

**PEMBELAJARAN TARI DODOGERAN MELALUI APLIKASI
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
PEMAHAMAN MULTIKULTUR SISWA
DI SMAN 2 CIKARANG SELATAN**

TESIS

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni*



Disusun oleh :

ELIA NURIH SANIATI

1906561

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

**PEMBELAJARAN TARI DODOGERAN MELALUI APLIKASI
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
PEMAHAMAN MULTIKULTUR SISWA
DI SMAN 2 CIKARANG SELATAN**

oleh
ELIA NURIH SANIATI
NIM 1906561

Tesis diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pasca Sarjana

© Elia Nurih Saniati 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

*Berangkat dengan penuh keyakinan,
berjalan dengan penuh keikhlasan,
berusaha untuk mencapai tujuan.
Beribu kali ku terjatuh berjuta kali aku bangkit
Hanya doa, tekad dan semangat sebagai penguat.
Semangat itu adalah kepingan-kepingan bara kemauan
yang disisipkan pada setiap celah dalam kerja keras kita untuk
mencegah masuknya kemalasan dan penundaan.
Segala sesuatu yang di kerjakan
akan membuahkan hasil yang di dambakan.*

*The greatest secret of succes is there is no big secret,
whoever you are you will be successfull if you endeavor in earnest.*

*Ku olah kata, kubaca makna,
Ku ikat dalam alenia,
Ku bingkai dalam bab sejumlah lima
Jadilah mahakarya,
Gelar Magister ku terima.
Ku Persembahkan untuk kedua
Orangtua ku sebagai bingkisan kecil
atas segala doa dan kasih sayang
yang kuterima.*

LEMBAR PENGESAHAN

TESIS

**PEMBELAJARAN TARI DODOGERAN MELALUI APLIKASI
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK
PEMAHAMAN MULTIKULTUR SISWA
DI SMAN 2 CIKARANG SELATAN**

Oleh :
ELIA NURIH SANIATI
1906561

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Prof. Juju Masunah S.Sen.,M,Hum.Ph.D.
NIP.19630517 199932 001

Pembimbing II



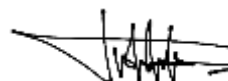
Dr. Trianti Nugraheni.,M.Si
NIP.197303161997022001

Penguji I



Prof. Dr. Hj. Tati Narawati, S.Sen.,M,Hum
NIP. 19521205 198611 2 001

Penguji II



Dr. Ayo Sunaryo, M.Pd
NIP. 197708042005011001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah S.Sen.,M,Hum.Ph.D.
NIP.19630517 199932 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis dengan judul “ **Pembelajaran Tari Dodogoran Melalui Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Pemahaman Multikultur Siswa di SMAN 2 Cikarang Selatan** “ ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/ sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021
Yang Membuat Pernyataan



ELIA NURIH SANIATI
NIM. 1906561

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT karena nikmat yang begitu besar syukur yang tiada terkira terucap untuknya. Tiada terbayang hingga akhirnya peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, ditengah banyaknya kesulitan dan permasalahan yang datang pada masa penulisan. Bimbingan, dorongan, motivasi, perhatian dan bantuan dari berbagai pihak sangat membantu peneliti dalam penyelesaian tesis ini. Maka dari itu peneliti sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Prof. Juju Masunah, M. Hum.,Ph.D. Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, motivasi dan ilmunya untuk membimbing, memberikan masukan dan pengarahan kepada peneliti.
2. Dr.Trianti Nugraheni, M.Si Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, pengarahan dan motivasi hingga tesis ini terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Zakarias Soetedja, M.Sn dan Dr. Ayo Sunaryo, M.Pd sebagai ahli media yang telah memberikan banyak masukan untuk penyempurnaan produk aplikasi, pengarahan dan motivasi hingga tesis ini terselesaikan dengan baik.
4. Prof. Dr.Hj Tati Narawati, Sen.,M.hum sebagai dosen penguji I yang telah memberikan pengarahan, motivasi dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
5. Dr. Ayo Sunaryo, M.Pd sebagai dosen penguji II yang telah penguji yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
6. Kepala Sekolah Drs. Asep Sadjati, M.Pd dan beserta Guru-guru serta staf Tata Usaha di SMAN 2 Cikarang Selatan, atas doa dan motivasinya dan telah memberikan waktu serta kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian tesis ini.
7. Seluruh Dosen di prodi pendidikan Seni Sekolah Pasca Sarjana yang telah memberikan ilmu dalam proses pembelajaran selama perkuliahan.

8. Staf tata usaha SPS UPI atas bantuan administrasi selama ini.
9. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda (H.Jahari Rusdiana S.Pd), Ibunda (H.Sayum Nuraeni) yang senantiasa mencurahkan kasih sayang dan doa yang tiada henti-hentinya serta semua dukungan moril dan materil yang tak terhingga, terimakasih yang sebesar-besarnya atas motivasinya, semangat, dukungan cinta dan kasih sayang yang di berikan selama ini.
10. Kakek dan nenek terimakasih atas doa yang tiada henti-hentinya serta dukungannya kepada peneliti.
11. Adik-Adiku, Ilhak Saprudin dan Eliska Auranissa terimakasih atas segala bantuan, doa dan motivasinya kepada peneliti.
12. Seluruh Siswa-siswi SMAN 2 Cikarang Selatan, terimakasih atas penerimaan, penghargaan, kerjasama, seda gurau yang telah kalian berikan.
13. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Seni angkatan 2019 Sekolah Pasca Sarjana UPI yang telah memberikan support, canda tawa dan duka yang telah kita lalui bersama dalam kurun waktu 2 tahun terakhir ini.
14. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tes ini.

Bandung, Agustus 2021
Peneliti



Elia Nurih Saniati

ABSTRAK

PEMBELAJARAN TARI DODOGERAN MELALUI APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PEMAHAMAN MULTIKULTUR SISWA DI SMAN 2 CIKARANG SELATAN

Elia Nurih Saniati

elianurihsaniati@upi.edu.

Universitas Pendidikan Indonesia

Peran teknologi pada masa Covid – 19 sangatlah besar, pembelajaran dari rumah dilakukan dalam jaringan dengan memanfaatkan sebuah aplikasi atau web yang biasa disebut dengan E-learning. Tari Dodogeran di Bekasi memiliki karakteristik percampuran budaya Sunda, Betawi, dan Tionghoa. Tarian ini menarik untuk dikembangkan menjadi konten media pembelajaran tari dalam rangka mengembangkan pemahaman siswa terhadap multikultur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Dodogeran untuk meningkatkan pemahaman multikultur siswa. Konten Tari Dodogeran yang dikembangkan dalam multimedia interaktif tersebut meliputi sejarah, musik, rias, busana, ragam gerak, yang menggambarkan keragaman etnis yaitu Sunda, Betawi, Tionghoa. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). Dengan alur penelitian yakni: 1) Penelitian dan pengumpulan data melalui studi literatur dan studi lapangan; 2) membuat perencanaan desain Multimedia Interaktif, Validasi desain dan revisi oleh *expert judgement* ; 3) melakukan ujicoba lapangan dengan kelompok kecil, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan terbatas, penyempurnaan produk; 4) mewujudkan produk aplikasi pembelajaran tari Dodogeran. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 2 Cikarang Selatan sebanyak 150 siswa, dengan sampel 20 siswa. Uji kelayakan media dari ahli materi didapat presentase kelayakan sebesar 86%, hasil dari ahli media sebesar 96% maka media sangat layak diujicobakan. Hasil penelitian yakni evaluasi hasil belajar (*Pre test – Post test*) kelompok kecil diperoleh hasil uji hipotesis $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ $0,8 > 0,2$. Evaluasi hasil belajar Skala terbatas $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ $3,2 > 0,7$. Kuesioner uji penerima pengguna kelompok kecil diperoleh presentase 88%. Uji penerimaan pengguna skala terbatas presentase 96%. Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka Aplikasi multimedia interaktif tari Dodogeran berbasis *android* berhasil digunakan oleh siswa dan dapat meningkatkan pemahaman multikultur siswa di SMA Negeri 2 Cikarang Selatan.

Kata Kunci : multimedia interaktif, pemahaman multikultur, tari dodogeran pendidikan seni, android.

ABSTRACT

LEARNING DODOGERAN DANCE THROUGH ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA APPLICATION FOR STUDENTS MULTICULTURAL UNDERSTANDING AT SMAN 2 CIKARANG SELATAN

Elia Nurih Saniati

elianurihsaniati@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia

The role of technology during the Covid-19 era is very large, learning from home is carried out in a network by utilizing an application or web which is commonly called E-learning. The Dodogeran dance in Bekasi has the characteristics of a mixture of Sundanese, Betawi, and Chinese cultures. This dance is interesting to be developed into dance learning media content in order to develop students' understanding of multiculturalism. This study aims to develop interactive multimedia products for the Dodogeran dance to improve students' understanding of multiculturalism. The content of Dodogeran Dance which was developed in the interactive multimedia includes history, music, makeup, clothing, various movements, which describe ethnic diversity, namely Sundanese, Betawi, Chinese. The method used in this research is Research and Development (R&D). With the research flow, namely: 1) Research and data collection through literature studies and field studies; 2) make Interactive Multimedia design planning, design validation and revision by expert judgment); 3) conduct field trials with small groups, revision of test results, limited field trials, product improvements; 4) realizing the Dodogeran dance learning application product. The population in this study were 150 students of class X SMAN 2 Cikarang Selatan, with a sample of 20 students. The media feasibility test from material experts obtained a feasibility percentage of 86%, the results from media experts were 96% so the media was very feasible to be tested. The results of the study, namely the evaluation of learning outcomes (Pre test - Post test) of small groups obtained the results of hypothesis testing $t\text{-count} > t\text{-table } 0.8 > 0.2$. Evaluation of learning outcomes Limited scale $t\text{-count} > t\text{-table } 3.2 > 0.7$. The small group user acceptance test questionnaire obtained a percentage of 88%. The user acceptance test is limited to a percentage of 96%. Based on the test results, the Android-based interactive multimedia application of the Dodogeran dance was successfully used by students and could improve students' understanding of multiculturalism at SMA Negeri 2 Cikarang Selatan.

Keywords: interactive multimedia, multicultural understanding, dodogeran dance art education, android.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktik.....	9
1.5 Struktur Organisasi Tesis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media.....	12
2.1.2 Multimedia Interaktif	13
2.1.3 Unity.....	15
2.1.4 Android.....	16
2.1.5 Multikultur.....	20
2.1.6 Tari Dodogoran	23
2.2 Penelitian Terdahulu	23
2.3 Kerangka Berpikir	27

2.4 Operasionalisasi Variabel	28
2.5 Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Dodogeran	31
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (<i>Research and Information</i>).....	33
3.2.2 Perencanaan (<i>Planning</i>)	33
3.2.3 Uji Coba Produk	34
3.3 Partisipan (Populasi dan Sampel)	35
3.4 Lokasi Penelitian	36
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.5.1 Instrumen Kuesioner Kelayakan Produk.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Temuan Penelitian	49
4.1. Konsep pengembangan multimedia interaktif Tari Dodogeran	49
4.1.1 Analisis Masalah	49
4.1.2 Studi Litelatur	50
4.1.3 Studi lapangan.....	51
4.1.4 Analisis Pengguna.....	57
4.1.5 Analisis Kebutuhan	57
4.2 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	58
4.2.1 Desain Multimedia Interaktif.....	58
4.2.2 Validasi Ahli	71
4.3 Implementasi Multimedia Pembelajaran Tari Dodogeran.....	77
4.3.1 Uji Coba Produk kelompok kecil.....	77
4.3.2 Uji Coba Produk Lapangan Terbatas	80
4.4 Hasil Uji Coba Produk Aplikasi Pembelajaran Tari Dodogeran	82
4.4.1 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	83

4.4.2 Revisi Produk.....	89
4.4.3 Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	93
4.5 Produk Akhir Aplikasi Multimedia Interaktif Tari Dodogeran	101
B. Pembahasan.....	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Implikasi	127
5.3 Rekomendasi	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tiga Elemen Multikultur Teori Blum.....	22
Tabel 2. 2. Aspek Multikultur dalam Pembelajaran Tari.....	22
Tabel 3. 1. Indikator Pemahaman Multikultur.....	37
Tabel 3. 2. Skala Likert	38
Tabel 3. 3. Rubrik Penilaian Hasil Kelayakan Media.....	39
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Materi	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Materi.....	41
Tabel 3. 6. Skor Alternatif Jawaban	42
Tabel 3. 7. Kisi-kisi kuisioner Lembar Uji Coba Siswa	43
Tabel 3. 8. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto	48
Tabel 4. 1. Ragam Gerak Tari Dodogeran.....	54
Tabel 4. 2. Ragam Gerak Multikultur Tari Dododgeran.....	54
Tabel 4. 3. Busana Tari Dodogeran	55
Tabel 4. 4. Analisis Kebutuhan	57
Tabel 4. 5. Hasil Penilaian Ahli Materi	72
Tabel 4. 6. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto	73
Tabel 4. 7. Hasil Penilaian Ahli Media.....	75
Tabel 4. 8. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto	77
Tabel 4. 9. Pretest Pemahaman multikultur	83
Tabel 4. 10. Posttest Pemahaman multikultur	83
Tabel 4. 11. Nilai Pretes dan Posttest Pemahaman multikultur	84
Tabel 4. 12. Perhitungan Kuesioner.....	87
Tabel 4. 13. Hasil Kuesioner	87
Tabel 4. 14. Hasil Perhitungan Kuesioner	88
Tabel 4. 15. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto.....	89
Tabel 4. 16. Pretest Pemahaman multikultur	94
Tabel 4. 17. Posttest Pemahaman multikultur	94
Tabel 4. 18. Nilai Pretes dan Posttest Pemahaman multikultur	95
Tabel 4. 19. Perhitungan Kuesioner.....	98
Tabel 4. 20. Hasil Kuesioner	98
Tabel 4. 21. Hasil Perhitungan Kuesioner	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Unity	15
Gambar 2. 2. Versi Android	16
Gambar 4. 1. Musik.....	53
Gambar 4. 2. Rias Tari Dodogeran.....	54
Gambar 4. 3. Busana Tari Dodogeran	55
Gambar 4. 4. Flowchart Aplikasi Multimedia Interaktif Tari Dodogeran	59
Gambar 4. 5. Tampilan Intro Media Pembelajaran	60
Gambar 4. 6. Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	60
Gambar 4. 7. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran	61
Gambar 4. 8. Halaman Pendahuluan (Kompetensi Inti)	61
Gambar 4. 9. Halaman Pendahuluan (Kompetensi Dasar)	62
Gambar 4. 10. Halaman Pendahuluan (Indikator).....	62
Gambar 4. 11. Halaman Materi	62
Gambar 4. 12. Halaman Sejarah (Kebudayaan Bekasi).....	63
Gambar 4. 13. Halaman Sejarah (Sejarah Tari Dodogeran)	63
Gambar 4. 14. Halaman Musik.....	64
Gambar 4. 15. Halaman Rias dan Busana.....	64
Gambar 4. 16. Halaman Ragam Gerak	65
Gambar 4. 17. Halaman nama ragam gerak Tari Dodogeran 1.....	65
Gambar 4. 18. Halaman nama ragam gerak Tari Dodogeran 2.....	65
Gambar 4. 19. Halaman ragam gerak tari multikultur	66
Gambar 4. 20. Halaman ragam gerak kewer	66
Gambar 4. 21. Halaman gerak nindak kagok goyang kaget.....	67
Gambar 4. 22. Halaman gerak rapet nindak variasi lutut.....	67
Gambar 4. 23. Halaman gerak rapet nindak variasi lutut.....	68
Gambar 4. 24. Halaman ragam gerak multikultur (gerak silat).....	68
Gambar 4. 25. Halaman Video Tari Dodogeran.....	69
Gambar 4. 26. Halaman Tata Cara Kuis	69
Gambar 4. 27. Halaman Kuis	70
Gambar 4. 28. Halaman Skor Kuis	70
Gambar 4. 29. Halaman Profil.....	70
Gambar 4. 30. Uji coba kelompok kecil	80
Gambar 4. 31. Uji coba Skala terbatas.....	82
Gambar 4. 32. Soal kuis aspek menghargai budaya lain	90
Gambar 4. 33. Soal kuis aspek menganalisis perbedaan keunikan.....	90
Gambar 4. 34. Soal kuis aspek menumbuhkan sikap simpati	90

Gambar 4. 35. Soal kuis sebelum diperbaiki.....	91
Gambar 4. 36. Soal kuis setelah diperbaiki.....	91
Gambar 4. 37. Perbaikan ukuran font Kompetensi Inti	92
Gambar 4. 38. Perbaikan ukuran font Kompetensi Dasar.....	92
Gambar 4. 39. Perbaikan ukuran font Indikator	92
Gambar 4. 40. Perbaikan ukuran font halaman sejarah 1	93
Gambar 4. 41. Perbaikan ukuran font halaman sejarah 2	93
Gambar 4. 42. Tampilan awal aplikasi	101
Gambar 4. 43. Logo aplikasi tari Dodogoran	101
Gambar 4. 44. Tampilan Intro Media Pembelajaran	102
Gambar 4. 45. Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	102
Gambar 4. 46. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran	103
Gambar 4. 47. Halaman Pendahuluan (Kompetensi Inti)	103
Gambar 4. 48. Halaman Pendahuluan (Kompetensi Dasar).....	103
Gambar 4. 49. Halaman Pendahuluan (Indikator).....	104
Gambar 4. 50. Halaman Materi	104
Gambar 4. 51. Halaman Sejarah (Kebudayaan Bekasi).....	105
Gambar 4. 52. Halaman Sejarah (Sejarah Tari Dodogoran)	105
Gambar 4. 53. Halaman Musik.....	106
Gambar 4. 54. Halaman Rias dan Busana.....	106
Gambar 4. 55. Halaman Ragam Gerak	107
Gambar 4. 56. Halaman nama ragam gerak Tari Dodogoran.....	107
Gambar 4. 57. Halaman nama ragam gerak Tari Dodogoran.....	107
Gambar 4. 58. Halaman ragam gerak tari multikultur	108
Gambar 4. 59. Halaman gerak kewer.....	108
Gambar 4. 60. Halaman ragam gerak nindak kagok goyang kaget	109
Gambar 4. 61. Halaman ragam gerak rapet nindak variasi lutut	109
Gambar 4. 62. Halaman ragam gerak rapet nindak selancar tempat	110
Gambar 4. 63. Halaman ragam gerak silat	110
Gambar 4. 64. Halaman Video Tari Dodogoran.....	111
Gambar 4. 65. Halaman Tata Cara Kuis	111
Gambar 4. 66. Halaman Kuis	111
Gambar 4. 67. Halaman Skor Kuis	112
Gambar 4. 68. Halaman Profil.....	112

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1. Kerangka Pikir Penelitian	28
Bagan 3. 1. Desain Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	31
Bagan 3. 2. Alur penelitian.....	32

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1. Perolehan Data Nilai Pretest – Posttest	86
Grafik 4. 2. Perolehan Data Nilai Pretest – Posttest	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	134
Lampiran 2	139
Lampiran 3	145

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anggraini, Dwi (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Model Addie Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar*. S2 thesis, Universitas pendidikan indonesia.
- Addin Rustam Ibrahim. (2013). *Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam*. Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia Vol. 7, No. 1, Februari
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Cetakan Ke-15. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Allen, Michael. (2013). *Guide To E-Learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Ardiansyah, Ivan. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Aisya Apriliani Hijriyanni, (2020) *Model Problem Based Learning Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Daring Untuk Meningkatkan Pemahaman Gerak Tari*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Blum, A. Lawrence. (2001). *Antirasisme, Multikulturalisme, dan Komunitas Antar Ras, Tiga Nilai Yang bersifat Mendidik Bagi Sebuah Masyarakat Multikultural, dalam Larry May, dan Shari ColinsChobanian, Etika Terapan: Sebuah Pendekatan Multikultural, Alih Bahasa : Sinta Carolina dan Dadang Rusbiantoro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

- Desianny Amalia Fauziah (2017) *Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android Dengan Metode Linear Sequential Model*. Under Graduates Thesis, Universitas Negeri Semarang. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomor 1 April 2014, (hal. 7-16) ~
- Fauziah, D. A., Eko, S., & Raden, K. (2018). *Pengembangan Ensiklopedi Digital Tari Daerah Jawa Tengah Berbasis Android Dengan Metode Linear Sequential Model*. *JURNAL IPTEKKOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 20(1), 77.
- Fred Percival dan Henry Ellington (1993). *A Handbook of Educational Technology* London: Kogan Page, 1993), hlm. 71-72
- Hijriyanni, A. A. (2020). *Model Problem Based Learning Berbasis Multimedia*.
- Hiswara, A., Fajria, A., & Ridwan, M. (2019). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Nusantara Berbasis Android*. In *ESIT*, 14(01), 1–5.
- Ilhak Saprudin. (2020). *Implementasi Simultaneous Localization And Mapping (Slam) Pada Aplikasi Augmented Reality Sistem Tata Surya*. Unsika
- Gunawan (2015). *Model Pembelajaran Berbasis ICT*. Mataram: FKIP Unram Press.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). *Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan*. 36, 96–105.
- Kusumastuti, Eny (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomor 1 April 2014, (hal. 7-16) ~
- Lionar, Uun dan Mulyana, Agus. (2019) *Nilai-Nilai Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah: Identifikasi Pada Silabus*. IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education Volume 1, Nomor 1.
- Masunah, Juju dan Narawati, Tati. (2003). *Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung: P4ST.
- Masunah, Juju (2011). *Konsep Dan Praktik Pendidikan Multikultural Di Amerika Serikat Dan Indonesia* *jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 17, Nomor 4, Februari, hlm. 298-306
- Mayer, RE. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Maulana, G. G. (2017). *Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web*. Jurnal Teknik Mesin, 6(2), 8.
- Muhamad Adib. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Pelajaran Matematika Materi Kpk Dan Fpb*.
- Munir. (2020). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12).
- Muhammad Ridwan. (2018). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Nusantara berbasis Android*. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Munadlir, Agus (2016) *Strategi Sekolah Dalam Pendidikan Multikultural*, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Wates Yogyakarta JPSSD : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2, No. 2
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nancy Zulfah, dkk (2020) *Pola Komunikasi Antar Budaya Etnis Tionghoa dan Betawi*. In: Jejak Komunikasi Pada Era Kontemporer Dari Sudut Pemikiran dan Riset. Ubhara Jaya Press, pp. 24-38. ISBN 978-979-9233-87-5
- Nurhadi, dkk, (2003) *Pembelajaran Konetekstual dan Penerapan Dalam KBK*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Safaat, Nazruddin h. (2012). " *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Bandung : Informatika Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2011). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sudarsono, dkk. (2005). *Taksonomi Tumbuhan Tinggi*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Sliwka, A. (2008). *The contribution of alternative education. Innovating to Learn, Learning to Innovate*, 93.
- Thomas M. Duffy dan David H. Jonassen (1992). *Constructivism and The*

Technology of Instruction (Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates), hlm. 22.

Widiastuti, N. M. D. (2018). *Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 287.

Wiwin Hartanto,(2016). *Cloud Computing Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran*. *Pendidikan Ekonomi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, ilmu ekonomi dan ilmu sosial: vol 10 No