

DAFTAR PUSTAKA

- Agrarian dkk. 2015. *Pembuatan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Untuk Informasi Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul*. Program Studi Teknik Geodesi. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro: Semarang
- Agung, Wahyu. 2010. *Panduan SPSS 17.0 Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Garailmu.
- Alma M. Hawkins, 1990. *Creating Through Dance*. Trjm. Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Aqib, Z & Murtadlo,A. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ariani, N & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, Walter R & Gall Meredith D. 1983. *Educational Research and Information*. New York: Longman Inc.
- Buyens, Jim. 2001. *Aplikasi Mobile*. Informatika: Bandung
- Darmawan, Deni. 2022. *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- E. Mayer, dkk. 2020. *Five Ways To Increase The E"ctiveness Of Instructional Video*. Journal Association for Educational Communications and Technology. [Mayer2020_Article_FiveWaysToIncreaseTheEffective.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Eka Udiyana, I Gede & I Gede Mahendra Darmawiguna, dkk. (2015). *Pengembangan Aplikasi Gamelan Angklung Bali Berbasis Android*.
- Gagne dan Briggs. 1975. *Pengertian Pembelajaran*. New York: Expanded Edition
- H Safaat, Nazruddin. (2015). *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ilmiyah, Sumbawati. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal Information Engineering and Educational Technology. [sumber 6.pdf](#). Diunduh pada 27 Juni 2022
- Iriaji. 2011. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Malang: Cakrawala Indonesia
- Jacqueline Smith. 1985. *Komposisi Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Trjm. Ben Suharto. Yogyakarta:Ikalasti.
- Jayalath, Esichaikul. 2020. *Gamification to Enhance Motivation and Engagement in Blended eLearning for Technical and Vocational Education and Training*. Journal Asian Institute of Technology, Pathumthani, Thailand. [Jayalath-Esichaikul2020_Article_GamificationToEnhanceMotivatio.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Karmapati. 4(4), 1-9. H, Nazruddin Safaat. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- La Meri, 1975. *Dance Komposition The Basis Elements*. Trjm. Soedarsono. Yogyakarta:Akademi Seni Tari Indonesia.
- Larasanti, Prihatnani. 2021. *Pembelajaran Daring dengan Model Kolaboratif 3CM dan Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas*. Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana. [sumber 10.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Lois Ellfeldt . 1977. *A Primer For Choreographers*. Trjm. Sal Murgiyanto. Jakarta: Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.
- Mariyah,dkk. 2021. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari* Increasing Student Motivation Through the Use of Audio Visual Media: Experimental Study in Dance Learning. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS). [sumber 3.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Mudiasih, dkk. 2021. *Pembelajaran Proses Mencipta Tari Bagi Guru Mgmp Seni Budaya Di Tingkat Sma Di Kota Denpasar Learning The Process Of Creating Dance For Mgmp Teachers Cultural Arts At High School Level In Denpasar City*. TANDIK: JURNAL SENI DAN PENDIDIKAN SENI Volume 1 Nomor 2. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/tandik> Diunduh pada 27 Juni 2022
- Purnama Asri. 2019. *Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Koreografi Dan Komposisi Tari I*. LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan. [sumber 4.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022
- Rahma, Salawati. 2021. *Perancangan Bahan Ajar Berbasis Body Movement Untuk Meningkatkan Kecerdasan Tubuh Pada Pembelajaran Olah Tubuh I Mahasiswa Prodi Seni Tari FSD UNM*. Journal Universitas Negeri

Makassar ISBN: 978-623-387-014-6. [sumber 1.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022

Rahma. 2020. *Perancangan Buku Ajar Mata Kuliah Koreografi Bagi Mahasiswa Prodi Seni Tari Fsd Unm (Dengan Pendekatan Personal Front)*. CARADDE: Conference of Arts, Art Educations and Design Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. [sumber 5.pdf](#). Diunduh pada 27 Juni 2022

Robby Hidayat. 2011. *Koreografi & Kreastivitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.

Suhaeri, dkk. 2019. *Edmodo Based e-Learning Development on Science Lesson in 7th Grade*. Journal University of PGRI Adi Buana, Surabaya State University, University of PGRI Adi Buana. [sumber 8.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022

Sumandiyo Hadi,Y. 1996. *Aspek-aspek Dasar Koreografo Kelompok*. Yogyakarta: Manthili.

Tabrani,Primadi. 2000. *Proses Kreasi, apresiasi, belajar*. Bandung: ITB.

Wiratama. 2020. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw*. Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. [sumber 7.pdf](#) Diunduh pada 27 Juni 2022

