

363/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/24/JULI/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN POLA LANTAI TARI KREASI DAERAH
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian D&D pada Media untuk Mata Pelajaran SBdP di MI Al-Istiqomah
Kecamatan Cileunyi Kulon)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat penyusunan Skripsi pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
DISKA IRRESTA ANDANI
1908434

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN POLA LANTAI TARI KREASI DAERAH
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian D&D pada Media untuk Mata Pelajaran SBdP di MI Al-Istiqomah
Kecamatan Cileunyi Kulon)

Oleh

Diska Irresta Andani

1908434

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Diska Irresta Andani 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

**DISKA IRRESTA ANDANI
PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN POLA LANTAI TARI KREASI DAERAH
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

Pembimbing II



Uus Kusnadi, M.Pd.

NIP. 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar” 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 risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023
Yang membuat pernyataan

Diska Irresta Andani

NIM. 1908434

MOTTO

“Be kind and have a courage” -Cinderella

“Go. Live your dream” -Hook Hand, Tangled

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif mengenai pola lantai tari kreasi daerah yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP di kelas lima Sekolah Dasar. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk guru dan siswa serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran. Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan, kelengkapan materi, dan bahasa yang dipakai. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bimbingan serta kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini dengan segala kerendahan hati.

Bandung, Juli 2023

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah atas izin Allah SWT skripsi ini dapat selesai. Proses penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dukungan dari beberapa pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yth. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan wakil direktur skripsi yang senantiasa membimbing peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Yth. Uus Kusnadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II skripsi yang senantiasa dengan hangat memberikan semangat, saran, kritik yang membangun, serta masukan kepada peneliti.
3. Yth. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru.
4. Yth. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Ikom., MCE. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru.
5. Yth. Intan Permata Sari, S.ST., M.Ds., selaku ahli media yang telah bersedia untuk melakukan validasi media terhadap produk yang dikembangkan peneliti.
6. Yth. Dr. Ai Sutini, M.Pd., selaku ahli materi yang telah bersedia untuk melakukan validasi materi terhadap produk yang dikembangkan peneliti.
7. Yth. Drs. Kurniawati, M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah bersedia melakukan validasi bahasa terhadap produk yang dikembangkan peneliti.
8. Yth. Bapak dan Ibu Dosen, serta Staff Akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru yang telah memberikan ilmu dan membantu peneliti selama masa perkuliahan.
9. Bapak Drs. Dudung Priatna, M.Pd., dan Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
10. Kepala sekolah, guru-guru, serta siswa siswi MI Al-Istiqomah yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. orang tua tersayang, yang tidak hanya cukup diungkapkan dengan tulisan maupun lisan yaitu untuk Ayah dan Bunda yang selalu kerja keras memenuhi

kebutuhan peneliti dan selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi, dan selalu mendoakan peneliti.

12. Adik tercinta, Diaz yang selalu memberikan perhatian dan canda tawa ketika peneliti merasa sedih dan jenuh.
13. orang tua kedua, Mama Is dan Papa Mul serta Aa Vemby, Aa Vidi, Teh Tia, Teh Gia yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta kebutuhan peneliti selama peneliti merantau untuk menjalani pendidikan S-1.
14. Teh Sesty dan Teh Farida yang seelau memberikan waktu luangnya untuk memberikan gambaran dan membantu peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
15. Sahabat peneliti, Herisda Erviani, Aniendita Zahra, dan Vera Sabrina yang selalu menemani dan memberikan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
16. Sahabat peneliti, Salsabilla Ghinantya yang mendengarkan keluh kesah peneliti selama pengerjaan skripsi ini.
17. Sahabat peneliti, Hilda Putri Mariam yang senantiasa mendengarkan dan memberikan saran juga semangat kepada peneliti selama pengerjaan skripsi ini.
18. Teman seperjuangan peneliti yaitu, Riska, Sally, Sabilla, Dewi, Nia, Rara, Mita yang mewarnai hidup peneliti selama kuliah kurang lebih empat tahun.
19. Teman-teman Paskibra SMAN 7 Tangsel yang masih mewarnai dan menemani peneliti.
20. Teman-teman kelas B PGSD 2019 dan Dapur Seni Biru yang memberikan tambahan warna kehidupan semasa kuliah di UPI Cibiru.

Penulis mengucapkan terimakasih secara tulus dari dalam hati kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala bentuk dukungan, bimbingan, saran, masukan, dan doa yang telah diberikan kepada penulis menjadi pahala yang diberkahi Allah SWT.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN POLA LANTAI TARI KREASI DAERAH DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Diska Irresta Andani

1908434

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan pengetahuan siswa Sekolah Dasar terhadap pembelajaran SBdP khususnya materi tari kreasi daerah, kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini difokuskan kepada pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk materi pola lantai tari kreasi daerah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon guru dan siswa pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk materi pola lantai tari kreasi daerah di kelas lima Sekolah Dasar. Desain penelitian yang digunakan ialah Design & Development (D&D) dengan menggunakan enam tahapan model dnd, yakni 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objective*, 3) *Design and Develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing result*, 6) *Communicate the testing result* dengan teknik analisis data deksriptif kualitatif. Partisipan penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan 14 siswa Sekolah Dasar. Pada proses pengembangan peneliti mendapatkan kelayakan media dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan akumulasi persentase sebesar 97,4% dengan kategori "Sangat Layak". Respon dari guru dan siswa mendapatkan hasil yang bagi dengan hasil penilaian dari guru dan siswa dengan rata-rata sebesar 94,3% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk materi pola lantai tari kreasi daerah sangat layak digunakan di kelas lima Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Design and Development*, Media Pembelajaran, *Powerpoint* Interaktif, Tari Kreasi Daerah, SBdP

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA FOR DANCE FLOOR PATTERNS REGIONAL CREATION IN CLASS 5th ELEMENTARY SCHOOL

Diska Irresta Andani

1908434

This research is motivated by the lack of interest and knowledge of elementary school students towards SBdP learning, especially regional creation dance material, the need for innovative and interesting learning media to keep up with the times. This research is focused on the development of interactive powerpoint learning media for regional creation dance floor pattern material. The purpose of this study was to determine the development process, determine the feasibility of media, and determine the responses of teachers and students to interactive powerpoint learning media for regional dance floor patterns in grade five elementary schools. The research design used is Design & Development (D&D) using the six stages of the dnd model, namely 1) Identify the problem, 2) Describe the objective, 3) Design and Develop the artifact, 4) Test the artifact, 5) Evaluate testing results, 6) Communicate the testing result with qualitative descriptive data analysis techniques. The research participants consisted of media experts, material experts, linguists, class teachers, and 14 elementary school students. In the development process, researchers obtained media feasibility from media experts, material experts, and linguists with an accumulated percentage of 97.4% in the "Very Feasible" category. Responses from teachers and students get the same results as the assessment results from teachers and students with an average of 94.3% with the category "Very Feasible". Based on this data, interactive powerpoint learning media for regional dance floor patterns material is very feasible to use in grade five elementary schools.

Keyword: *Design and Development, Learning Media, Powerpoint Interactive, Regional Dance, SBdP*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2 <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	10
2.2.1 Keunggulan dan Kelemahan Microsoft <i>Powerpoint</i>	11
2.3 Seni Tari.....	12
2.3.1 Tari Kreasi.....	13
2.3.2 Pola Lantai Tari.....	14
2.4 Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar.....	19
2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	19
2.6 Penelitian Relevan.....	21
2.7 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.1.1 Identifikasi masalah (<i>Identify the problem</i>).....	24
3.1.2 Mendeskripsikan tujuan (<i>Describe the objective</i>).....	25
3.1.3 Desain dan pengembangan produk (<i>Design and develop the artifact</i>).....	25
3.1.4 Uji coba produk (<i>Test the artifact</i>).....	26
3.1.5 Evaluasi hasil uji coba (<i>Evaluate testing result</i>).....	26
3.1.6 Mengkomunikasikan hasil ujicoba (<i>Communicate the testing result</i>).....	27
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.4 Instrumen Penelitian.....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	30
3.6 Reduksi Data.....	31
3.7 Penyajian Data.....	31
3.8 Penarikan Kesimpulan.....	31

BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN	32
4.1 Temuan	32
4.1.1 Tahap identifikasi masalah (<i>Identify the problem</i>)	32
4.1.2 Tahap mendiskripsikan tujuan (<i>Describe the objective</i>)	34
4.1.3 Tahap desain dan pengembangan produk (<i>Design and develop the artifact</i>)	35
4.1.4 Tahap uji coba produk (<i>Test the artifact</i>)	51
4.1.5 Tahap evaluasi hasil uji coba (<i>Evaluate testing result</i>)	54
4.1.6 Tahap mengkomunikasikan hasil ujicoba (<i>Communicate the testing result</i>)	56
4.2 Pembahasan	58
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar	58
4.2.2 Kelayakan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar	60
4.2.3 Respon Pengguna Guru dan Siswa Media <i>Powerpoint</i> Interaktif dalam Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Daerah di Kelas V Sekolah Dasar	62
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Implikasi	66
5.3 Rekomendasi	66
 DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	73
RIWAYAT PENULIS.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar	16
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	29
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Pengguna untuk Guru	29
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Pengguna untuk Siswa	30
Tabel 3.7 Interpretasi Skala Likert	30
Tabel 4.1 Fasilitas Pengguna dan Pengembang	34
Tabel 4.3 KD dan Indikator GBPM	36
Tabel 4.4 Garis Besar Program Media	36
Tabel 4.5 Desain <i>User Interface</i> Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	37
Tabel 4.6 Identitas Validator	45
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	45
Tabel 4.8 Revisi Media	47
Tabel 4.9 Validasi Ahli Materi	48
Tabel 4.10 Revisi Ahli Materi	49
Tabel 4.11 Validasi Ahli Bahasa	50
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	50
Tabel 4.13 Respon Pengguna Guru	51
Tabel 4.14 Respon Pengguna Siswa	52
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Respon Pengguna	54
Tabel 4.18 Analisis SWOT	55
Tabel 4.15 Hasil Quiz Siswa	56
Tabel 4.16 Hasil Pembelajaran Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Lantai Garis Lurus	15
Gambar 2.2 Pola Lantai Garis Lengkung	15
Gambar 2.3 Tari Merak	16
Gambar 2.4 Tari Seudati	17
Gambar 2.5 Tari Sekapur Sirih	17
Gambar 2.6 Tari Lenggang Nyai	18
Gambar 2.7 Tari Tandak	18
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian model D&D	24
Gambar 4.1 Button dalam Media powerpoint Interaktif.....	37
Gambar 4.2 Aset Animasi dan Elemen Grafis	37
Gambar 4.3 Input Audio ke dalam Media <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	42
Gambar 4.4 Input Video ke dalam Media <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	43
Gambar 4.6 Fitur Transitions dan Animations untuk Button	44
Gambar 4.8 Respon Pengguna Siswa	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	74
Lampiran 2. Surat Sudah Melaksanakan Penelitian	77
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
Lampiran 4. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik	82
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media	84
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi	87
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Lampiran 8. Tampilan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	93
Lampiran 9. Angket Responden Guru	100
Lampiran 10. Angket Responden Siswa	102
Lampiran 11. Hasil Quiz Siswa	116
Lampiran 12. Hasil Pembelajaran Siswa	118
Lampiran 13. Dokumentasi	132
Lampiran 14. Buku Bimbingan	136
Lampiran 15. Lembar Perbaikan Skripsi	140

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, A. D. (2018). Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language, and Literacy with ICT. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on Call (4)*, 227-241. Doi: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Anasta & Wijayati. (2021). *Seni Tari: Buku Panduan Guru*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anugrah, C. D. (2016). Kiat Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Seni Budaya melalui Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 14(2).
- Atmajaya, Y. T. (2021). *Microsoft Powerpoint* sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Interaktif. Puskdiklat Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/78/microsoft-powerpoint-sebagai-salah-satu-media-pembelajaran-interaktif>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 250-259. Doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Astuti, F. D. D., & Puspito, P. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Keterampilan Tari. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 9(1). DOI: <https://doi.org/10.26740/jps.v9n1.p1-12>
- Azzahra, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- Candra, O., Elfizon., Islami, S., & Yanto, D. T. P. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Power Point pada Mata Diklat Dasar dan Pengukuran Listrik. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2). Doi: 10.22373/crc.v4i2.6660
- Dharmaningsih, M. (2018). *Mari Menari Bersama*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Elisa, E. (2022). Pemilihan Media Pembelajaran. [Online]. Diakses dari: <https://educhannel.id/>
- Elis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Informing Science Institute*, 10, 107-118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Firmansyah, H. F., Fajriyah, N. S., & Dewi, R. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Junral Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101-110.
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082-11088. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4196>
- Hamdani, R., & Sumbawati, M. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika UNESA. *Jurnal IT-EDU*, 4(52), 153-161.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, K. T., Tahrim, T., Anwari, M. A., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, M. I. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Hayati, F., Neviyarni., Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Anlysis, Design, Development, Implementation an Evaluation) dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hikmah, N. S., & Malarsih, M. (2022). Metode Pembelajaran Seni Tari bagi Siswa Tunarungu Tingkat Sekolah Menengah Pertama di SLB N Slawi Kabupaten Tegal. *Jurnal Seni Tari*, 11(2), 118-200.
- Humardani. (1983). Kumpulan Kertas Tentang Tari. Surakarta: STSI Press.
- Ikhsanudin, F. (2020). Pengembangan Media Permainan Inovatif CERAPI (Cerita Imajinasi Pola Lantai) pada Pembelajaran SBdP untuk Siswa Kelas V SDN Karangtengah 01 Batang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Indriyanti, N. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Irawan, R. (2022). Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjaran: Eureka Media Aksara

- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia dengan Menggunakan Media *Powerpoint* dan Media Torso. *Bioedusiana*, 3(2), 64-68.
- Kemendikbud . (2018). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87-91.
- Kurniaty, E. (2020). Media *Powerpoint* sebagai Media Pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pemanfaatan-media-powerpoint-sebagai-media-pembelajaran/>
- Kussudiarjo, B. (1992). Dari Klasik Hingga Kontemporer. Yogyakarta: Padepokan Pers.
- Kusumawati, L. D., Sugito, N., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lathifah, F. N. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android “Menata” untuk Mata Pelajaran SBdP Kelas 4 Sekolah Dasar. (Skripsi). Kampus Daerah Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, Literasi, dan Pendidikan Karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013). *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59-82)
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maysyaroh, U. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Materi Pola Lantai Tari Daerah Kelas V SDN Ketitangwetan 01 Pati. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95-105.

- Miftah, M. & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Muhibbin, S. (2010). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Mutia. (2021). Characteristics of Childern Age of Basic Education. *Jurnal Fitrah*, 3(1), 114-131.
- Nugraheni, E. Y., & Wahyudi, D. (2013). Pengetahuan Tari. Banjarmasin: P3AI Universitas Lambung Mangkurat .
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187.
- Pratama, D. P. (2018). Pengembangan Tari Kreasi untuk Penanaman Karakter *Go Green* di Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint* 2016 pada Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Jambi
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1).
- Purwaningsih, L. (2018). Analisis Kesesuaian antara Materi, Metode dan Media Pembelajaran pada Mata Pembelajaran PAI di Kelas V SDN Bapinang Hilir Laur. (Skripsi). Universitas IAIN Palangkaraya.
- Purwati, I., Wulandari, M, D., & Darsinah. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 4(2), 95-100, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/2440/1055>
- Putriandewi, I. S. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari di SDN Randusari Kotagede Yogyakarta. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- RI. 1945. Undang-Undang dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1. Republik Indonesia.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues. Routlege.<https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Riduwan. (2016). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Penerbit Alfabeta

- Rizka, R. N. (2018). Kegiatan Kesenian Tari Jathilan dalam Menanamkan Cinta Tanah Air Siswa di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Ponorogo). <http://eprints.umpo.ac.id/4315/>
- Rofingah. (2020). Penerapan Gaya Belajar Kinestetik (Metode Demonstrasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya (Tari Kuala Deli) di Kelas VII.3 SMP Negeri 3 Enok Kabupaten Indragiri Hilir Tahun 2019/2020. (Skripsi). Universitas Islam Riau.
- Setiawan, A. (2019). Mengembangkan Nilai Karakter dan Kemampuan 4C Anak Melalui Pendidikan Seni Tari di Masa Revolusi Industri 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 19(2), 193-211.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmawati, I. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. (Skripsi). Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Sumiyarti. (2013). Pembelajaran Seni Tari Melalui Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik di Kelas VII SMP Pasundan 4 Bandung. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Suhada, I. (2017). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparlan, H. (2015). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan Sumbangnyanya bagi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 56-74.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY Press.
- Syarief, P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Materi Proses Daur Air Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Syefriani. (2016). Tari Kreasi Baru Zapin Seribu Suluk pada Masyarakat Pasir Pengaraian Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal KOBA*, 3(1), 34-46.
- Titin & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1).
- Widaningsih, E. (2020). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral secara Kompetitif. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2).

- Wulandari, A. (2019). Implementeasi Tari Kreasi dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Rama Landbaw Gisting Tanggamus Tahun 2018/2019. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Wulandari, E. (2020). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*,1(2), 26-32.
- Zuhriyah, S. (2016). Pemanfaatan Media dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. [Online]. Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/6548/1/TING2016ST2-25.pdf>