

PENGEMASAN PEMBELAJARAN TARI *MANDUDA* BERBASIS *E-LEARNING SCHOOLGY* UNTUK SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

Bella Kurniati¹

Islamic School Al-Musabbihin Setia Budi Medan
Jalan. Setia Budi Komplek Setia Budi I Blok C Medan, Sumatera Utara, Indonesia.
Email : pbellakurniati@ymail.com

Yusnizar Heniwaty²

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia
Email : yusnizarheni@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the steps of packaging learning materials for Manduda Dance based on E-Learning Schoology. The theoretical foundation in this study is used as a guideline in data collection consisting of learning theory, packaging, learning media, and E-Learning Schoology, which are used as a reference in the packaging of this research. The method used in this research is quantitative qualitative method. The population is students of SMA 10 Medan, while the research sample is 10 students of class X SMA Negeri 10 Medan. Data collection techniques are carried out by means of observation, interviews, literature studies, documentation, and research instruments that use a questionnaire to test the feasibility of media experts and material experts and data analysis techniques. This data is then analyzed using quantitative qualitative methods. The results of this study are the packaging of Manduda dance learning material which is packaged into an audio visual media based on E-Learning schoology in accordance with the theory used. The packaging steps in this study use 4 stages: (1) Identification of Needs (2) Formulation of Objectives (3) Formulation of Material Items (4) Making Flowcharts, Finishing and Programming. At the design validation stage, this product involves 2 people validating the material, 2 people validating the media expert, and 10 students for the user trial. Scores obtained from the validation and user trials get very good categories with a detailed score of 4.6 from the material expert validation trial, a score of 4.7 from the media expert validation test and a 4.3 score from the user trial. The score proves that this learning video product is feasible to be applied in the learning process of Culture and Arts Class X Senior High School, this learning video product is packaged into audio visual media then uploaded in the E-Learning Schoology application that is used by utilizing the internet network. However, the learning video can still be used without an internet network by uploading it into a CD / DVD Room, flashdisk and so on.

Keywords: Packaging, E-learning Schoology, Manduda Dance.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengemasan materi pembelajaran Tari *Manduda* berbasis *E-Learning Schoology*. Landasan teoritis dalam penelitian

ini dijadikan pedoman dalam pengumpulan data terdiri dari teori pembelajaran, pengemasan, media pembelajaran, dan *E-Learning Schoology*, yang dijadikan acuan dalam pengemasan penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif kuantitatif. Populasinya adalah siswa-siswi SMA Negeri 10 Medan, sedangkan sampel penelitiannya adalah 10 orang siswa-siswi kelas X SMA Negeri 10 Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi kepustakaan, dokumentasi, dan instrument penelitian yang menggunakan angket untuk uji kelayakan ahli media dan ahli materi dan teknik analisis data. Data ini kemudian dianalisis dengan metode kualitatif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah Pengemasan materi pembelajaran tari *Manduda* yang dikemas kedalam bentuk media audio visual berbasis *E-Learning schoology* sesuai dengan teori yang digunakan. Langkah-langkah pengemasan dalam penelitian ini menggunakan 4 tahap yaitu ,(1) Identifikasi Kebutuhan (2) Perumusan Tujuan (3) Perumusan Butir-Butir Materi (4) Pembuatan *Flowchart*, *Finishing* dan Pemrograman. Pada tahap validasi desain, produk ini melibatkan 2 orang validasi ahli materi, 2 orang validasi ahli media, dan 10 orang siswa untuk uji coba pengguna. Skor yang didapat dari validasi dan uji coba pengguna mendapat kategori sangat baik dengan rincian skor 4,6 dari uji coba validasi ahli materi, skor 4,7 dari uji validasi ahli media dan skor 4,3 dari uji coba pengguna. Skor tersebut membuktikan bahwa produk video pembelajaran ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya kelas X Sekolah Menengah Atas, produk video pembelajaran ini dikemas kedalam bentuk media audio visual kemudian diunggah dalam aplikasi *E-Learning Schoology* yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet. Namun, video pembelajaran tersebut masih bisa dimanfaatkan tanpa jaringan internet dengan mengunggahnya kedalam CD/DVD *Room*, *flashdisk* dan sebagainya .

Kata kunci : Pengemasan, *E-learning Schoology*, Tari *Manduda*.

I. PENDAHULUAN

Saat ini, dunia sedang menghadapi revolusi industri ke-empat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Menurut Rosenberg (2012:27) “Dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan kepenampilan, 2) dari ruang kelas ke dimana dan

kapansaja, 3) dari kertas ke “*on line*” atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, 5) dari waktu siklus kewaktu nyata”.

Perkembangan teknologi telah memberikan perubahan di dalam dunia pendidikan, tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan teknologi akan terciptanya proses pembelajaran yang inovasi, dan kreatif. Teknologi informasi dan komunikasi sangat memungkinkan untuk

peningkatan kualitas pendidikan, peranan teknologi dan komunikasi didalam dunia pendidikan dapat menciptakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran disekolah. Bahkan saat ini, peranan teknologi yang canggih memang tidak terelakkan lagi. Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi didalam berbagai peraturan perundang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Permendiknas No.16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Kompetensi Pedagogik guru SMA/SMK poin ke 5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Dipertegas dalam Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke 13 menyatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Proses belajar di sekolah dapat didukung dengan teknologi modern yang telah berkembang pada saat ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Bambang Warsita (2008:110) mengatakan bahwa : “Teknologi berasal dari istilah *Teckne* yang berarti seni atau keterampilan, pengertian teknologi sebagai kumpulan pengetahuan, melengkapi pengertian teknologi sebagai barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien.

Maka dari itu teknologi harus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sebagai media pembelajaran untuk tercapainya

suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang, dilaksanakan dan di evaluasi agar dapat mencapai tujuan secara aktif, efektif dan komunikatif. Dilakukan sesuai dengan kurikulum yang digunakan dari setiap sekolah, diikuti dengan adanya strategi dan metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh setiap guru mata pelajaran yang ada disekolah tersebut.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar formal setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau yang sederajat. Sekolah Menengah Atas dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun, mulai kelas X sampai kelas XII. Salah satu bidang studi yang diajarkan adalah Seni Budaya dan Keterampilan meliputi pembelajaran music, rupa, dan tari. Berdasarkan silabus untuk pembelajaran tari kelas X, tari yang diajarkan di sekolah ini meliputi tari daerah setempat yaitu dari daerah Simalungun, dimana Simalungun juga merupakan salah satu etnis dari Sumatera Utara. Contoh tarian adalah tarian yang berasal dari suku Simalungun salah satunya Tari *Manduda*. Tari ini merupakan kesenian tradisional yang bertahan pada masyarakat tersebut. *Tari Manduda* merupakan tari yang menggambarkan kehidupan para petani yang sedang mengolah sawah mulai dari menanam padi hingga menuai padi yang tesirat dalam gerakan-gerakan yang disajikan.

Pembelajaran tari yang di laksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat pembelajaran apresiasi (KD3) dan ekspresi (KD4). Materi apresiasi terdiri dari deskripsi tari, fungsi tari *Manduda*, ragam dan makna gerak,

busana serta rias wajah dan rambut, alat musik. Sedangkan materi ekspresi terdiri dari video tutorial Tari *Manduda*, gerak tari *Manduda* secara utuh.

Saat ini siswa/I Sekolah Menengah Atas juga sering membawa *smartphone* kedalam proses pembelajaran, penggunaan *smartphone* di sekolah tidak menjadi suatu peraturan yang ketat. Namun hal ini sangat disayangkan karena penggunaan *smartphone* tidak dimanfaatkan sebagai media Edukasi atau sebagai media pembelajaran yang bisa membantu proses pembelajaran. Kebanyakan dari mereka hanya menggunakan *smartphone* untuk bermain game, komunikasi, dan bersocial media. Padahal tanpa mereka sadari, mereka bisa juga menggunakan *smartphone* tersebut untuk membantu proses pembelajaran didalam kelas.

Pada saat ini kita sedang menghadapi generasi-generasi millennial, dimana mereka lebih suka cara pembelajaran yang modern dibandingkan cara pembelajaran yang tradisional. Cara pembelajaran yang modern tersebut bisa diterapkan melalui pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi atau yang sering disebut dengan pembelajaran berbasis *E-learning*.

“*E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012:4).Sedangkan menurut Gilbert dan Jones (2001) yang menjelaskan bahwa *E-learning* merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar, Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001:45).

E-learning merupakan suatu inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran. Dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu *E-learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi tertentu. *E-learning* juga mampu melatih peserta didik untuk belajar mandiri dari berbagai sumber yang didapatkan.

E-learning dapat dilakukan dengan aplikasi LMS (Learning Management System), LMS merupakan aplikasi yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. LMS bisa membuat peserta didik dan guru masuk kedalam forum untuk saling berdiskusi, mengerjakan kuis online, serta mengakses materi-materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi internet. Salah satu LMS yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah *Schoology*.

Menurut Aminoto dan Pathoni (2014:21) : “ *Schoology* merupakan *website* yang menggabungkan antara jejaring social dan *Learning Management Systems*. Jadi dengan *Schoology* kita bisa berinteraksi social sekaligus belajar. Menurut Moch. Fatkoer Rohman dan Dudi Wahyudi (2017:3) *Schoology* adalah salah satu *Learning Management Systems* (LMS) yang sistemnya sudah siap, jadi pengguna tidak perlu mengembangkan sistem sendiri, cukup melakukan sedikit pengaturan dan membuat kelas engan sangat mudah. Namun begitu untuk konten pengguna harus mengembangkan sendiri, yang dimaksud dengan konten disini adalah bahan ajar dan bahan uji.

Didalam *Schoology* peserta didik bisa membuka forum diskusi selayaknya jejaring social sekaligus belajar mengenai materi pembelajaran serta kita dapat membuat kelas belajar yang memungkinkan pengajar dan siswa dapat berinteraksi, dapat juga membuat grup sehingga dapat terorganisir atau berkelompok. *Schoology* sangatlah lengkap dengan berbagai alat pembelajaran sama seperti di dunia nyata, mulai dari absen, tes dan kuis hingga bisa juga digunakan sebagai untuk mengumpulkan pekerjaan rumah (PR). *Schoology* juga menawarkan jejaring lintas sekolah, yang memungkinkan sekolah berkolaborasi dengan berbagai data kelompok serta diskusi kelas.. *Schoology* sangatlah cocok sebagai media pembelajaran pendukung melalui *E-learning*.

Berdasarkan uraian diatas, *Schoology* diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran, memudahkan guru menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan mengkomunikasikan aplikasi ini kepada siswa secara jelas sehingga guru dapat menerapkan pembelajaran dengan kompetensi dasar apresiasi dan ekspresi, sehingga penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengemasan Pembelajaran Tari Manduda Berbasis *E-learning Schoology* Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas”**

II. PEMBAHASAN

Proses pengemasan produk materi pembelajaran Tari *Manduda* dalam bentuk media audio visual berbasis *e-learning schoology* menggunakan 4 tahap pengemasan menurut Rudi

dan Cepi. Berikut tahap pengemasan yang dilakukan : (1) Identifikasi Kebutuhan, Identifikasi kebutuhan adalah mengumpulkan dan memahami secara cermat kebutuhan dan permasalahan yang saat ini sedang terjadi pada proses pembelajaran. Kegiatan ini merupakan langkah awal dan sebagai dasar dalam penyusunan materi pembelajaran. Dengan adanya tahap identifikasi ini, penulis mencoba menggali sarana dan prasarana yang diberikan kepada siswa apakah sudah tentu sesuai dengan kebutuhan siswa atau belum sesuai dengan kebutuhan siswa, (2) Perumusan Tujuan, Perumusan tujuan adalah kompetensi (kemampuan) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran, (3) Perumusan Butir-Butir Materi, Perumusan butir-butir materi adalah dilihat dari bagian kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut, dan (4) *Flowchart, Finishing, Pemrograman*, yaitu langkah akhir dalam proses pengemasan ini, dan proses *upload* materi pembelajaran ini kedalam aplikasi *e-learning schoology*.

Tahap-tahap pengemasan tersebut telah menghasilkan media audio visual untuk pembelajaran tari *Manduda* untuk siswa-siswi kelas X Sekolah Menengah Atas. Media audio visual ini dikemas dalam *Compact Disk (CD)* dengan tujuan untuk memudahkan penduplikasian media audio visual ini.

Pengambilan gambar dan video untuk kebutuhan media audio visual dilakukan pada

hari rabu tanggal 28 agustus 2019 Pengambilan foto dan video dilakukan untuk mendukung kelengkapan materi agar semakin jelas dan terperinci di studio tari prodi pendidikan tari , Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yang dinilai strategis dan kondusif dan jauh dari berbagai gangguan yang dapat mengganggu proses pengambilan foto dan video. Tahap dokumentasi dimulai dengan pengambilan bagian video pembuka, lalu dilanjut dengan video tutorial tari manduda, lalu pengambilan foto busana Simalungun, dan yang terakhir pengambilan video untuk tari full *Manduda*.

Setelah pengambilan foto dan video selesai, langkah selanjutnya adalah proses pengeditan foto dan video kedalam bentuk media audio visual (video pembelajaran) yang dibuat semenarik mungkin dengan memadu padankan menggunakan teks, suara serta gambar yang mendukung. Proses pengeditan dimulai hari Senin tanggal 2 September 2019 hingga hari Rabu tanggal 13 November 2019.

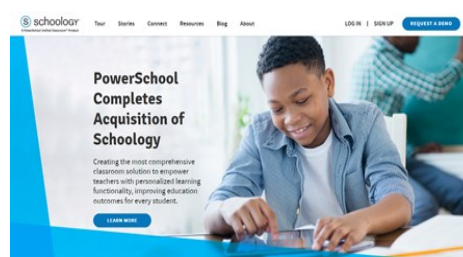
Setelah proses editing selesai, langkah selanjutnya adalah tahap validasi untuk menilai media audio visual yang sudah di kemas, untuk dapat diberi masukan. Penulis melibatkan validator ahli media dan ahli materi untuk menilai bagaimana kelayakan produk sebelum produk tersebut diuji coba. Validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian yang akan diberikan kepada validator. Setelah melewati tahap tersebut produk akan diunggah kedalam pembelajaran berbasis *E-Learning*.

Aplikasi *E-Learning* yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah *schoology*. *schoology* sangat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran dalam

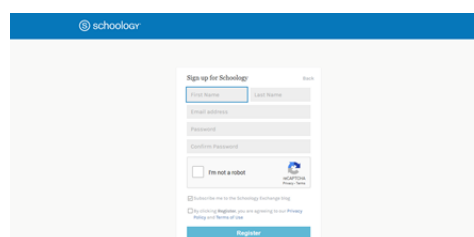
bentuk dokumen, gambar serta video. Materi pembelajaran tari khususnya pembelajaran ekspresi sangat cocok menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi *schoology* ini sebab siswa dapat mempelajari materi ekspresi secara lengkap dan dapat diulang dalam bentuk video yang dapat dibuka kapan saja dan dimana saja selama masih terhubung dengan jaringan.

Langkah-langkah penggunaan *Schoology* meliputi:

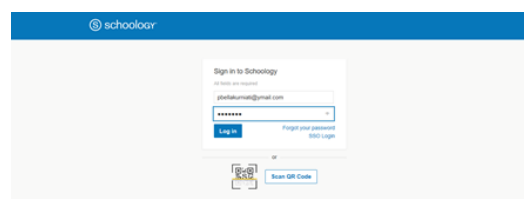
1. Buka laman www.schoology.com di aplikasi Browser Internet atau bisa juga menggunakan aplikasi yang sudah didownload di *Play Store*



2. Isi Nama, email, dan password yang akan dibuat

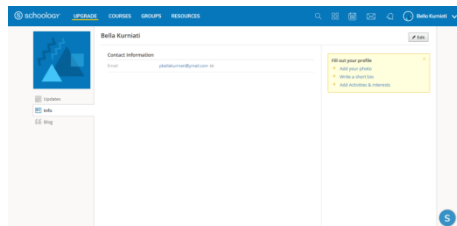


3. Lalu register dan Terdaftar dengan *username* Bella Kurniati

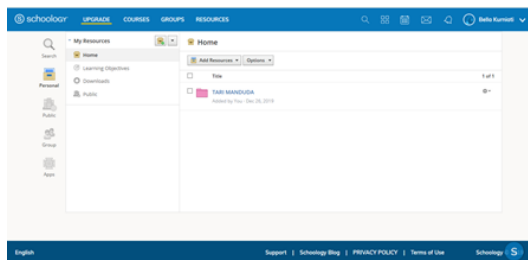


4. Lalu register dan Terdaftar dengan *username*

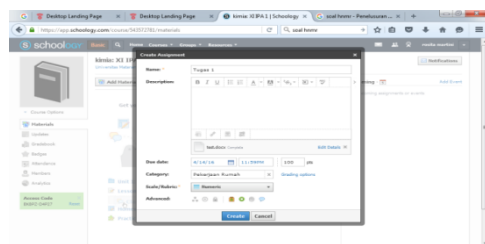
Bella Kurniati



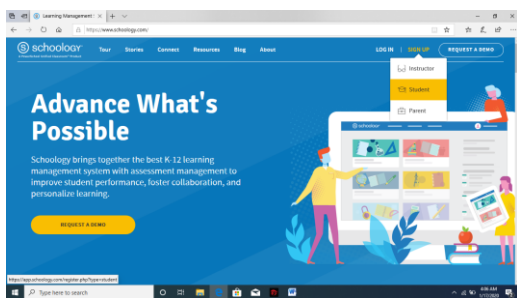
5. Upload Materi



6. Penulis memberi judul materi pembelajaran



7. Penggunaan *Schoology* untuk Siswa



Penulis menggunakan 2 ahli media, dan 2 ahli materi, dengan penilaian:

NO	Aspek Penilaian	Komponen	Indikator	Skor	Keterangan	
1	Tampilan	Desain <i>Layout</i> / tata Letak	1) Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	5	Sangat Baik	
			2) Ketepatan proporsi <i>Layout</i>	5	Sangat Baik	
			Teks/ tipografi	3) Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca	5	Sangat Baik
				4) Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca	5	Sangat Baik
				5) Ketepatan warna huruf agar mudah dibaca	4	Baik
		Gambar	6) Komposisi gambar	5	Sangat Baik	
			7) Ukuran gambar	5	Sangat Baik	
			8) Kualitas tampilan gambar	5	Sangat Baik	
		Audio		9) Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi	5	Sangat Baik
				10) Ketepatan <i>sound effect</i> dengan materi	5	Sangat Baik
		Video		11) Ketepatan pilihan video dengan materi	4	Baik
				12) Kualitas video	4	Baik
		Kemasan		13) Kemenarikan sampul depan	5	Sangat Baik
				14) Kesesuaian tampilan dengan isi	5	Sangat Baik
				15) Keawetan media	5	Baik
Jumlah Skor Aspek Tampilan				74		
Rata-rata				4,9	Sangat Baik	

Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 4,9 dengan kategori sangat baik, tetapi ada beberapa bagian produk yang harus direvisi, lalu validasi ahli materi mendapatkan skor 4,6 dengan kategori sangat baik, dengan rincian penilaian:

NO	Komponen	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai	1) Kesesuaian dengan KD	5	Sangat Baik
		2) Pengembangan indikator	5	Sangat Baik
		3) Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik
2	Kesederhanaan	4) Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
		5) Kesesuaian bahasa dengan sasaran penggunaan	4	Baik
3	Unsur-unsur desain pesan	6) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	5	Sangat Baik
		7) Kejelasan informasi pada ilustrasi video	5	Sangat Baik
4	Pengorganisasian bahan	8) Struktur organisasi urutan isi materi	4	Baik
		9) kejelasan materi	5	Sangat Baik
Jumlah Skor			42	
Rata-rata			4,6	Sangat Baik

Kelebihan dari media ini yaitu, media dapat dihentikan, diulang, dipercepat atau digandakan sesuai keinginan dan kebutuhan. Media dapat dioperasikan dengan komputer atau laptop atau bisa menggunakan *handphone*, dengan syarat sudah *mendownload* aplikasi *e-learning schoology* Selain itu, dengan media ini Siswa dapat membangun proses social. Siswa dapat belajar saling tukar informasi satu dengan

yang lain seperti dengan infrastruktur. Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time maupun non real time, memberikan umpan balik kepada sesama pengguna dalam satu waktu. Selain memiliki kelebihan, produk ini memiliki kelemahan yaitu tidak bisa digunakan tanpa ada jaringan internet.

III. PENUTUP

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran Tari *Manduda* yang dikemas melalui aplikasi *E-Learning Schoology* untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 10 Medan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dihasilkan 4 tahapan pengemasan pembelajaran *Manduda* dalam bentuk media Audio Visual berbasis *E-Learning Schoology* bagi siswa/i kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri dari : (1) Identifikasi Kebutuhan, (2) Perumusan Tujuan, (3) Perumusan Butir-Butir Materi, (4) *Flowchart*, *Finishing*, dan Pemrograman. Pada tahap validasi desain, produk ini melibatkan 2 orang validasi ahli materi, 2 orang validasi ahli media, dan 10 orang siswa untuk uji coba pengguna. Skor yang didapat dari validasi dan uji coba pengguna mendapat kategori sangat baik dengan rincian skor 4,6 dari uji coba validasi ahli materi, skor 4,7 dari uji validasi ahli media dan skor 4,3 dari uji coba pengguna.

Bentuk kemasan materi pembelajaran Tari *Manduda* dalam penelitian ini adalah menghasilkan pembelajaran Tari *Manduda* berbentuk media audio visual yang dikemas kedalam aplikasi berbasis *E-Learning* yaitu *Schoology* yang digunakan dengan

memanfaatkan jaringan internet, Namun, video pembelajaran masih bisa dimanfaatkan tanpa jaringan internet dengan menggunakan *CD/DVD Room*, *flashdisk* dan lain sebagainya.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

Kepada guru : Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Web* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam proses mengajar terutama dalam pembelajaran tari, Guru mampu membawakan pembelajaran dalam sebagai media sehingga siswa lebih bersemangat lagi dalam proses pembelajaran.

Kepada siswa: Diharapkan siswa untuk lebih focus selama pembelajaran sehingga semua mampu menangkap materi dengan baik serta aktif dalam setiap diskusi kelompok, Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai motivasi siswa untuk menambah motivasi belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Barir Hakim. 2016. “ Efektivitas Penggunaan *E-Learning Moodle*, *Google Classroom* Dan *Edmodo*”. Jurnal I-Statement. Vol.2 (1)
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aminoto Pathoni, 2014. *Pembelajaran Schoology*. Yogyakarta: Dee Publish

- Bambang Warsito, 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Cahyorini Rusfian, 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Cecep Bambang, 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Dahiya, 2012. *E-Learning*. Jakarta: Refika Aditama
- Dimiyati Mujiyono, 2013. *Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Danger, 1992. *Pengemasan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Egi Rima, 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eko Putro, 2000. *Analisis Data*. Jakarta: Bumi Aksara
- Gilbert Jones, 2001. *E-Learning*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik Oemar, 2007. *Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Henrich, 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jaya Kumar, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Munir, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Nanuk, 2013. *Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Rachmawati, 2015. *Eksperimen Penelitian*. Jakarta: Grafindo
- Rudi Cepi, 2015. *Kriteria Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rudi Cepi, 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Rosenberg, 2011. *Perkembangan Teknologi*. Yogyakarta: Grafindo
- Rohman Fatkoer, 2017. *Learning Management System Schoology*. Lombok: Pustaka Intermedia.
- Schulz, 2000. *Pengemasan*. Jakarta: Grafindo
- Susanto Ahmad, 2013. *Teori Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, 2000, *Metode Penelitian*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sumantri Permana, 1999, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Supranto, 2004, *Metode Penelitian*. Surabaya: Grafindo
- Sutjinto, 2013. *Kriteria Media Pembelajaran*. Surabaya: Bumi Aksara

Syaiful Sagala, 2010, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

Warsita, 2014, *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

Waller Wilson, 2001. *E-learning*. Jakarta: Grafindo