

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENARIKAN TARI PUSPAWRESTHI SISWA KELAS  
X MIA 1 SMA N 1 BLAHBATUH KABUPATEN GIANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Gusti Ayu Made Puspawati**  
Universitas Mahadewa Indonesia  
Email: [ayu.puspa070171@gmail.com](mailto:ayu.puspa070171@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the use of interactive multimedia can improve responsiveness and ability to dance Puspawresthi dance students. In this classroom action research method descriptive design. The research design used in this study was classroom action research (CAR). This research was carried out through four main stages, namely (1) planning, (2) implementing actions, (3) observation and (4) reflection. The average class results obtained by students in pre-cycle of 66.97, in the first cycle increased to 71.84 and in the second cycle increased again to 80. The results of student action tests that scored above 75 in the second cycle has exceeded 75%. Classically the learning outcomes have been able to increase from 60.52% completeness in the first cycle to 100% in the second cycle. The use of interactive multimedia can improve the response of students of class X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh Gianyar district in the academic year 2019/2020. Judging from the first cycle, obtained an average student response results of 71, 4 with enough categories, and in the second cycle the average response of students was 84.7 with a high category. This means that the use of interactive multimedia can improve student responses in learning to improve Puspawresthi dance which is very effective and can be well received.*

**Keywords:** *multimedia, response, ability, Puspawresthi dance*

**ABSTRAK**

Tujuan ini penelitian ini untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon dan kemampuan menarikan tari Puspawresthi siswa. Dalam metode penelitian tindakan kelas ini rancangan deskriptif. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada prasiklus sebesar 66,97, pada siklus I meningkat menjadi 71,84 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80. Hasil tes tindakan siswa yang memperoleh nilai di atas 75 pada siklus II telah melebihi 75%. Secara klasikal hasil belajar sudah dapat mengalami peningkatan dari 60,52% ketuntasan pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon siswa kelas X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2019/2020. Dilihat dari siklus I, diperoleh rata-rata hasil respon siswa sebesar 71, 4 dengan kategori cukup, dan pada siklus II rata-rata respon siswa 84,7 dengan kategori tinggi. Ini berarti penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon siswa dalam pada pembelajaran menaikan tari Puspawresthi sangat tepat efektif serta dapat diterima dengan baik.

**Kata Kunci :** multimedia, respon, kemampuan, tari Puspawresthi

## PENDAHULUAN

Tari adalah merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat Bali yang sudah diwarisi sejak zaman yang lampau. Walaupun pada zaman dahulu belum ada alat komunikasi canggih seperti dewasa ini, tetapi bentuk dari kesenian khususnya tari Bali tetap terpelihara sampai sekarang, dimana nafas dari seni tari tersebut didukung oleh agama Hindu di Bali sebagai bagian dari budayanya. Hampir tidak ada satupun upacara keagamaan yang selesai tanpa ikut sertanya gambelan dan tarian (Bandem, 1983:1). Jadi dapat dikatakan bahwa, seni tari sangat berhubungan dengan keadaan masyarakat dan budaya setempat. Oleh karena itu, fungsi, peranan dan jenis-jenisnya pun sangat berhubungan dengan masyarakat dan budaya setempat. Sebagai suatu kegiatan, seni tari memiliki beberapa fungsi secara umum yaitu seni tari sebagai sarana upacara, seni tari sebagai media hiburan, seni tari sebagai media pergaulan, seni tari sebagai media penyaluran terapi, seni tari sebagai media pertunjukan, seni tari sebagai media katarsis dan seni tari sebagai media pendidikan.

Pendidikan seni tari di jenjang sekolah menengah atas (SMA), termasuk kedalam mata pelajaran seni budaya sesuai dengan

kurikulum 2013 saat ini. Tujuan dari pengajaran seni tari di sekolah adalah mendidik siswa untuk bersikap dewasa dan menghindari tingkah laku yang menyimpang, karena nilai-nilai keindahan dan keluhuran pada seni tari dapat mengasah perasaan seseorang. Tujuan lainnya yaitu mengarahkan untuk mempersiapkan siswa yang berbakat serta melanjutkan studi pilihannya ke perguruan tinggi seni tari. Menelisik ke salah satu sekolah yang berada di kecamatan Blahbatuh, kabupaten Gianyar yaitu SMA N 1 Blahbatuh yang menerapkan kurikulum 2013, ditemukan sebuah kesenjangan antara fakta dengan harapan yang diinginkan dalam sebuah hasil pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni tari. Tepatnya di kelas X MIA 1, dimana kelas tersebut dapat dikatakan sebagai kelas unggulan yang mayoritas siswanya memiliki intelektualitas tinggi serta mempunyai prestasi akademik yang memuaskan. Hampir seluruh mata pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, siswa kelas X MIA 1 dapat mencapai presentase ketuntasan yang melebihi rata-rata. Tetapi lain halnya, jika dihadapkan dengan mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, dari hasil

tes tindakan siswa yang berupa praktik atau unjuk kerja, terlihat hampir 65% siswa kesulitan dalam menguasai gerak-gerak tari Puspawresthi yang menjadi materi ajar dalam pembelajaran seni tari tersebut, dalam artian bahwa kemampuan menarikan tari Puspawresthi siswa kelas X MIA 1 sebagian besar masih belum mencapai KKM, dimana KKM yang ditetapkan adalah 70. Presentase tersebut masih jauh dari tujuan yang diharapkan, terlebih lagi kelas tersebut adalah kelas unggulan. Hal itu menimbulkan sebuah kekhawatiran terjadinya ketidakseimbangan antar otak kanan dan kiri siswa. Setelah diadakan pengamatan atau observasi lebih lanjut dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari, masih cenderung menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan hanya menggunakan media pembelajaran berupa *tape recorder*. Proses belajar mengajar masih bersifat satu arah karena kegiatan terpusat pada guru saja. Siswa menjadi susah menangkap bagaimana proses atau tahapan gerak tari dan siswa kurang terpacu untuk dapat lebih aktif bertanya mengenai hal yang belum dipahami, terlebih lagi sebagian besar siswa memiliki rasa takut, malu dan kurang percaya diri karena mereka merasa tidak bisa menari. Hal tersebutlah

yang menyebabkan kemampuan dan respon siswa terhadap pembelajaran seni tari, sebagian besar masih belum mencapai KKM terutama dalam kemampuan menarikan tari Puspawresthi.

Untuk mengatasinya, peran seorang guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran baik itu dalam keadaan yang dihadiri oleh guru secara fisik maupun tidak. Dalam memilih perantara atau media pembelajaran yang tepat sebagai kebutuhan belajar siswa, tentu guru harus memperhatikan keberagaman modalitas belajar siswa, multi pelibatan siswa dan fasilitas yang tersedia dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya sebuah perantara atau media dalam proses pembelajaran tersebut dapat membangun suasana yang aktif, inovatif, efektif serta menyenangkan bagi siswa. Pada zaman modern yang sangat canggih dewasa ini, teknologi dapat menjadi sebuah media pembelajaran berupa media berbasis komputer yang mampu dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Teknologi dapat dikatakan seperti pisau bermata dua jika kecanggihannya tidak digunakan secara cerdas, maka justru akan menimbulkan dampak negatif, begitu pula sebaliknya, dengan kata lain jika

kecanggihan teknologi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran siswa secara interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, maka teknologi dapat berdampak positif dan tidak disalahgunakan serta bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal itu, maka pendekatan teknologis dalam revolusi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, komunikasi dan informasi, dapat menjadi sebuah solusi untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Munadi (2008: 152) menyatakan “multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan”. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer atau laptop untuk membuat sebuah program yang dapat dijadikan sebagai teman belajar siswa, dimana program tersebut menggabungkan teks, audio, visual, animasi, *link*, dan *tools* yang terintegrasi sehingga penggunaannya dimungkinkan untuk melakukan navigasi, interaksi, dan berkreasi, sehingga beragam modalitas belajar siswa dapat difasilitasi

dengan penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

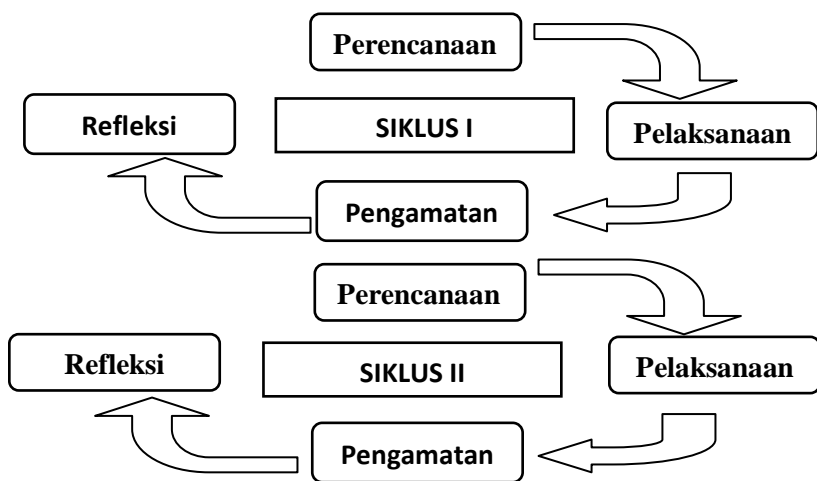
Berdasarkan hal itu, adapun landasan teori yang digunakan sebagai penjelasan wawasan untuk mengarahkan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) pengertian tari, 2) jenis tari Bali berdasarkan fungsinya, 3) karakteristik tari Puspawresthi, 4) penggunaan media pembelajaran, 5) multimedia interaktif, 6) aspek-aspek yang dinilai dalam tari Puspawresthi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian dalam PTK adalah rencana penelitian yang akan dilakukan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Langkah-langkah dari penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi, dimana keempat tahapan tersebut saling berkaitan satu sama lain yang sering disebut satu siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Blahbatuh tepatnya pada kelas X MIA 1, yang berlokasi di Jalan Astina Jaya Blahbatuh Gianyar. Waktu penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020,

yang disesuaikan dengan kalender pendidikan di SMA N 1 Blahbatuh. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Blahbatuh tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 38 orang, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah kemampuan menarikan tari Puspawresthi

dengan penggunaan multimedia interaktif. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap diantaranya, (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) tahap refleksi. Menurut Paizaludin dan Ermalinda berikut adalah model dari Suharsimi Arikunto mengenai gambaran umum pelaksanaan tahapan PTK.



**Gambar1. Alur PTK Model Suharsimi Arikunto**

Berdasarkan indikator tersebut penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif tari Puspawresthi untuk meningkatkan kemampuan menarikan tari Puspawresthi dikatakan berhasil, apabila siswa memperoleh skor 70 ke atas. Siswa yang memperoleh skor dibawah 70 perlu melakukan perbaikan. Apabila 75% dari

jumlah siswa di kelas memperoleh nilai 70 ke atas berarti tindakan berhasil, sehingga tindakan dapat dihentikan.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil tes tindakan berupa praktik unjuk kerja menarikan tari Puspawresthi sebelum menerapkan media pembelajaran berupa

multimedia interaktif, terbukti hasilnya masih jauh dari harapan dan tujuan pembelajaran. Siswa cenderung pasif mengajukan pertanyaan dan masih merasa takut untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih berupa video saja, sehingga siswa menjadi kurang memahami proses atau tahapan gerak yang ingin diperagakan atau dirangkai menjadi satu rangkaian gerak tari Puspawresthi. Dari hasil tes tindakan berupa praktik menarikan tari Puspawresthi, hanya 35% dari 38 siswa yang nilainya memenuhi KKM. Siswa yang tuntas yakni 13 orang siswa, sedangkan yang belum mencapai KKM (tidak tuntas) sebanyak 25 orang siswa. Data diketahui bahwa 13 orang atau 35% mendapat predikat baik dan cukup, sedangkan 25 orang atau 65% mendapatkan predikat kurang.

Berdasarkan hasil penelitian prasiklus tersebut, pelaksanaan penelitian difokuskan pada peningkatan kemampuan dan respon siswa dalam menarikan tari Puspawresthi. Penelitian ini dilakukan dalam N-siklus, waktu yang digunakan pada masing-masing siklus yaitu satu kali pertemuan atau 2x45 menit. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh

tahun pelajaran 2019/2020. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 12 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan.

Dapat digambarkan bahwa 38 orang siswa kelas X MIA 1 yang mengikuti pembelajaran menarikan tari Puspawresthi dengan penggunaan multimedia interaktif pada siklus I, adalah 1 orang siswa atau 2,6% mendapat nilai 90 dengan predikat amat baik, 3 orang siswa atau 7,8% mendapat 85 dengan predikat baik, selanjutnya 6 orang siswa atau 15,8% mendapat nilai 80 dengan predikat baik, 4 orang siswa atau 10,5% mendapat nilai 75 dengan predikat cukup, 9 orang siswa atau 23,7% mendapat nilai 70 dengan predikat cukup, 15 orang siswa atau 39,5% mendapat nilai 65 dengan predikat cukup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini. Jadi, ketuntasan maksimal baru mencapai 60,52% pada pelaksanaan tindakan dalam siklus I.

Pada Analisis Hasil Tes Tindakan pada Siklus II, diketahui bahwa 38 orang siswa kelas X MIA 1 yang mengikuti pembelajaran menarikan tari Puspawresthi dengan penggunaan multimedia interaktif pada siklus II, adalah 17 orang siswa atau 44,7% mendapat nilai 75 dengan predikat cukup, 8 orang siswa atau 21% mendapat 80

dengan predikat baik, selanjutnya 9 orang siswa atau 23,7% mendapat nilai 85 dengan predikat baik, dan 4 orang siswa atau 10,5% mendapat nilai 90 dengan predikat amat baik. Data-data tersebut jika dilihat dalam bentuk grafik akan ditampilkan seperti gambar 4.3 di bawah ini

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran, dan berdasarkan data-data yang diperoleh pada tabel 4.7 di atas, terlihat jika hasil semua aspek yang dinilai dalam pengamatan respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif untuk menarikan tari Puspawresthi dapat dikategorikan tinggi dan sangat tinggi. Sebanyak 6 orang siswa atau 15,79% memperlihatkan respon yang sangat tinggi yaitu dengan nilai 92 dan sebanyak 32 orang siswa atau 84,21% memiliki respon yang tinggi. Dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa respon siswa kelas X MIA 1 terhadap

penggunaan multimedia interaktif mengalami peningkatan. Sedangkan hasil dari respon siswa pada siklus II terhadap penggunaan multimedia interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran juga memberikan respon tinggi yaitu 84,7 yang dikategorikan baik. Hasil dari respon siswa dalam siklus II tersebut juga dapat dikatakan mengalami peningkatan yaitu dari 71,4 menjadi 84,7. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif tari Puspawresthi dapat meningkatkan respon siswa kelas X MIA 1.

Berdasarkan standar dalam indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal sebesar 75% ke atas, maka dapat dikatakan tindakan pada siklus II telah berhasil karena ketuntasan telah mencapai 100%, sehingga pelaksanaan tindakan dapat dihentikan.

**Tabel 1**  
**Perbandingan Skor Hasil Tes Kemampuan pada Prasiklus, Siklus I dengan Siklus II Siswa kelas X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh Tahun Pelajaran 2019/2020**

Nama Siswa	Nilai Pra siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Kategori	Ket.
JUMLAH	2545	2730	3040	Meningkat	Tuntas
RATA-RATA	66,97	71,84	80	Meningkat	Tuntas

Di bawah ini akan dijelaskan mengenai hasil data yang diperoleh pada tabel di atas.

Melihat data di atas, jumlah siswa yang nilainya meningkat adalah sebanyak 38

orang atau 100%. Peningkatan nilai rata-rata kelas yang terjadi antara prasiklus, siklus I dan siklus II yakni pada prasiklus pencapaian skor rata-ratanya yaitu 66,97, sedangkan pada siklus I menjadi 71,84 dan pada siklus II mencapai 80.

Berdasarkan data hasil observasi pada respon siswa, yang diperoleh anatara siklus I dan siklus II tampak jelas telah terjadi perubahan dan peningkatan yang dapat dilihat dalam tabel perbandingan berikut ini.

**Tabel 2**

**Perbandingan Skor Hasil Respon Siswa pada Siklus I dengan Siklus II**

<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Siklus I</b>	<b>Nilai Siklus II</b>	<b>Kategori</b>
<b>JUMLAH</b>	2712	3220	Meningkat
<b>RATA-RATA</b>	71,4	84,7	Meningkat

Di bawah ini akan dijelaskan mengenai hasil data yang diperoleh pada tabel di atas. (1) Melihat data di atas, sebagian besar jumlah siswa nilainya meningkat dengan respon tinggi, yaitu sebanyak 37 orang atau sekitar 97,4%. (2) Berdasarkan data di atas, 1 orang siswa atau 2,6% jumlah nilainya dapat dikategorikan tetap. Peningkatan nilai rata-rata respon siswa yang terjadi antara siklus I dengan siklus II yakni siklus I pencapaian skornya 71,4 sedangkan pada siklus II adalah 84,7. Melihat hasil tersebut terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh pada masing-masing siklus, maka

sudah dapat dilihat peningkatan hasil kemampuan siswa menarikan tari Puspawresthi melalui penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Pada prasiklus nilai rata-rata sebesar 66,97, kemudian mencapai 71,84 pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 80. Begitu pula dengan peningkatan respon siswa, dimana pada siklus I memperoleh rata-rata 71,4 sedangkan pada siklus II mencapai 84,7. Hal ini berarti respon siswa tergolong baik atau tinggi dan mengalami peningkatan dengan penggunaan multimedia interaktif. Selain itu, jika dilihat dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan standar sebesar 75%, maka pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena mencapai 100% dengan jumlah 38 orang siswa yang menjadi



subjek penelitian dinyatakan seluruhnya tuntas dan berhasil pada siklus II.

Peningkatan kemampuan dan respon siswa dengan penggunaan multimedia interaktif tersebut terjadi karena, dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatnya kadar hasil belajar yang tinggi sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media, potensi indera peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat. Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi dan video.

Multimedia interaktif termasuk ke dalam prinsip penggunaan media berbasis komputer, yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Sajian multimedia interaktif ini adalah sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan tersebut sangat efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang memiliki proses yang cukup rumit seperti gerak dalam tari Puspawresthi.

Ketika tayangan multimedia interaktif tari Puspawresthi dijalankan oleh *user* maka akan memberikan efek nyata dalam menjalankan instruksi mengenai tahapan dalam melakukan proses gerak yang baik. Sehingga dengan praktek langsung, siswa akan mengetahui dan memahami bagaimana cara melakukan gerak tari Puspawresthi yang baik dan benar. Pembelajaran ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan termotivasi untuk terus mempelajari materi berikutnya secara mandiri. Saat motivasi itu telah timbul maka sikap siswa perlahan akan mengarah ke hal yang lebih positif yaitu lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga respon siswa akan mengalami peningkatan dalam pembelajaran menarikan tari Puspawresthi.

## **SIMPULAN**

Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan menarikan tari Puspawresthi siswa kelas X MIA 1 SMA N 1 Blahbatuh kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa dari sebelum menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif hingga telah dilaksanakannya siklus II. Hasil

rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada prasiklus sebesar 66,97, pada siklus I meningkat menjadi 71,84 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80. Hasil tes tindakan siswa yang memperoleh nilai di atas 75 pada siklus II telah melebihi 75%. Secara klasikal hasil belajar sudah dapat mengalami peningkatan dari 60,52% ketuntasan pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan respon siswa. Dilihat dari siklus I, diperoleh rata-rata hasil respon siswa sebesar 71,4 dengan kategori cukup, dan pada siklus II rata-rata respon siswa 84,7 dengan kategori tinggi. Dengan demikian terjadi peningkatan presentase ketuntasan respon siswa dari siklus I sebesar 63,15% (24 siswa dengan respon tinggi atau tuntas) menjadi 100% pada siklus II. Jika dibandingkan, peningkatan ketuntasan yang terjadi adalah sebesar 36,85%. Ini berarti bahwa, penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan respon siswa dalam pada pembelajaran menaikan tari Puspawresthi sangat tepat efektif serta dapat diterima dengan baik.

## SARAN

Guru disarankan untuk melakukan pendekatan kepada siswa yang memang tidak bisa menari agar tidak menimbulkan rasa takut dan rendah diri sehingga siswa tersebut dapat mengikuti pembelajaran sebagaimana mestinya. Sedangkan bagi siswa yang memang bisa menari, guru hendaknya mengarahkan kepada siswa tersebut, untuk memotivasi temannya dan saling *share* ilmu atau kemampuan yang dimiliki sehingga akan terjadi kerjasama yang baik. Sehingga, siswa dapat lebih jelas mengetahui apakah telah sesuai atau masih kurang dalam melakukan proses gerak yang benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan tari Bali Arini.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar: Perc. PT “Bali Post” Offset.
- Candrawati, Lilin. 2015. *Pengetahuan Seni Tari*. Jakarta: PPPPTK Seni dan Budaya Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Djayus, I Nyoman. 1979. *Teori Tari Bali*. Denpasar: CV. Sumber Mas Bali.
- Kemendikbud. 2015. *Bahan Ajar Panduan Seni Budaya Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.

- Kendri, Ni Nyoman. 2009. Prestasi Belajar Seni Tari Puspawresthi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2008/2009. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jurusan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bali.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi (GP Press Group).
- Mundir, H. 2012. *Statistik Pendidikan*. Jember: Pustaka Pelajar.
- Paizaludin dan Ermalinda. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suandewi, Ni Made. 2014. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menarikan Tari Sekar Jepun dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Tari pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Abiansemal BADung Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Susanti, Ni Luh Sri. 2014. Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Tari Puspawresthi Kelas X.10 SMA Negeri 2 Denpasar tahun Pelajaran 2013/2014.
- Suyadi. 2012. *Buku Panduan Guru Profesional PTK dan PTS*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Wardhana, Wisnoe. 1990. *Pendidikan Seni Tari*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.