilan menu utama berisikan dua sub pilihan yang setiap sub pilihannya berisikan tentang ulasan atau informasi yang menjelaskan nama menu disetiap kolom pilihannya; (3) Halaman Menu Pembelajaran, terdiri dari Capaian Pembelajaran, Pengetahuan Dasar mengenai Koreografi, Elemen Dasar, Elemen Pendukung, Desain Atas Gerak, Tahap Penerapan Desain, Kuis, dan Profil pembuat media. Dalam sub pilihan menu pembelajaran berisikan sub pilihan menu turunan yang menjelaskan secara detail informasi disetiap pilihan menu yang ditampilkan. Terdapat tombol Home yang berfungsi untuk kembali ke menu utama, tombol panah berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya, dan tombol Keluar berfungsi untuk keluar dari media; (4) Halaman Menu Capaian Pembelajaran, memuat mengenai tujuan serta penguasaan kompetensi pada pembelajaran Koreografi secara umum dibagi menjadi dua bagian yaitu capaian pengetahuan dan capaian keterampilan mahasiswa atau peserta didik; (5) Halaman Menu Pengetahuan Dasar Koreografi, memuat mengenai definisi Koreografi secara umum, fungsi Koreografi dalam konteks pengembangan kemampuan peserta didik dalam proses mencipta tari, dan manfaat mempelajari Koreografi untuk mempermudah peserta didik mentransfer ide gagasan menjadi sebuah pola gerak hingga rangkaian gerak yang dapat dinikmati oleh mata masyarakat; (6) Halaman Menu Elemen Dasar Koreografi, memuat mengenai Gerak Murni dan Gerak Maknawi dalam Koreografi. Elemen utama yang mendasari koreografi yaitu elemen gerak. Manusia secara dinamis mengalirkan sebuah gerakan untuk mendukung aktivitas kesehariannya. Gerak berasal dari pengembangan pola-pola desain atas yang merupakan desain gerak di atas lantai yang dilihat oleh penonton; (7) Halaman Menu Elemen Pendukung Koreografi, memuat mengenai aspek tema, pola lantai, iringan musik, desain dramatik, tata rias busana, tata lampu, dan properti. Elemen tema sering pula disebut sebagai ide bagi seorang koreografer. Tema tari bersumber pada kejadian sehari-hari, binatang, cerita kepahlawanan/epos, cerita rakyat, dan legenda. Elemen pola lantai merupakan garis yang terlukis di lantai hasil dari pergerakan seorang atau sekelompok penari. Elemen iringan tari harus disesuaikan dengan konsep garapan dan harus memperhitungkan efek suara yang dihasilkan. Elemen tata rias adalah membuat garis-garis wajah sesuai dengan ide atau konsep garapan. Elemen tata busana adalah semua kebutuhan sandang yang dikenakan pada tubuh penari di pentas yang sesuai dengan peranan yang dibawakan. Tata lampu di dalam pertunjukan tari digunakan untuk membentuk suasana yang diperlukan dalam adegan-adegan yang ditampilkan. Properti adalah kelengkapan penari yang dibawa serta ditarikan sebagai penyampaian gerak; (8) Halaman Menu Desain Atas Gerak, memuat 19 Desain Atas sebagai materi pokok yang harus dikuasai seorang koreografer dalam pembelajaran koreografi. Desain Atas tersebut dikelompokkan menjadi tiga bagian terdiri dari Desain Atas pola gerak bersumber dari Tiruan Garis, Desain Atas pola gerak bersumber dari Kesan Tubuh, dan Desain Atas pola gerak bersumber dari Posisi Tubuh. Bagian ini menyajikan materi Desain Atas Gerak melalui Definisi Materi, Foto, dan Video tutorial dilengkapi dengan suara narator. Sehingga pada bagian ini merupakan bagian inti pembelajaran dasar koreografi untuk seorang koreografer agar dapat mentransfer ide/tema membentuk sajian karya tari; (9) Halaman Menu Tahap Penerapan Desain, memuat mengenai empat tahapan pembentukan sebuah karya tari yang setiap tahapannya berkaitan erat dengan Desain Atas sebagai pola-pola gerak yang dibentuk dalam proses tersebut. Empat tahapan dalam penerapan desain Atas yaitu, Eksplorasi, Improvisasi, Forming, dan Finishing. Tahap Eksplorasi dalam tari adalah pengamatan terhadap sesuatu objek yang akan dijadikan sumber ide gerak dalam tari. Tahap improvisasi atau eksperimentasi gerak dilakukan dengan membentuk pola Desain atas menjadi rangkaian motif gerak sesuai dengan hasil pengamatan yang telah diperoleh. Ketiga tahap Forming adalah tahap menyusun beberapa rangkaian motif gerak menjadi susunan gerak tari. Terakhir tahap Finishing adalah tahap evaluasi gerak dan menambahkan elemen-elemen pendukung dalam sebuah koreografi; (10) Halaman Menu Kuis, diberikan 10 (sepuluh) pertanyaan secara acak terkait Koreografi yang merupakan hasil dari tutorial atau tahapan belajar Koreografi sebelumnya. Setelah 10 (sepuluh) kuis telah berhasil dijawab, skor yang didapatkan oleh pengguna langsung terlihat pada halaman tersebut; (11) Halaman Profil, informasi terkait media, biodata dan disertai dengan foto profil pencipta media yang dapat dilihat oleh pengguna. Dengan melihat profil, pengguna mengetahui lebih lengkap biodata Pengembangan Media Pembelajaran Koreografi. Berikut tampilan menu utama media pembelajaran koreografi dasar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Koreografi Dasar

Selanjutnya draft media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan dilakukan tahapan uji ahli dengan tabel yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Ahli

No	Nama	Hasil	Kategori
1	Ahli Isi	94,6%	Sangat Baik
2	Ahli Desain	94,6%	Sangat Baik
3	Ahli Media	81,3%	Baik

Sebagaimana hasil validasi uji ahli maka Media Pembelajaran valid atau layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran koreografi dasar. Kemudian uji coba dilakukan kepada 3 orang mahasiswa dengan angket uji coba perorangan dengan kemampuan tinggi, rendah dan sdang, selanjutnya uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang dan uji lapangan sebanyak 35 orang. Uji perorangan memperoleh persentase 95,2% (kategori sangat baik), uji coba kelompok kecil dengan hasil persentase 93,03% (kategori sangat layak) .

Berdasarkan validitas media pembelajaran dari aspek ahli isi mata kuliah yaitu pengampu mata kuliah sebesar 98,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan akumulasi diperoleh tingkat persentase uji coba lapangan sebanyak 35 orang mahasiswa sebesar 93,29% kualifikasi sangat baik. Maka media pembelajaran koreografi dasar berbais mobile learning memiliki tingkat validasi sangat baik dan layak untuk digunakan.

Tabel 2. Uji coba Perorangan, kelompok kecil dan lapangan

No	Nama	Rerata Skor	Kategori
1	Perorangan	95,2 %	Sangat Baik
2	Kelompok Kecil	93,03%	Sangat Baik
3	Dosen Mata Kuliah	98,66%	Sangat Baik
4	Lapangan	93,29%	Sangat Baik

Dengan demikian media pembelajaran koreografi dasar memiliki tingkat validitas kategori sangat baik dan layak diterapkan pada proses pembelajaran. Kemudian terkait pengujian asumsi sebaran data hasil penelitian berupa skor perolehan *pretest* dan *posttest* perlu dilakukan sebelum menguji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample test*). Uji asumsi meliputi uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji Normality

Uji normalitas data digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Teknik pengujian normalitas data adalah menggunakan uji Kolmogorov- Smirnov SPSS. Hasil data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Kolmogorov-Smirnov^a

Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	0,119	35	0,200	0,964	35	0,298
Posttest	0,100	35	0,200	0,962	35	0,267

Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 25.0, dari output analisis menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* dengan probabilitas (Sig.) *pretest* dan *posttest* secara berturut-turut sebesar 0,200 dan 0,200. Oleh karena nilai signifikan > 0,05 maka data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan bahwa dua data atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Teknik pengujian homogenitas varians adalah dengan menggunakan uji homogenitas SPSS.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,609	1	68	0,438

Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 25.0, mendapatkan nilai homogenitas dengan probabilitas (Sig.) semua data *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,438. Oleh karena nilai signifikan > 0,05 maka semua kelompok data *pretest* dan *posttest* dinyatakan memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis diuji menggunakan uji-t (*paired sample test*) untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata hitung antara skor *pretest* dan *posttest* dengan output yaitu 1) skor rata-rata *pretest* dan *posttest*, 2) korelasi antara skor *pretest* dan *posttest*, dan 3) beda rerata yang dicapai.

Tabel 5. Skor Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	44,85	35	6,72634	1,13696
Posttest	88,08	35	3,99538	0,67534

Berdasarkan data pada tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) skor *posttest* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata (*mean*) skor *pretest* yaitu dengan hasil $88,08 > 44,85$. Dari hasil nilai rata-rata hasil belajar didapatkan bahwa rasio peningkatan hasil belajar sebesar 43,23%.

Tabel 6. Korelasi Skor *Pretest* Dan *Posttest*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	35	0,510	.002

Berdasarkan data pada Tabel diketahui bahwa dari output analisis menunjukkan nilai signifikansi korelasi data *pretest* dengan *posttest* adalah sebesar 0.002. Oleh karena nilai signifikan < 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif dan kuat antar mahasiswa yang memperoleh skor tinggi pada saat *pretest* serta memperoleh skor tinggi saat *posttest*.

Tabel 7. Uji-t Dua Sampel Berpasangan

Paired Differences							
Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	t	df	Sig. (2-tailed)
1 Pretest Posttest	-43,22857	5,81117	0,98227	-45,22478	-44,009	34	.000

Berdasarkan hasil uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Koreografi Dasar sebelum dan

sesudah diterapkan Media Pembelajaran Mobile Leraing untuk kemampuan membedakan desain gerak tari. Sehingga media pembelajaran terbukti valid digunakan pada proses pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning dikembangkan berdasarkan pengalaman belajar peneliti dan karakteristik mahasiswa melalui penyajian konten pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi serta kemandirian dalam belajar. Telah dapat dibuktikan instrumen uji lapangan yang diberikan kepada mahasiswa pada komponen yang dinilai yaitu Media Pembelajaran Koreografi Dasar berbasis Mobile Learning membuat saya termotivasi dan mandiri belajar tidak terbatas waktu dan 35 orang siswa memberikan skor 5 yaitu sangat setuju. Maka penggunaan media pembelajaran koreografi dasar berbasis mobile learning ini mahasiswa termotivasi dan dapat membangun kemandirian dalam belajar secara efektif dan efisien dari segi waktu maupun jarak.

Sejalan dengan penelitian Asri (2019) Pemanfaatan Smartphone pada mata kuliah koreografi dan komposisi tari memperoleh temuan penelitian bahwa pemanfaatan ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dalam proses transfer informasi, interaktif dalam mengkomunikasikan hasil belajar serta dapat menjadi perantara antar mahasiswa dan dosen secara tidak tatap muka. Sekaligus sebagai upaya menghasilkan dokumen dan pencatatan pada proses pembelajaran koreografi sehingga mampu menjadi pendukung dalam sistem pembelajaran. Penelitian tersebut relevan untuk penelitian ini sebagai kemajuan proses pembelajaran dengan memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran mata kuliah koreografi dapat membantu mahasiswa dan dosen agar dapat melakukan pembelajaran tidak dibatasi waktu serta dapat menjadi sistem pendokumentasian selama proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi terhadap seni serupa dengan penelitian Ciptahadi, *et al* (2023) memperoleh temuan penelitian media pembelajaran tari terbatas pada tatap muka dan ekstrakurikuler, sehingga sulit untuk memperkenalkan gerak tarinya. Pembelajaran multimedia dengan bantuan android dapat menjadi solusi agar dapat mempermudah dalam memperkenalkan tari karena menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi informasi yang lebih informatif dan interaktif. Berdasarkan implementasi media pembelajaran berbasis android ini mudah diakses, dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan skor dalam kategori sangat baik. Maka penelitian ini sangat berpengaruh pada pembelajaran tari yang proses pembelajarannya tidak singkat dan dengan bantuan media ini dapat diakses serta dipelajari tanpa mengenal batas waktu.

Keterlibatan mobile learning dengan sistem android terbukti relevan dalam meningkatkan keberhasilan peserta didik melalui media pembelajaran. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan valid sebagai media pendukung dan berkontribusi sangat layak karena dapat disandingkan dengan penelitian dari Nurwita (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik perlu dilakukan upaya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada penelitian ini dilakukan pengkajian terhadap media berbasis android yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, serta mengkaji respon peserta didik terhadap media sehingga dapat meningkatkan kemampuannya. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, tes kemampuan dan angket. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis android dalam pembelajaran sudah dalam kategori valid, praktis dan efektif. Valid berdasarkan penilaian validator yang telah dilakukan, praktis berdasarkan angket respon peserta didik yang memiliki indikator kemudahan penggunaan media dan efektif berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir penyelesaian masalah di atas kriteria ketuntasan.

Hasil perolehan uji asumsi di atas tentu dapat menjawab permasalahan di lapangan yang juga ditemukan pada penelitian Astuti (2023) memperoleh temuan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran mobile learning pada pembelajaran seni tari menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mobile learning dalam pembelajaran seni tari membuat siswa lebih aktif bersemangat dan lebih mudah memahami materi di dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuannya, pada siklus I rata-rata presentase 57%, setelah dilakukan siklus II meningkat rata-rata presentase 85,7%. Penelitian menunjukkan bahwa pada hasil belajar aspek pengetahuan dapat mencapai kriteria ketuntasan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mobile learning dalam pembelajaran seni tari sangat efektif, membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Terbukti media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam kemampuan membedakan desain gerak tari. Proses belajar peserta didik dapat berjalan secara efektif dan hasil belajar dapat meningkat karena pemakaian produk ini praktis sesuai tanggapan pada indikator penggunaan produk. Menurut Hasan, dkk (2021:48) dari beberapa pendapat dapat disimpulkan praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) media membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dari sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah, (2) media dapat menumbuhkan motivasi peserta didik belajar sehingga sudah sesuai dengan indikator dan tanggapan uji coba pada penelitian ini bahwa pengguna merasakan motivasi untuk mereka dapat belajar mandiri, (3) media dapat mengatasi permasalahan terbatasnya ruang dan waktu, tentu dalam penelitian ini sangat jelas bahwa berdasarkan hasil observasi

dilapangan terdapat permasalahan waktu dan ruang yang sangat berpengaruh bagi tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, maka dari itu media ini dibuat untuk menjawab serta memberikan solusi bagi permasalahan tersebut, (4) media dapat meminimalisir keberagaman pandangan peserta didik, dalam produk media pembelajaran ini sudah memberikan video dan tutorial bagaimana membentuk tubuh menjadi gerak koreografi yang mendasari pembelajaran ini, maka dari itu tidak akan ada lagi kesenjangan yang terjadi mengenai desain gerak satu dengan yang lain sehingga peserta didik mampu dengan mudah membedakan desain gerak tari, (5) media pembelajaran dapat menimbulkan kebiasaan belajar mandiri, sebagai peserta didik tingkat tinggi sangat diharapkan kemandirian tersebut bisa menjadi kebiasaan untuk dapat membangun pengetahuan sendiri sesuai dengan kreatifitas yang dituntut pada program studi guna dapat membentuk suatu tarian yang utuh dari hasil pembelajaran koreografi dari mulai ide, pemilihan desain gerak dan semua elemen tari yang dipelajari pada media pembelajaran ini dituangkan melalui gagasan mahasiswa secara mandiri.

Serupa dan sejalan dengan penelitian sebelumnya efektivitas memberikan dampak uji uatau produk pembelajaran ini. Hasil pengujian efektivitas media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata skor pretest sebesar 44,85, sedangkan nilai rata-rata skor posttest sebesar 88,08. Dari hasil nilai rata-rata hasil diperoleh bahwa rasio peningkatan hasil belajar sebesar 43,23%. Peningkatan hasil belajar membuktikan bahwa Media pembelajaran koreografi dasar sangat valid untuk digunakan. Hasil rata-rata posttest sebesar 88,08 kemudian dibandingkan dengan KKM dari mata kuliah Koreografi dasar sebesar 80 dan memperoleh hasil bahwa skor 88,08 lebih besar dari KKM mata kuliah Koreografi dasar sebesar 80 sehingga membuktikan bahwa media pembelajaran koreografi dasar efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mencapai kriteria keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran koreografi dasar untuk meningkatkan kemampuan membedakan desain gerak karya tari mahasiswa semester dua Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Denpasar. Pencapaian hasil belajar yang meningkat menyimpulkan bahwa pembelajaran sudah berlangsung dengan baik, penyajian materi sudah tepat, serta kebutuhan belajar mahasiswa telah terpenuhi dengan baik.

SIMPULAN

Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya. Media pembelajaran koreografi dasar ini menjawab kebutuhan media pembelajaran serta sebagai upaya daya saing di tengah era revolusi industri 4.0 . Adanya terobosan yang inovatif sebagai bentuk strategi dalam menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk tetap belajar dan mengembangkan pengetahuannya menata tari dengan baik melalui pemahaman elemen koreografi dasar. Alasan penggunaan android dalam pembuatan media pembelajaran koreografi dasar ini karena pengguna android lebih banyak dibandingkan IOS. Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 25.0, dari output analisis menunjukkan nilai *Kolmogorov-Smirnov* dengan probabilitas (Sig.) *pretest* dan *posttest* secara berturut-turut sebesar 0,200 dan 0,200. Oleh karena nilai signifikan $> 0,05$ maka data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan SPSS 25.0, mendapatkan nilai homogenitas dengan probabilitas (Sig.) semua data *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,438. Oleh karena nilai signifikan $> 0,05$ maka semua kelompok data *pretest* dan *posttest* dinyatakan memiliki varians yang homogen. Berdasarkan data pada Tabel diketahui bahwa dari output analisis menunjukkan nilai signifikansi korelasi data *pretest* dengan *posttest* adalah sebesar 0.002. Oleh karena nilai signifikan $< 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi yang positif dan kuat antar mahasiswa yang memperoleh skor tinggi pada saat *pretest* serta memperoleh skor tinggi saat *posttest*. Berdasarkan hasil uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Koreografi Dasar sebelum dan sesudah diterapkan Media Pembelajaran Mobile Leraing untuk kemampuan membedakan desain gerak tari. Sehingga media pembelajaran terbukti valid digunakan pada proses pembelajaran. Dari hasil pengujian tes dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media learning pada mata kuliah koreografi dasar dapat meningkatkan kapasitas pendidikan seni khususnya seni tari dengan sentuhan perkembangan teknologi serta menambah media pendukung pembelajaran berupa bahan ajar berbentuk audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrarian dkk. 2015. *Pembuatan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Untuk Informasi Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul*. Program Studi Teknik Geodesi. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro: Semarang
- Agung, Wahyu. 2010. *Panduan SPSS 17.0 Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Garailmu.
- Alma M. Hawkins, 1990. *Creating Through Dance*. Trjm. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

- Aqib, Z & Murtadlo, A. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ariani, N & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, Walter R & Gall Meredith D. 1983. *Educational Research and Information*. New York: Longman Inc.
- Buyens, Jim. 2001. *Aplikasi Mobile*. Informatika: Bandung
- Darmawan, Deni. 2022. *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- E. Mayer, dkk. 2020. *Five Ways To Increase The Effectiveness Of Instructional Video*. Journal Association for Educational Communications and Technology. [Mayer2020 Article FiveWaysToIncreaseTheEffective.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Eka Udiyana, I Gede & I Gede Mahendra Darmawiguna, dkk. (2015). *Pengembangan Aplikasi Gamelan Angklung Bali Berbasis Android*.
- Gagne dan Briggs. 1975. *Pengertian Pembelajaran*. New York: Expanded Edition
- H Safaat, Nazruddin. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ilmiyah, Sumbawati. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal Information Engineering and Educational Technology. [sumber 6.pdf](#). Diunduh pada 27 Juni 2022
- Iriaji. 2011. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Cakrawala Indonesia
- Jacqueline Smith. 1985. *Komposisi Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Trjm. Ben Suharto. Yogyakarta: Ikalasti.
- Jayalath, Esichaikul. 2020. *Gamification to Enhance Motivation and Engagement in Blended eLearning for Technical and Vocational Education and Training*. Journal Asian Institute of Technology, Pathumthani, Thailand. [Jayalath-Esichaikul2020 Article GamificationToEnhanceMotivatio.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Karmapati. 4(4), 1-9. H, Nazruddin Safaat. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- La Meri, 1975. *Dance Komposition The Basis Elements*. Trjm. Soedarsono. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Larasanti, Prihatnani. 2021. *Pembelajaran Daring dengan Model Kolaboratif 3CM dan Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas*. Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana. [sumber 10.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Lois Ellfeldt . 1977. *A Primer For Choreographers*. Trjm. Sal Murgiyanto. Jakarta: Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.
- Mariyah, dkk. 2021. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari Increasing Student Motivation Through the Use of Audio Visual Media: Experimental Study in Dance Learning*. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS). [sumber 3.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Mudiasih, dkk. 2021. *Pembelajaran Proses Mencipta Tari Bagi Guru Mgmp Seni Budaya Di Tingkat Sma Di Kota Denpasar Learning The Process Of Creating Dance For Mgmp Teachers Cultural Arts At High School Level In Denpasar City*. TANDIK: JURNAL SENI DAN PENDIDIKAN SENI Volume 1 Nomor 2. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/tandik> Diunduh pada 27 Juni 2022
- Purnama Asri. 2019. *Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Koreografi Dan Komposisi Tari I*. LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan. [sumber 4.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Rahma, Salawati. 2021. *Perancangan Bahan Ajar Berbasis Body Movement Untuk Meningkatkan Kecerdasan Tubuh Pada Pembelajaran Olah Tubuh I Mahasiswa Prodi Seni Tari FSD UNM*. Journal Universitas Negeri Makassar ISBN: 978-623-387-014-6. [sumber 1.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Rahma. 2020. *Perancangan Buku Ajar Mata Kuliah Koreografi Bagi Mahasiswa Prodi Seni Tari Fsd Unm (Dengan Pendekatan Personal Front)*. CARADDE: Conference of Arts, Art Educations and Design Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. [sumber 5.pdf](#). Diunduh pada 27 Juni 2022
- Robby Hidayat. 2011. *Koreografi & Kreastivitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.

- Suhaeri, dkk. 2019. *Edmodo Based e-Learning Development on Science Lesson in 7th Grade*. Journal University of PGRI Adi Buana, Surabaya State University, University of PGRI Adi Buana. [sumber 8.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Sumandiyo Hadi,Y. 1996. *Aspek-aspek Dasar Koreografo Kelompok*. Yogyakarta: Manthili.
- Tabrani,Primadi. 2000. *Proses Kreasi, apresiasi, belajar*. Bandung: ITB.
- Wiratama. 2020. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw*. Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. [sumber 7.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022