

Pengembangan Model *Problem Based Learning* (PBL) melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Tari Tradisi di SMP Negeri

Taufiq Munafiatun^{1✉}, Hartinah², Rahmad Agung³
(1,2,3) Pedagogi, Universitas Pnacasakti Tegal

✉ Corresponding author
[munafiatun39@gmail.com]

Abstrak

Tari tradisi adalah tari yang sudah berkembang turun temurun, sehingga tari tradisi diajarkan pada siswa dan masuk pada pelajaran seni budaya, untuk menarikan tari tradisi dengan baik diperlukan kemampuan keterampilan gerak tari yang didalamnya terdapat aspek *wiraga*, *wirama* dan *wirasa*. dari ketiga aspek tersebut dibutuhkan nilai-nilai karakter yang positif agar agar dapat menampilkan tari sesuai dengan Teknik keterampilan gerak tari, tetapi siswa saat ini cenderung apatis dan tidak tertarik dengan praktik tari karena mereka cenderung memiliki karakter individualisme dan kurang kritis dalam mengeksplorasi gerak tari tradisi, sehingga membutuhkan treatment untuk menumbuhkan karakter tersebut dengan mengembangkan model pembelajaran PBL melalui permainan tradisional *Jamuran*. penelitian Model penelitian ADDIE digunakan untuk dapat menghasilkan data yang Valid. Dengan pengembangan model pembelajaran PBL melalui Permainan Tradisional Jamuran ini ternyata mampu menstimulasi karakter siswa kearah positif, sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin yang tinggi serta memiliki pemikiran yang kritis dalam mengeksplorasi gerak tari tradisi, sehingga kemampuan keterampilan gerak tari tradisinya menjadi meningkat kearah yang lebih baik.

Kata kunci : *Pengembangan Model PBL, Permainan Jamuran*

Abstract

Traditional dance is a dance that has been developed from generation to generation, so that tradisional dance is taught to students and is include hased in arts and culture studies. To dance tradisional dance well requires dance movement skills which include aspects of *wiraga*, *wirama* and *wirasa*. From these three aspects, positive character values are needed in order to be able to perform dance according to dance movement skill techniques, but today's students tend to be able to perform dance according to dance movement skill techniques, but today's students tend to be apathetic and not interested in dance practice. because they tend to have an individualistic character and are less critical in exploring tradisional dance movements. So it requires treatment to grow this character by developing a PBL Learning model through tre tradisioanl game Jamuran. Research The ADDIE research model is used to produce valid data. By developing the PBL learning mdel through the traditional game Jamuran, it turns out that it is able to stimulate students' character in a positive direction, so that students have a high sense of responsibility and discipline and have critical thingking in exploring tradisional dance movements, so that their tradisional dance movement skills can increase to a greater level.

Keywords: *Development Of The Pblmodel, Jamuran Game*

PENDAHULUAN

Penguasaan keterampilan menari tradisi adalah tujuan dari pembelajaran tari tradisi agar murid mampu menguasai tari tradisi nusantara serta mampu mementaskan tarian tersebut dengan

baik sesuai konsep dalam tari tradisi, murid haruslah membangun komunikasi antar teman dan sesama kelompoknya agar terjalin *chemistry* (rasa) Pelajaran Seni Budaya khususnya pada materi seni tari tradisi saat ini masih menjadi pekerjaan rumah bagi guru Pengampunya, karena masih banyak kelemahan dalam penguasaan keterampilan gerak tari tradisi bahkan tergolong rendah, sehingga berdampak pada ketercapaian nilai dalam mata pelajaran seni tari tradisi tersebut. tentu saja hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi guru seni budaya karena tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Upaya menarik minat siswa belajar seni tari pada mata pelajaran seni budaya dilakukan dengan memasukkan permainan tradisional Jamuran kedalam proses pembelajaran, dianggap merupakan solusi terbaik, untuk menghadirkan *well being* bagi siswa, dan menciptakan *mind full ness*, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan pada murid. Terciptanya perasaan senang ini dapat dilihat pada saat murid melakukan permainan Jamuran, dan melalui permainan ini juga dapat menumbuhkan karakter kebersamaan dan sikap sosial dan empati pada diri pribadi murid serta rasa percaya diri. Permainan Jmauran ini akan digabungkan kedalam model pembelajaran PBL). Model pembelajaran *Problem Best Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah sehingga merangsang murid untuk belajar. model pembelajaran ini menghadapkan murid pada permasalahan yang mengantarkan mereka pada pengetahuan dan konsep baru yang belum mereka ketahui sebelumnya. Murid dihadapkan pada suatu permasalahan yang bermakna dan dapat memfasilitasi murid menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan inkuiri kemampuan berfikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Problem best learning mempunyai pengaruh terhadap minat belajar murid pada pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari tradisi. model pembelajaran problem best learning berperan aktif dalam pembelajaran kurikulum merdeka. Keunikan dari model pembelajaran ini adalah siswa dilibatkan dalam pembelajaran, diberikan permasalahan oleh guru dan diharapkan siswa mampu menganalisis masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan masaaah serta mencari alternative/ strategi pemecahan masalah dan mengevaluasi masaaah tersebut. apabila strategi model pembelajaran ini benar-benar dilakukan maka siswa akan mendapatkan pengetahuan serta ketrampilan memecahkan masalah baik itu kelompok maupun mandiri. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah siswa cenderung bersikap egois, idividualis atau hanya untuk kepentingan kelompoknya, akibatnya keputusan yang diambil menjadi sempit dan berjangka pendek eksistensinya, dalam implementasinya dilapangan juga akan mengalami *resisten* jika kelompoknya tidak terlibat dan jauh dari kepentingan mereka.

Barrows dan Kelson yang dikutip Ibrahim, Nur (2010) mengemukakan bahwa PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum dirancang dalam berbagai masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri, memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan untuk pengembangan kemandirian dan rasa percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Model ini dianggap tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran karena model *problem best learning* adalah melibatkan murid untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga murid dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan peserta didik
2. Menentukan model PBL untuk model pembelajaran pada Seni budaya materi Seni Tari Tradisi
3. Uji model kelayakan PBL dengan pengembangan Permainan Tradisional Jamuran.
4. Menetapkan pengembangan model PBL melalui Permainan Tradisional Jamuran untuk meningkatkan ketrampilan gerak tari tradisi.
- 5.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi ,atau sampel

tertentu, serta menggunakan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan menggambarkan, mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penelitian digunakan untuk menguji, memecahkan suatu masalah, atau mengembangkan sesuatu secara ilmiah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2019:2) bahwa penelitian adalah segala cara yang dilakukan secara ilmiah untuk mengumpulkan atau memperoleh data yang memiliki maksud atau kegunaan tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D yaitu pengembangan model pembelajaran PBL melalui permainan jamuran untuk meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi. Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan keefektifan produk tertentu. Sehingga model R&D memiliki langkah yang sederhana dan lebih *simple* dengan menggunakan model ADDIE Dick dan Carry, yang menggunakan lima langkah atau tahapan, yaitu tahap Analisa, tahap design, tahap pengembangan, Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi. Pemilihan model ini dapat mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya dengan baik dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Lebaksiu dengan obyek siswa kelas VIII, dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur besarnya pengaruh variable independent terhadap variable devenden. Pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket atau quesener terhadap siswa, dan guru.yang disempurnakan dengan wawancara. Sebelum angket digunakan dalam pengambilan data, peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas angket terlebih dahulu, hal ini untuk menguji kelayakan suatu instrument yang digunakan dalam suatu penelitian. Dengan menggunakan langkah-langkah ADDIE maka pada langkah awal adalah dengan melakukan :

Tahap Analisis

Melibatkan evaluasi terhadap kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran serta kelayakan dan persyaratan pengembangannya. Pengembangan model pembelajaran ini mengambil bentuk modul ajar tahap awal melibatkan analisis kebutuhan dimulai dengan observasi terhadap proses dan hasil pembelajaran seni tari di kelas VIII, serta melakukan wawancara dengan guru yang mengajar di kelas VIII untuk mendapatkan pemahaman proses belajar, hambatan yang dihadapi serta model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Penemuan dari observasi dan wawancara menunjukkan permasalahan kurang efektifnya penggunaan model pembelajaran PBL pada pembelajaran seni tari tradisi di kelas VIII.

Tahap Desain

Face ini meliputi serangkaian langkah yang akan diambil peneliti sebelum menghasilkan produk pengembangan.tujuan dari tahap ini adalah merencanakan dan mempersiapkan modul ajar sebagai hasil akhir dari pengembangan. Dimulai dari menggunakan model pembelajaran PBL dan dikembangkan melalui permainan tradisional Jamuran dalam proses pembelajaran seni tari tradisi untuk dapat menstimulasi karakter dari para siswa.

Tahap pengembangan

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengubah desain produk yang kongkret atau menjadi bentuk fisik (produk jadi). Proses ini melibatkan desain yang telah dirancang , penyempurnaan tampilan modul ajar dan langkah selanjutnya memvalidasi produk pengembangan dan melakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan dua ahli yang terlibat. Tahap selanjutnya berupa implementasi berupa uji coba produk untuk mendapatkan umpan balik mengenai kesesuaian produk yang telah dikembangkan dengan rencana awal dan sejauh mana produk tersebut membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran seni tari tradisi. Proses validasi melibatkan validator guna menilai tingkat kesesuaian produk yang telah dikembangkan, layak dan tidak produk tersebut digunakan sebelum produk tersebut diimplementasikan selanjutnya produk melalui face perbaikan produk. Revisi diperlukan apabila masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam produk tersebut. proses revisi berdasarkan masukan, saran dan

komentar yang diberikan oleh validator. Setelah produk direvisi, diperbaiki dan ditingkatkan kualitasnya untuk menghasilkan produk yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementasi

Merupakan tahap untuk mengimplementasikan modul ajar pengembangan yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses uji coba produk modul ajar kepada peserta didik di SMP N 1 Lebaksu, Kabupaten Tegal kelas VIIIA, VIII B, VIIC, dan VIII D. Berjumlah 128 siswa dan guru seni budaya sejumlah 4 orang guru. Uji coba produk digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap modul ajar pengembangan untuk meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi. Karakteristik dari modul ajar ini adalah dapat digunakan di seluruh SMP Kabupaten Tegal dan dapat digunakan untuk menstimulasi karakter sehingga mampu meningkatkan kemampuan keterampilan gerak tari tradisi.

Berdasarkan langkah-langkah diatas peneliti memperoleh hasil bahwa peserta didik memerlukan sesuatu model pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif dan proporsi seimbang antara berfikir kritis dan bertindak, serta sesuai dengan lingkungan belajar disekitar mereka. Selain itu peserta didik juga membutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui praktik dan pengamatan. Proses pembelajaran tersebut membuat siswa berperan aktif dan kreatif serta berfikir kritis dalam mengeksplorasi gerak tari tradisi sehingga keterampilan gerak tari siswa semakin meningkat dan juga siswa menjadi lebih memahami alur dari proses belajar dan tanpa mereka sadari mereka sudah terbangun karakter positif dan kolaboratif antar teman dan mampu berkolaborasi aktif didalam kelompoknya sehingga mampu menampilkan karya seni tari tradisi.

Berpegang pada data yang didapat saat survey lapangan dan mengacu pada dasar-dasar teori dan konsep yang didapatkan saat wawancara peneliti membuat draf kuisioner untuk memperkuat kebutuhan peserta didik yang dibagikan kepada guru dan peserta didik. Dari hasil data yang diperoleh dari kuisioner tersebut digunakan peneliti untuk menyempurnakan hasil produk modul ajar yang akan dihasilkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang membuat mereka terlibat aktif, kreatif dan inovatif tidak monoton sehingga mampu merangsang karakter positif dalam diri peserta didik sehingga mampu berkolaborasi dengan baik dalam proses pembelajaran, dan hasil kuisioner dari guru diperoleh data bahwa guru lebih mudah dalam penggunaan modul ajar pengembangan pbl melalui permainan jamuran, karena siswa menjadi joyful learning dan juga meaning full learning, guru lebih produktif dalam memberikan materi dan juga dapat berinteraksi aktif dan baik dengan peserta didik.

Deskripsi Prototipe Produk

Pengembangan model PBL melalui permainan tradisional jamuran ini memiliki sintak yang disesuaikan dengan produk pengembangan yang berfungsi untuk membentuk karakter peserta didik yang dari awal cenderung malas dan kurang bersosialisasi dengan teman sehingga tingkat berfikir kritis, inovatif dan kreatifnya kurang, sehingga peneliti membuat sintaks pengembangan sebagai berikut ;

a. Face awal (10 menit)

Membuat kolaborasi dengan permainan jamuran, dengan pola kelompok besar dan kelompok kecil, serta mencampurkan gender putra dan putri dalam setiap kelompoknya, permainan jamuran ini akan dilakukan pada awal pembelajaran sebagai pengenalan dan simulasi pembelajaran, boleh dikatakan sebagai ice breaking. Tetapi lebih terstruktur. Setelah kita lihat siswa sudah dapat enjoy dan mulai mencair suasananya maka kita akan masuk pada sintak PBL.

Masuk ke sintak PBL dengan lima langkahnya

1. Definisi masalah

Guru menginformasikan kepada peserta didik tujuan pembelajaran dan memotivasi agar siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah yang akan diberikan dalam materi pembelajaran

2. Diagnosis

- Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah pada materi pembelajaran.
3. Rumusan alternative
Guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai , melaksanakan eksperimen, eksplorasi,dan mencari penjelasan serta solusi
 4. Penerapan strategi
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti dengan laporan
 5. Evaluasi
Guru membantu siswa melakukan refleksi dan penyelidikan pada proses-proses yang siswa gunakan.

Hasil dan Analisis Data

Hasil dari validasi produk digunakan untuk melakukan perbaikan produk tersebut dapat digunakan oleh guru. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian dengan kurikulum, isi Bahasa, pendekatan, dan penyajian materi. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media adalah tentang ketercapaian dari peningkatan keterampilan gerak tari tradisi yang meliputi wiraga, wirama, dan wirasa. penilaian dilakukan dengan skor 1 hingga 4, yang kemudian dikonversikan dedalam kategori sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Selain membarikan penilaian , para validator juga memberikan masukan dan saran untuk perbaikan produk melalui lembar yang telah disediakan. Validasi pengembangan ini dilakukan sebanyak dua kali sampai produk diyantakan layak untuk digunakan tanpa revisi

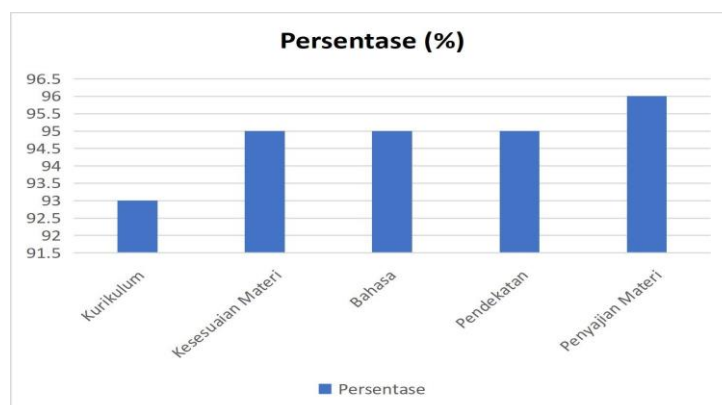


Diagram Prosentase Kelayakan Ahli Materi

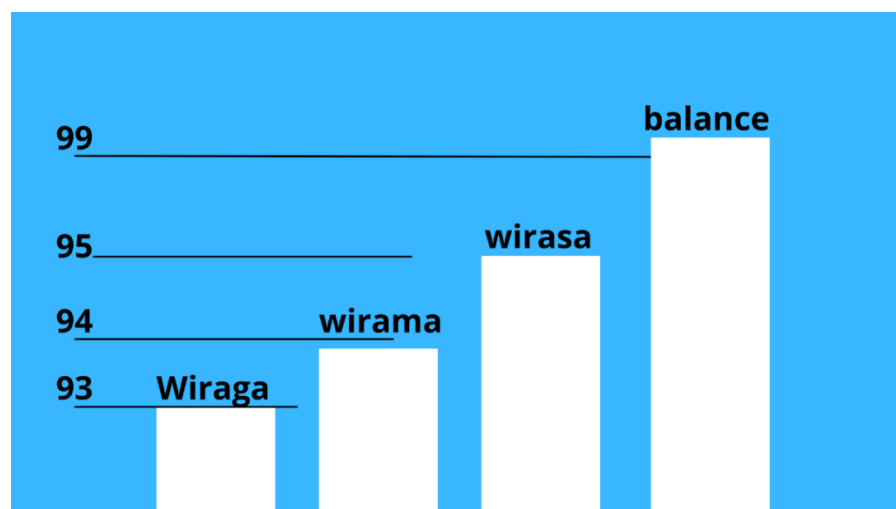


Diagram Prosentase Kelayakan Ahli Media

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa dengan penerapan pengembangan modul ajar pada pelajaran seni budaya, khususnya seni tari melalui model PBL melalui permainan Jamuran, terbukti dapat meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi pada peserta didik, sehingga dapat digambarkan melalui grafik berikut :



SIMPULAN

Penelitian tentang pengembangan modul ajar pbl melalui permainan tradisional jamuran ini mengalami interaksi, komunikasi serta kolaborasi aktif dengan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan gerak tari tradisi di kelas VIII SMP Negeri 1 Lebaksiu memperoleh 4 kesimpulan yang akan menjawab 3 rumusan masalah berikut :

1. Pengembangan modul ajar PBL melalui permainan jamuran menggunakan model ADDIE, dengan tahap pertama analisis kebutuha di SMP Negeri 1 Lebaksiu, tahap kedua peneliti menyiapkan desain menyusun materi serta latihan soal. Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk modul ajar yang berisi permainan jamuran dalam model pbl. Tahap keempat uji kelayakan dengan respon peserta didik dan guru serta tahap selanjutnya evaluasi terhadap pengembangan modul ajar
2. Modul ajar pengembangan pbl melalui permainan jamuran digunakan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil yang didapat berdasarkan validasi tersebut diperoleh skor rata-rata yaitu x dengan kriteria layak digunakan tanpa revisi
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada variabel yang diujikan. Hal ini dibuktikan pada hasil pengujian t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi hitung variabel penelitian lebih kecil dari taraf signifikansi acuan (0,05) yaitu sebesar 0,02. Sedangkan, modul ajar yang dikembangkan cukup efektif meningkatkan kemampuan keterampilan gerak tari tradisi peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada data hasil peningkatan kemampuan keterampilan gerak tari tradisi peserta didik dengan nilai *n-gain* kelas eksperimen 60,7% dengan kategori Cukup Efektif dan nilai *n-gain* kelas kontrol 49,2% dengan kategori Kurang efektif

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan yang maha esa jurnal penulisan ilmiah ini dapat peneliti susun walaupun dengan banyak kekurangan yang harus penulis sempurnakan kembali. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah memberikan bimbingan, dukungan baik moril maupun spiritual kepada saya.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan penulisan jurnal ilmiah ini, oleh sebab itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu prof Dr. sitti hartinah selaku dosen pembimbing pertama
2. Bapak Dr Rahmad Agung selaku dosen pembimbing kedua
3. Bapak heris harsono, Spd selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Lebaksiu
4. Bapak Hernan, SPd selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Slawi yang sudah memberikan support dan izin peneliti untuk belajar

5. Bapak giting rasimin selaku suami yang selalu meberikan dukungan moral dan juga administrasi
6. Sekardan panggah selaku putra putri peneliti yang memberikan dukungan dan juga suport

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah,R.,& Wisudawati, A.W. *Pengembangan Instrumen Tes berbasis Literasi Sains: menilai Pemahaman Fenoimena Ilmiah Mengenai Energi. Indonesia Jurnal Of Curriculum*,5(2).(2017)
- Arikunto, Suharsimi, ' *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Arikunto,S. ' *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. 2017
- Avanti, Pramudyan, and Risti Pramudyani, 'Tingkat Pengetahuan Guru PAUD Tentang Permainan Tradisional Jamuran Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 4.2 (2020), 168–77 <<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>>.
- Bawon Sri,S.Sn,' *Seni Tari*',Jakarta, Pt Global Offset Sejahtera (2023)
- Delpie Bandi,'*Program Pembelajaran Individual Berbasis Gerak Irama*', Bandung,Pustaka Bani Qrais (2005)
- Faisal Fahriansyah, 'Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan', *Perspektif*, 1.1 (2021), 53–63 <<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>>.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*;Bandung,Pustaka Setia
- Hoerotunnisa Hoerotunnisa and others, 'Edukasi Permainan Jamuran Dalam Stimulasi Perkembangan Emosional Anak Usia Dini', *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 3.2 (2022), 1–18 <<https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i2.1204>>.
- Kurniati Euis,'*Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*,' Jakarta, Prenada Media.(2019).
- Nurfathana Mazhud, 'Pelatihan Gerakan Dasar Tari Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Menari Siswa Kelas X SMA LPP UMI', *Madaniya*, 1.40 (2020), 56–67 <<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/37>>.
- Masunah Juju,'*Tari Pendidikan*,'Bandung,' Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia (2012)
- Murtafi'atun,' *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*,' Jogjakarta, C- Klik Media.(2018)
- Rivo Nugroho and others, 'Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), 5425–36 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>>.
- Purnomo Eko, Herudin Deden, Rohmanto Buyung, juih Julius,'*Seni Budaya*,'Jakarta, kementerian dan kebudayaan (2017)
- Sudaryono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, and Mix Method. In Metodologi Penelitian kuantitatif, kualitatif, and Mix Method*. Edisi ke 2. (Vol.2.)
- Sugiyanto, Isti Komariah, ' *Seni Tari*,'Jakarta'Erlangga.(2022)
- Sugiyanto, Istikomah, ' *Seni Tari*,'Jakarta, Erlangga.(2023)
- Sugiyono,' *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta (2019).
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*
- Sugiyono. (2017b). *Penelitian*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D. Alfabeta*. In *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sugiyono.(2013). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D. In Alfabeta*
- Sugiyono.(2016). *Metode Penfekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Bandung:Alfabeta*
- Sugiyono.(2017a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
- Sugiyono.(2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*.In Bandung: *Alfabeta*
- Suharsimi,A(2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. In Jakarta: Bumi Aksara*
- Supriyadi,' *Teknik Gerak Wiraga, Wirama, dan Wirasa*,'Jakarta,Kementrian Riset dan Pendidkan Tinggi Kementrian dan Kebudayaan (2018)

Syamsidah and Hamidah Suryani, 'Buku Model Problem Based Learning (PBL)', *Buku*, 2018, 1–92.
Widaryanto, ' *Kritik Tari Gaya, Struktur, dan Makna*, ' Bandung, Perpustakaan Nasional RI: Katalog
Dalam Penerbitan (KDT).(2004)