

**PENGUNAAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK TARI TORTOR SISWA KELAS V  
SDN 028 TAPUI INDAH**

Miranda Ocxana Maritte Situmorang<sup>1</sup>, Zufriady<sup>2</sup>, Zariul Antosa<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau

Alamat e-mail : [1miranda.ocxana4092@student.unri.ac.id](mailto:1miranda.ocxana4092@student.unri.ac.id) ,

Alamat e-mail : [2zufriady@lecturer.unri.ac.id](mailto:2zufriady@lecturer.unri.ac.id) ,

Alamat e-mail : [3zariul.antosa@lecturer.unri.ac.id](mailto:3zariul.antosa@lecturer.unri.ac.id)

**ABSTRACT**

*The motor skills of fifth-grade students in performing the Tor-Tor dance are still relatively low, particularly in terms of movement accuracy and coordination. This condition indicates that the learning process has not yet provided clear visual examples to help students understand the required techniques. This study aims to improve students' dance performance skills through the use of Augmented Reality (AR), which presents interactive and easily observable movement models. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles involving 29 students. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation and performance assessments and analyzed descriptively. The findings reveal a significant improvement after the use of AR media. In the pre-cycle stage, the average student score was 47.17, categorized as low. After the first cycle, the average score increased to 67.23. A further increase occurred in the second cycle, with an average score of 87.64, categorized as very good. In addition to improved scores, students demonstrated higher confidence and enthusiasm in performing the dance movements. These results indicate that AR media is effective in enhancing dance learning, as it provides concrete, engaging, and easily followed visual demonstrations of movement techniques.*

*Keywords: Augmented Reality Media 1, Tortor Dance Movement Skills 2*

**ABSTRAK**

Keterampilan gerak Tari Tor-Tor pada siswa kelas V masih rendah, khususnya dalam ketepatan dan koordinasi gerak. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum memberikan contoh visual yang membantu siswa memahami teknik gerakan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan gerak tari siswa melalui penggunaan media Augmented Reality (AR) yang menyajikan model gerak secara interaktif. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 29 siswa. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data

dikumpulkan melalui observasi dan penilaian unjuk kerja, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media AR. Pada pra siklus, nilai rata-rata keterampilan siswa berada pada angka 47,17 dengan kategori rendah. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 67,23. Peningkatan lebih tinggi terjadi pada siklus II, yaitu mencapai 87,64, yang termasuk kategori sangat baik. Selain peningkatan nilai, siswa terlihat lebih percaya diri dan antusias dalam menirukan gerakan. Temuan ini menunjukkan bahwa media AR efektif dalam memperkaya pembelajaran tari karena mampu menyajikan contoh gerakan yang konkret, menarik, dan mudah diikuti oleh siswa.

**Kata Kunci:** Media Augmented Reality 1, Keterampilan Gerak Tari Tortor 2

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran pada tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Salah satu muatan yang berkontribusi penting ialah seni budaya, yang berfungsi menanamkan kreativitas dan penghargaan terhadap budaya daerah (Haryanto, 2019). Namun, implementasi pembelajaran seni tari di sekolah dasar masih menghadapi hambatan, khususnya terkait rendahnya kemampuan gerak siswa akibat penggunaan metode tradisional yang kurang memberikan contoh visual yang memadai (Ningsih, 2020). Kondisi tersebut tampak pada siswa kelas V SDN 028 Tapui Indah, di mana nilai pra siklus hanya mencapai rata-rata 47,17 dan mayoritas berada pada kategori

rendah. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi media yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

Kemajuan teknologi pendidikan membuka kesempatan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung pemahaman gerak secara visual, salah satunya melalui pemanfaatan Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan siswa mengakses animasi gerak tari berbentuk 3D secara langsung sehingga setiap detail dapat diamati dari beragam sudut pandang. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni (Islam et al., 2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian, termasuk Purba

(2025), masih berfokus pada tahap pengembangan dan belum menguji penerapannya secara nyata dalam pembelajaran tari di kelas. Celah tersebut menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas AR dalam meningkatkan keterampilan tari tradisional.

Selain dukungan teknologi, keberhasilan pembelajaran tari juga dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan. Metode drill and practice menjadi salah satu pendekatan yang efektif karena menekankan latihan berulang sehingga siswa mampu menguasai gerakan secara tepat dan konsisten (Suyatno, 2018). Jika metode ini dikombinasikan dengan media AR, siswa mendapatkan contoh gerakan yang stabil dan dapat berlatih secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada demonstrasi guru. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakter tari Tortor yang menuntut koordinasi tubuh, ketepatan ritme, serta penghayatan nilai budaya (Teologi et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan: “Apakah penggunaan Augmented Reality (AR)

dapat meningkatkan keterampilan gerak tari Tortor siswa kelas V SDN 028 Tapui Indah?” Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan perkembangan keterampilan gerak siswa setelah mengikuti pembelajaran yang memadukan AR dengan metode drill and practice. Penelitian ini juga menjadi kelanjutan dari pengembangan media AR oleh Purba (2025), sehingga berkontribusi dalam memberikan bukti empiris terkait efektivitas penerapannya di lingkungan pembelajaran nyata.

Melalui penelitian ini, diharapkan muncul manfaat nyata bagi siswa, guru, maupun sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya. Secara teoretis, temuan penelitian diharapkan memperkuat kajian mengenai integrasi teknologi AR dalam pembelajaran psikomotorik pada pendidikan dasar. Selain itu, penggunaan AR juga diharapkan dapat mendukung upaya pelestarian tari tradisional dengan menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sesuai dengan karakteristiknya yang berorientasi pada pemecahan masalah nyata dalam praktik pembelajaran. PTK memuat rangkaian tindakan yang berlangsung secara siklus dan bersifat dinamis, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Setiap tahap saling berkaitan sehingga memungkinkan peneliti melihat perubahan yang terjadi dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 028 Tapui Indah. Subjek penelitian adalah siswa kelas VA yang berjumlah 29 orang. Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya mulai 6 Oktober 2025 hingga 18 Oktober 2025. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik interpretasi (interpretive technique), yaitu dengan menelaah hasil observasi berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam pedoman pengamatan. Selain itu, peneliti melakukan perbandingan statistik

sederhana untuk melihat peningkatan keterampilan tari Tortor siswa pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk laporan penelitian.

Untuk mengetahui keterampilan tari siswa meningkat atau tidak dapat dilihat dari hasil tes yang telah diperoleh. Dimana setiap masing-masing skor tes yang diberikan akan dilihat ketuntasannya secara perorangan maupun secara klasikal Rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor aktivitas terlaksana}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk menentukan kategori tingkat keterampilan tari siswa, rata-rata keterampilan tari siswa dikonversikan ke bentuk kualitatif dengan memperhatikan pedoman penilaian yang terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Konversi Nilai  
Keterampilan Gerak Tari Siswa**

Interval Nilai	Nilai Kualitatif
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
55-65	cukup
31-54	Kurang
0-30	Kurang Sekali

### **C.Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil tes keterampilan gerak Tari Tortor yang telah diberikan kepada peserta didik

pada Siklus I dan Siklus II, diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kemampuan siswa setelah penerapan media Augmented Reality (AR). Setiap siklus memberikan data yang menunjukkan perubahan kemampuan gerak dasar, ketepatan gerakan, ekspresi, serta koordinasi tubuh siswa selama menarikan Tari Tortor. Nilai rata-rata yang diperoleh pada masing-masing siklus menjadi indikator penting untuk melihat sejauh mana peningkatan terjadi dari tindakan yang diberikan. Dengan demikian, hasil tes pada kedua siklus tersebut tidak hanya menunjukkan perbedaan skor akhir, tetapi juga mengilustrasikan proses pembelajaran yang semakin efektif, terarah, dan mampu meningkatkan keterampilan gerak Tari Tortor peserta didik secara keseluruhan, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Perbandingan Nilai Rata-rata Skor Awal, Siklus I dan Siklus II**

Tahapan	Nilai Terenda	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pra Siklus	43,05	63,88	47,17
Siklus I	43,05	86,11	67,23
Siklus II	72,22	94,44	87,64

Berdasarkan table 2 terlihat adanya gambaran kemampuan awal

siswa sebelum diterapkannya media Augmented Reality. Pada tahap pra siklus, rata-rata skor keterampilan gerak tari Tortor mencapai 47,17, yang berdasarkan interval penilaian termasuk dalam kategori “Kurang”. Dari 29 siswa, hanya 5 orang yang berada pada kategori cukup (17,24%), sedangkan 24 siswa lainnya masuk dalam kategori kurang (82,76%). Tidak terdapat siswa yang mencapai kategori baik, baik sekali, maupun kurang sekali.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan dasar tari, menjaga kelenturan gerak, serta menyesuaikan irama tari dengan tepat. Selain itu, aktivitas belajar pada tahap ini cenderung pasif karena pembelajaran belum didukung oleh media yang interaktif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan dasar siswa dalam menarikan Tari Tortor masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Memasuki Siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 67,23, yang termasuk dalam kategori “baik”. Pada tahap ini,

distribusi hasil belajar menunjukkan 5 siswa (17,24%) telah mencapai kategori baik sekali, 14 siswa (48,28%) berada pada kategori baik, 6 siswa (20,69%) dalam kategori cukup, dan 4 siswa (13,79%) masih berada pada kategori kurang. Tidak ada lagi siswa yang termasuk kategori kurang sekali. Hasil ini menandakan bahwa penerapan media AR mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran tari, di mana siswa lebih aktif memperhatikan detail gerakan dan mampu menyesuaikan irama dengan gerakan tubuhnya. Namun, peningkatan ini masih belum optimal karena sebagian siswa masih menunjukkan keterbatasan dalam ekspresi dan keluwesan gerak.

Selanjutnya pada Siklus II, hasil belajar menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 87,64, yang termasuk dalam kategori "baik sekali". Pada tahap ini, sebagian besar siswa telah menunjukkan keterampilan menari yang baik dan mampu mengekspresikan makna gerakan dengan penuh penghayatan. Dari total 29 siswa, terdapat 20 siswa (68,97%) yang memperoleh kategori baik sekali

dan 9 siswa (31,03%) yang termasuk kategori baik. Tidak terdapat siswa yang termasuk kategori cukup, kurang maupun kurang sekali.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak tari siswa kelas V melalui penerapan media Augmented Reality (AR) pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya pada materi seni tari. Sebelum diterapkannya media ini, proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan demonstrasi langsung tanpa dukungan media interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi, dan cenderung pasif.

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa keterampilan gerak tari siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai sebesar 47,17, dengan kategori kurang. Dari 29 siswa, 5 siswa memperoleh kategori cukup (17,24%), sedangkan 24 siswa lainnya tergolong dalam kategori kurang (82,76%). Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori baik, baik sekali, maupun kurang

sekali. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menampilkan koordinasi gerak yang selaras dengan irama serta masih kurang percaya diri saat menari di hadapan teman-temannya.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut, pada Siklus I guru mulai menerapkan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran tari. Media ini memungkinkan siswa melihat model gerakan tari dalam bentuk tiga dimensi melalui perangkat digital, sehingga dapat mengamati setiap posisi tangan, kaki, serta postur tubuh dari berbagai sudut pandang. Penerapan media AR pada tahap ini mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keterampilan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 67,23, dan masuk dalam kategori baik. Dari total 29 siswa, terdapat 5 siswa (17,24%) dalam kategori baik sekali, 14 siswa (48,28%) pada kategori baik, 6 siswa (20,69%) dalam kategori cukup, dan 4 siswa (13,79%) dalam kategori kurang. Meskipun peningkatan sudah tampak jelas, hasil

ini belum optimal karena masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam menyesuaikan transisi antarggerakan serta kurang maksimal dalam penghayatan ekspresif. Namun demikian, sebagian besar siswa sudah menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri yang lebih baik saat menampilkan tarian, baik secara individu maupun berkelompok.

Selanjutnya pada Siklus II, guru melakukan penyempurnaan tindakan dengan memaksimalkan pemanfaatan media Augmented Reality. Siswa diberi kesempatan berlatih secara lebih intensif menggunakan media, baik secara individu maupun berkelompok, disertai bimbingan langsung untuk memperbaiki posisi tubuh, keluwesan gerakan, serta kesesuaian dengan irama musik. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata keterampilan gerak tari siswa meningkat menjadi 87,64, yang termasuk dalam kategori baik sekali. Dari total 29 siswa, terdapat 20 siswa (68,97%) pada kategori baik sekali, 9 siswa (31,03%) dalam kategori baik, dan tidak terdapat siswa yang berada

dalam kategori cukup, kurang, maupun kurang sekali.

Jika dibandingkan antar siklus, peningkatan yang terjadi menunjukkan progres yang sangat jelas dan konsisten pada setiap tahap tindakan. Pada pra siklus, kemampuan awal peserta didik dalam menarikan Tari Tortor masih berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 47,17. Kondisi awal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menampilkan gerakan tari secara tepat, baik dari segi ketepatan posisi tangan dan kaki, keluwesan tubuh, maupun kemampuan mengikuti irama. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I melalui penerapan media Augmented Reality (AR), nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 67,23. Peningkatan sebesar 20,06 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menirukan gerakan tari secara lebih akurat.

Perbaikan tersebut semakin terlihat pada siklus II, di mana nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 87,64. Kenaikan sebesar 20,41 poin

dari siklus I ke siklus II menandakan bahwa pembelajaran dengan AR tidak hanya membantu siswa mengenal gerakan, tetapi juga memungkinkan mereka menguasai detail gerakan secara lebih mendalam, seperti transisi antar gerak, ekspresi, dan sinkronisasi dengan irama musik. Dengan kata lain, peningkatan yang terjadi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa telah mencapai tingkat penguasaan gerak tari Tortor yang jauh lebih matang dibandingkan pada tahap sebelumnya.

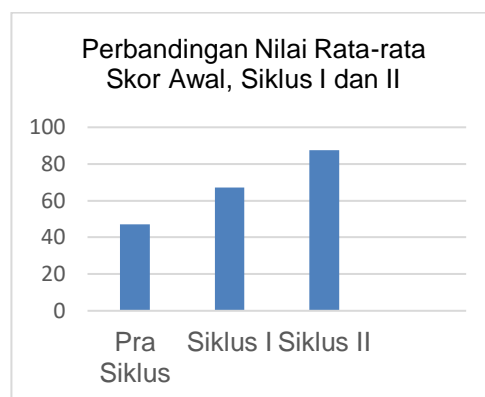
Selain itu, pergeseran kategori penilaian juga memperkuat bukti bahwa tindakan yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan gerak siswa. Pada pra siklus, terdapat 24 siswa yang berada dalam kategori kurang, yang menggambarkan lemahnya pemahaman dan penguasaan gerakan dasar Tari Tortor. Namun, kondisi ini berubah drastis setelah dua siklus tindakan dilakukan. Pada siklus II, tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori kurang maupun cukup, yang berarti seluruh siswa telah berada pada kategori baik dan baik sekali. Bahkan, jumlah siswa yang mencapai kategori



baik sekali meningkat secara mencolok: dari 0 siswa pada pra siklus, menjadi 5 siswa pada siklus I, dan melonjak hingga 20 siswa pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas gerakan secara menyeluruh, baik dalam aspek teknik, ekspresi, maupun kepercayaan diri siswa ketika menampilkan tarian.

Dengan demikian, perkembangan nilai rata-rata beserta perubahan distribusi kategori menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Augmented Reality mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami gerak tari secara visual. Untuk melihat perbandingan nilai rata-rata antara pra siklus, siklus I, dan siklus II pada siswa kelas V SDN 028 Tapui Indah, dapat diamati melalui grafik berikut yang memberikan gambaran visual mengenai peningkatan kompetensi siswa dari waktu ke waktu.

**Grafik 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Skor Awal, Siklus I dan II**



Peningkatan antar siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media Augmented Reality (AR) tidak hanya membantu siswa memahami rangkaian gerak Tari Tortor, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif. AR memungkinkan siswa melihat representasi gerakan secara langsung melalui objek virtual 3D yang dapat diputar, diperbesar, serta diamati dari berbagai sudut. Dengan cara ini, siswa dapat menirukan gerakan dengan lebih tepat karena contoh gerak yang ditampilkan lebih jelas dibandingkan demonstrasi manual guru. Kejelasan visual ini menjadi kunci dalam membantu siswa yang sebelumnya kesulitan memahami posisi tangan, langkah kaki, dan perpindahan gerak dalam Tari Tortor.

Efektivitas AR dalam mendukung peningkatan keterampilan gerak ini sejalan dengan

pendapat beberapa peneliti terdahulu, seperti Islam et al. (2024), Syahid et al. (2024), dan Bobii et al. (2025) yang menegaskan bahwa media AR mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman gerakan, serta memberikan stimulus visual yang memadai untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan berulang tanpa batasan waktu, sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan gerak secara lebih cepat. Selain itu, tampilan gerak virtual mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton seperti metode ceramah atau demonstrasi biasa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan konsep Cone of Experience oleh Edgar Dale yang dikutip dalam Dita et al. (2025). Dalam kerangka tersebut, pembelajaran yang bersifat langsung, konkret, dan melibatkan pengalaman visual serta kinestetik akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. AR termasuk ke dalam kategori pengalaman belajar yang dekat dengan pengalaman nyata sehingga

mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Penelitian lain oleh Rahmawati & Putri (2025), Studies et al. (2024), serta Issn (2017) turut memperkuat hasil penelitian ini dengan menunjukkan bahwa media AR berkontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan motorik, koordinasi tubuh, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media AR dalam pembelajaran Tari Tortor terbukti efektif tidak hanya secara teoritis, tetapi juga secara empiris melalui peningkatan signifikan pada keterampilan gerak siswa dari pra siklus hingga siklus II.

Secara keseluruhan, penerapan media Augmented Reality terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak tari siswa, baik dari aspek pemahaman gerak, motivasi belajar, maupun rasa percaya diri. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan tercapai.

### **E. Kesimpulan**

Hasil tes peserta didik pada setiap siklus mengalami peningkatan. Skor awal rata-rata keterampilan gerak tari Tortor siswa kelas VA SDN 028 Tapui Indah adalah 47,17 dengan

kategori kurang, siklus 1 rata-rata keterampilan gerak tari Tortor siswa meningkat menjadi 67,23 dengan kategori cukup dan pada siklus II rata-rata keterampilan gerak tari Tortor meningkat lagi menjadi 87,64 dengan kategori baik sekali. Dari skor awal ke siklus I mengalami peningkatan rata-rata keterampilan gerak tari Tortor sebesar 20,06 dengan persentase 42,51% sedangkan dari skor awal ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,47 dengan persentase 85,82%.

Berdasarkan temuan tersebut beberapa rekomendasi diajukan antara lain, diharapkan media Augmented Reality dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran SBdP di sekolah guna meningkatkan aktivitas dan keterampilan gerak tari Tortor siswa melalui penemuan kembali rumusan dan konsep/ prinsip. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan media Augmented Reality dengan materi yang berbeda ataupun indikator yang berbeda sesuai dengan studi kasus yang diteliti

agar dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku :**

- Haryanto. (2019). Pendidikan seni budaya di sekolah dasar.  
Ningsih, S. (2020). Metode pembelajaran seni tari di sekolah dasar.  
Suyatno. (2018). Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di kelas.

### **Artikel in Press :**

- Purba, U. (2025). Pengembangan media augmented reality (AR) untuk pembelajaran tari (Tahap Development). Universitas Riau.

### **Jurnal :**

- Bobii, F., Sari, Y. I., Sakdiyah, S. H., Studi, P., & Geografi, P. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X. 10(2)*, 168–176.  
Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2024). *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. 6(1)*, 15–27.  
Studies, S., Rahman, D. A., Prasetyo, P. D., Herawan, E., Putri, P., Swadaya, U., & Jati, G. (2024). *Improving Economic Learning Outcomes Through Problem-Based Learning Using Augmented Reality Media. 4(2)*, 229–243.  
Rahmawati, D. N., & Putri, R. P. (2025). *Pewarisan Seni Tari melalui Proses Pembelajaran yang Inovatif. 8(2002)*, 8780–8785.

- Dita, P., Yanti, K., Werang, B. R., Herya, K., & Utami, D. (2025). *Card Match Circle ( CMC ) Media Assisted by 3D Models to Improve Fourth Grade Elementary Students ' Learning Outcomes on the Topic of Kingdoms in the Indonesian Archipelago*. 13(2), 397–409.
- Teologi, J., Agama, P., Banjarnahor, S. J., Situmorang, M., Simangunsong, B., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2025). *Tortor Somba: Kajian Teologis Ritual Kematian Saur Matua pada Masyarakat Batak Toba di Desa Tomok Parsaoran serta melestarikan setiap aturan yang berlaku . Aturan dan tata tertib tersebut memberikan pendukungnya. Tari merupakan warisan budaya leluhur dari beberapa abad yang lampau. September*.
- Syahid, M., Ardianto, D., & Arifin, M. Z. (2024). *Efektifitas Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Di Sekolah Dasar*. 163–178.
- Issn, E. (2017). *Optimalisasi Strategi Learning Tournament Berbasis*. 10(1), 1–18.