

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN GO JAR BERBASIS CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) UNTUK SISWA SMP PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Indit Undiarsih^{1*}, Sitti Hartinah², & Beni Habibi³

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

¹E-mail: chigartmakeup@gmail.com

Artikel Info

Received: 30 Maret 2025

Accepted: 19 April 2025

Published: 29 April 2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh krisis budaya yang semakin terasa dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran seni tari di SMPN 3 Randudongkal. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengapresiasi budaya lokal karena bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum dan kurang memperhatikan konteks budaya mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang mengintegrasikan seni tari lokal ke dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang mengadaptasi tahapan dari Sugiyono, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, uji coba, serta revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan uji coba terbatas. Penelitian ini melibatkan siswa dan guru seni budaya sebagai subjek uji coba, serta para ahli materi dan ahli media dalam proses validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android Go Jar berhasil dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 100% yang menunjukkan kelayakan sangat tinggi, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 94% yang termasuk dalam kategori layak. Uji coba kelompok kecil menghasilkan skor 91,6% dengan kategori baik, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 92,1% dengan kategori sangat layak. Aplikasi Go Jar menjadi inovasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran seni budaya yang mempermudah siswa dalam memahami identitas budaya lokal Pemalang serta memberikan dukungan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan interaktif.

Kata Kunci: *Culturally Responsive Teaching (CRT)*, pembelajaran seni tari, aplikasi pembelajaran, Go Jar, motivasi belajar, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dilakukan di berbagai lingkungan, termasuk rumah, sekolah, dan masyarakat. Sekolah sebagai tempat pendidikan umum memerlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar positif dan sesuai dengan keberagaman budaya. Guru berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. Menurut Ramadhan et al. (2023), guru

harus memiliki kreativitas dalam merancang dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk mendukung pengembangan profesionalisme guru, sekolah menyediakan komunitas belajar yang berfungsi sebagai wadah peningkatan kompetensi dan kinerja akademik pendidik secara berkelanjutan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, krisis budaya semakin nyata dalam dunia pendidikan. Banyak guru masih menerapkan metode pengajaran konvensional yang tidak mempertimbangkan keberagaman budaya siswa, sehingga menurunkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran yang tidak optimal. Kondisi ini juga terjadi di SMP Negeri 3 Randudongkal, di mana siswa dari berbagai latar belakang budaya mengalami kesulitan dalam memahami dan mengapresiasi identitas budaya mereka karena kurangnya perhatian terhadap aspek budaya dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan inovatif dalam pembelajaran, seperti *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya siswa agar lebih relevan dan bermakna. Dalam seni tari, CRT memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam proses belajar mengajar, memungkinkan siswa memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Sayangnya, kurangnya bahan ajar berbasis budaya lokal menjadi kendala utama dalam pengajaran seni tari di SMP Negeri 3 Randudongkal.

Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis CRT yang menyediakan modul ajar, latihan soal, kuis, serta sumber belajar yang disesuaikan dengan budaya lokal. Teknologi digital dimanfaatkan untuk menciptakan platform interaktif yang mendukung pembelajaran seni tari berbasis budaya. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam seni

tari, tetapi juga memperkuat hubungan mereka dengan lingkungan budaya setempat. Penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan pendidikan seni budaya yang lebih inklusif dan berbasis kearifan lokal di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan model pembelajaran seni tari dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) di SMP Negeri 3 Randudongkal. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk studi pendahuluan, perancangan model, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta evaluasi dan penyempurnaan model. Responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa dan guru seni budaya yang terlibat dalam pembelajaran seni tari.

Pada tahap uji coba kelompok kecil, penelitian melibatkan 10 siswa dari SMP Negeri 3 Randudongkal. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan awal model pembelajaran yang dikembangkan. Masukan dari siswa mengenai efektivitas metode dan materi pembelajaran dianalisis untuk dilakukan revisi sebelum tahap uji coba yang lebih luas.

Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 42 responden, yang terdiri dari siswa SMP Negeri 3 Randudongkal, siswa SMP Negeri 2 Randudongkal, serta guru seni budaya dari kedua sekolah tersebut. Uji coba ini bertujuan untuk melihat efektivitas model pembelajaran dalam skala yang lebih luas dan

mengevaluasi penerapannya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan model pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta respons siswa terhadap pendekatan CRT. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa guna memahami pengalaman mereka dalam penerapan model pembelajaran ini.

Angket/kuesioner diberikan kepada siswa dan guru untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan. Skala Likert digunakan dalam kuesioner untuk menilai tingkat pemahaman, keterlibatan, serta respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan refleksi guru digunakan sebagai data tambahan guna melengkapi hasil observasi dan wawancara.

Dalam teknik pengukuran data, beberapa metode digunakan. Analisis observasi dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yang menelaah pola interaksi dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dianalisis dengan teknik analisis tematik, di mana tema-tema utama dikategorikan berdasarkan relevansi dengan tujuan penelitian. Data dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan respons siswa terhadap pendekatan CRT dalam pembelajaran seni tari. Dokumentasi juga dianalisis untuk mendukung hasil observasi dan wawancara, memberikan bukti visual serta mendukung triangulasi data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan berdasarkan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dikategorikan dan dianalisis untuk menggambarkan efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari kuesioner, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna mengetahui persepsi siswa dan guru terhadap model pembelajaran. Hasil analisis kuantitatif dibandingkan dengan temuan kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih komprehensif.

Dengan metode R&D yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran seni tari berbasis CRT yang efektif dan aplikatif. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam menerapkan pembelajaran seni tari yang lebih responsif terhadap keberagaman budaya siswa. Selain itu, model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya mereka sendiri, sehingga membantu mengatasi krisis budaya yang dihadapi generasi muda saat ini. Rumus yang digunakan untuk mengolah data responden adalah:

$$RS = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

- RS = Persentase responden yang memenuhi kriteria yang ditentukan
- f = Banyaknya siswa yang menunjukkan persetujuan/setuju tinggi
- n = Jumlah siswa

Rekap skor yang diberikan guru dan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket aplikasi Go Jar berbasis Android dibuat dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Angket Penelitian

| Kriteria Jawaban | Skor | Skor |
|--------------------|---------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Sangat Baik (SB) | 4 | 1 |
| Baik (B) | 3 | 2 |
| Kurang (K) | 2 | 3 |
| Sangat Kurang (SK) | 1 | 4 |

Dengan metode R&D yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran seni tari berbasis CRT yang efektif dan aplikatif. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam menerapkan pembelajaran seni tari yang lebih responsif terhadap keberagaman budaya siswa. Selain itu, model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya mereka sendiri, sehingga membantu mengatasi krisis budaya yang dihadapi generasi muda saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Produk pengembangan aplikasi pembelajaran menggunakan pendekatan CRT diberi nama Go Jar. Aplikasi Go Jar dapat diunduh melalui link berikut ini <https://go-jar.com/>. Berikut ini adalah deskripsi produk aplikasi Go Jar.

1) Menu Utama aplikasi

(1) Beranda

Produk pengembangan aplikasi Go Jar pada menu beranda tersedia tujuh menu utama yaitu

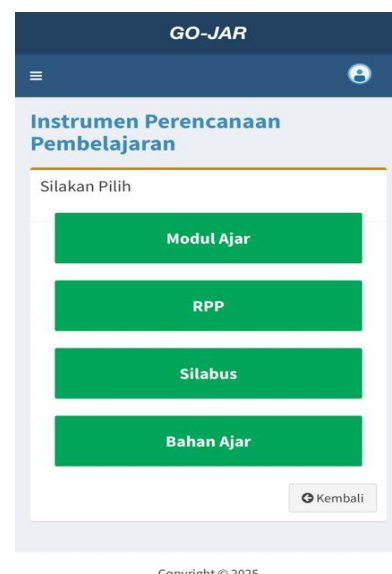
instrumen perencanaan pembelajaran, buku panduan guru dan siswa, materi pembelajaran, asesmen siswa, bukti karya, dan video, dan LKPD.



Gambar 1. Tampilan Beranda

(2) Instrumen Perencanaan Pembelajaran

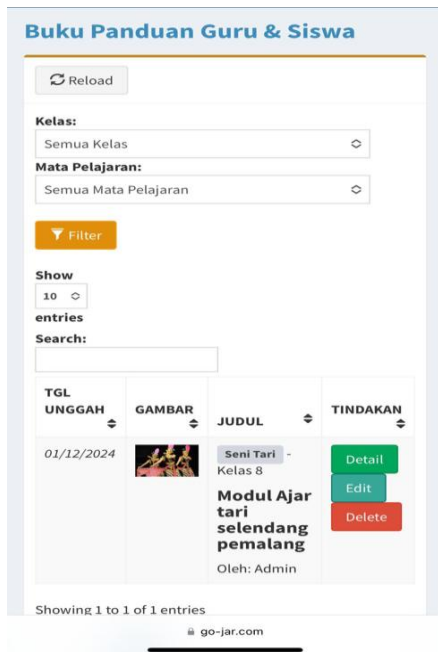
Instrumen perencanaan pembelajaran berisikan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul ajar, dan bahan ajar. Berikut merupakan tampilan menu modul ajar pada aplikasi Go Jar.



Gambar 2. Tampilan Instrumen Perencanaan Pembelajaran

(3) Buku panduan guru dan siswa

Berikut merupakan tampilan menu buku panduan guru dan siswa pada aplikasi Go Jar.

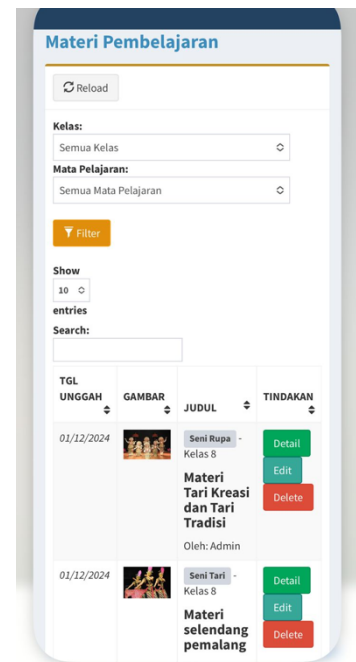


Gambar 3. Tampilan Buku Panduan Guru dan Siswa

Pada menu tampilan buku guru dan siswa terdiri dari kumpulan buku guru dan siswa baik seni tari, seni musik, dan seni rupa dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Peneliti login menggunakan akun admin dan pada menu tindakan admin diberikan izin untuk melihat menu detail, mengedit detail yang diupload, dan menghapusnya menggunakan tombol delete.

(4) Materi Pembelajaran

Berikut merupakan tampilan menu materi pembelajaran pada aplikasi Go Jar.

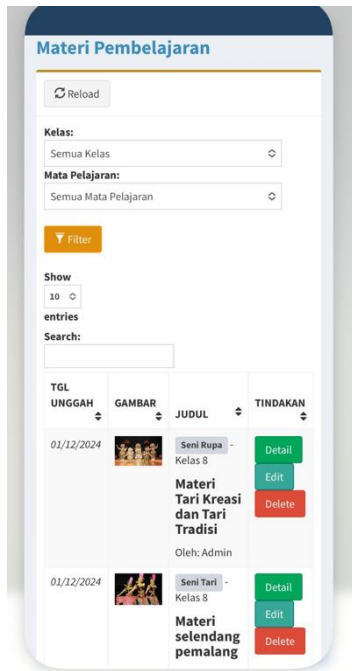


Gambar 4. Tampilan Materi Pembelajaran

Pada menu tampilan materi pembelajaran terdiri dari kumpulan materi pembelajaran siswa baik seni tari, seni musik, dan seni rupa dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Peneliti login menggunakan akun admin dan pada menu tindakan admin diberikan izin untuk melihat menu detail, mengedit detail yang diupload, dan menghapusnya menggunakan tombol delete.

(5) Asesmen Siswa

Berikut merupakan tampilan menu asesmen siswa pada aplikasi Go Jar.

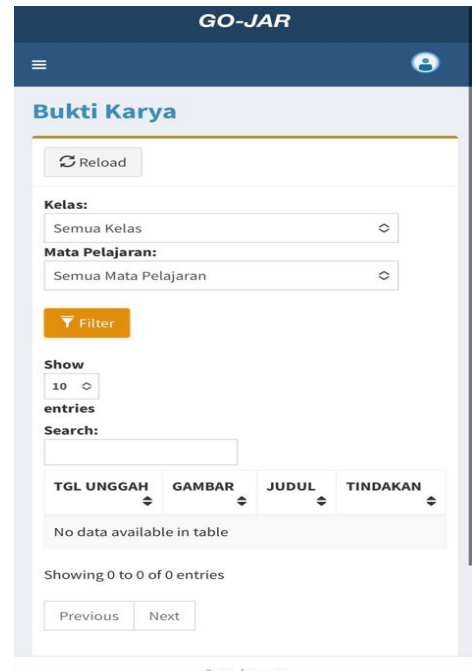


Gambar 5. Tampilan Asesmen Siswa

Pada menu tampilan asesmen siswa terdiri dari kumpulan asesmen siswa baik asesmen awal, asesmen formatif, asesmen sumatif, hingga soal PTS seni tari. Materi terdiri dari pelajaran seni tari, seni musik, dan seni rupa dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Peneliti login menggunakan akun admin dan pada menu tindakan admin diberikan izin untuk melihat menu detail, mengedit detail yang diupload, dan menghapusnya menggunakan tombol delete.

(6) Bukti Karya

Berikut merupakan tampilan menu bukti karya pada aplikasi Go Jar.

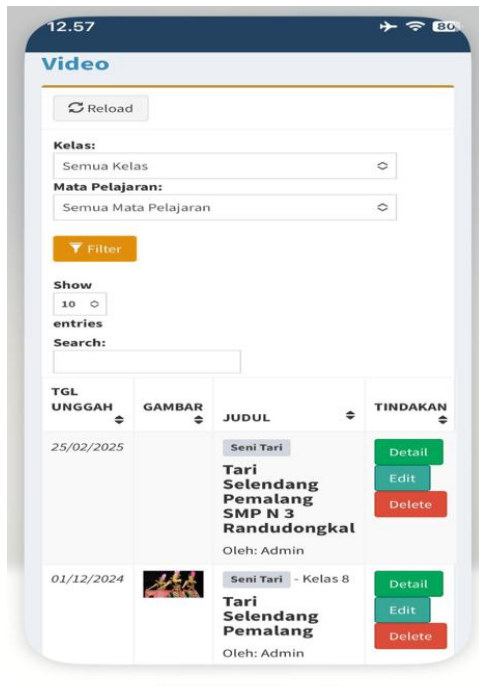


Gambar 6. Bukti Karya

Pada menu tampilan bukti karya terdiri dari kumpulan bukti karya siswa baik karya dari materi Pelajaran seni tari, seni musik, dan seni rupa dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Peneliti login menggunakan akun admin dan pada menu tindakan admin diberikan izin untuk melihat menu detail, mengedit detail yang diupload, dan menghapusnya menggunakan tombol delete.

(7) Video

Berikut merupakan tampilan video pada aplikasi Go Jar.



Gambar 7. Tampilan Video

Pada menu tampilan video terdiri dari kumpulan video pembelajaran untuk siswa, baik pelajaran seni tari, seni musik, dan seni rupa dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9. Peneliti login menggunakan akun admin dan pada menu tindakan admin diberikan izin untuk melihat menu detail, mengedit detail yang diupload, dan menghapusnya menggunakan tombol delete.

8) LKPD

Berikut merupakan tampilan LKPD pada aplikasi Go Jar.



Gambar 8. Tampilan LKPD

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Hitung | Skor Kriteria | Presentase | Kategori |
|----|-------------------------|-------------|---------------|--------------|--------------------|
| 1 | Kelayakan Isi | 289 | 320 | 90,3% | Baik /Layak |
| 2 | Tata Bahasa | 75 | 80 | 93,7% | Baik / Layak |
| 3 | Tampilan dan Penggunaan | 327 | 360 | 90,8% | Baik/ Layak |
| | TOTAL | 691 | 760 | 91,6% | Baik/ Layak |

Hasil uji coba kelompok kecil mengenai aplikasi Go Jar tentang kelayakan isi mendapat presentase nilai 90,3% yang berarti baik/layak, dari segi tata bahasa mendapat presentase nilai 93,7% yang termasuk dalam kategori baik/layak, serta segi tampilan dan penggunaan mendapat presentase nilai 90,8% yang termasuk dalam kategori baik/layak. Total uji coba kelompok kecil aplikasi Go Jar ini adalah 91,6% yang masuk dalam kategori baik/layak, maka dapat diartikan bahwa aplikasi ini dapat diuji cobakan ke tahap berikutnya.

Tabel 3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| No | Aspek Yang Dinilai | Skor Hitung | Skor Kriteria | Presentase | Kategori |
|----|-------------------------|-------------|---------------|------------|------------|
| 1 | Kelayakan Isi | 1187 | 1280 | 92,7% | Baik/Layak |
| 2 | Tata Bahasa | 297 | 320 | 92,8% | Baik/Layak |
| 3 | Tampilan dan Penggunaan | 1309 | 1440 | 90,9% | Baik/Layak |
| | TOTAL | 2793 | 3040 | 92,1% | Baik/Layak |

Hasil uji coba kelompok besar mengenai aplikasi Go Jar tentang kelayakan isi mendapat presentase nilai 92,7% yang berarti baik/layak, dari segi tata bahasa mendapat presentase nilai 92,8 % yang termasuk dalam kategori baik/layak, dari segi tampilan dan penggunaan mendapat presentase nilai 90,9% yang termasuk dalam kategori baik/layak. Total uji coba kelompok besar adalah 92,1% yang masuk dalam kategori baik/layak, maka dapat diartikan bahwa aplikasi ini layak untuk diproduksi masal. Hasil validasi menunjukkan bahwa model ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan profesionalisme guru serta pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis *CRT* dengan aplikasi Go Jar layak untuk diimplementasikan secara lebih luas di SMP Negeri 3 Randudongkal.

Pembahasan

Pengembangan aplikasi Go Jar berbasis android di desain dan di produksi sebagai aplikasi yang memudahkan siswa, dan guru di Pemalang untuk memperdalam materi mengenai seni budaya, dan memudahkan guru yang tergabung dalam komunitas belajar untuk mendapatkan *sharing* mengenai perangkat perencanaan

pembelajaran yang terintegrasi dengan *CRT* dan tentunya sesuai dengan kebutuhan siswa yang pada dewasa ini membutuhkan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini mengalami beberapa tahapan yaitu dari Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Kelompok Kecil, Revisi Produk, Uji Coba Kelompok Besar, Revisi Produk, dan Produksi Masal (Puspitasari et al., 2017).

Tahapan berikutnya setelah produk selesai dibuat maka produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil penilaian 81% yang berarti layak serta mendapatkan saran merubah nama modul ajar menjadi instrumen perencanaan pembelajaran, menambah menu baru bernama LKPD, merubah istilah *assessment* menjadi *asesmen*, dan merubah ikon materi pembelajaran.

Uji coba pada aplikasi ini dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil, aplikasi ini mendapat hasil penilaian 77,5% yang masuk dalam kategori baik/layak. Pada uji coba kelompok besar aplikasi ini mendapat hasil penilaian 83,1% yang masuk dalam kategori baik/layak.

Aplikasi *Go Jar* siap di masalkan setelah mendapat revisi dari ahli media dan ahli materi. Aplikasi *Go Referee* berisikan fitur utama dalam satu beranda meliputi instrumen perencanaan pembelajaran, buku panduan guru dan siswa, materi pembelajaran, asesmen siswa, bukti karya, dan video, dan LKPD.

Fitur instrumen perencanaan pembelajaran terdapat empat sub menu meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul ajar, dan bahan ajar. Fitur panduan guru dan siswa tidak memiliki sub menu didalamnya, materi pembelajaran tidak memiliki sub menu didalamnya, asesmen siswa tidak memiliki sub menu didalamnya, bukti karya siswa tidak memiliki sub menu didalamnya, video tidak memiliki sub menu didalamnya, dan LKPD tidak memiliki sub menu didalamnya.

Pengembangan aplikasi Go Jar berbasis android masih terdapat keterbatasan yaitu sampel penelitian ini masih dalam lingkup kecil, meliputi Masyarakat Kota Pematang khususnya siswa, guru di SMP Negeri 2 dan 3 Randudongkal. Keterbatasan penelitian ini belum tersebar di beberapa wilayah di Jawa Tengah dan belum mencakup responden yang luas. Untuk itu dibutuhkan penelitian lanjutan yang bisa mencakup responden yang lebih luas lagi. Aplikasi Go Jar diharapkan dapat dikembangkan lagi di perangkat IOS dan dapat di akses di iPhone/ apple agar dapat menjangkau semua kalangan pemakai smartpone di Indonesia. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga dapat difokuskan pada peningkatan fitur aplikasi, seperti memungkinkan pengguna untuk langsung mengunggah dan menyimpan video di dalam aplikasi tanpa harus mengunggahnya terlebih dahulu ke YouTube. Hal ini akan mempermudah proses berbagi konten pembelajaran secara langsung dan lebih praktis bagi guru serta siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pertama, kebutuhan pendidik dan siswa pada penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang diterapkan dalam proses pembelajaran seni tari di SMP Negeri 3 Randudongkal masih didominasi metode konvensional, menyebabkan kejenuhan siswa dan kurangnya keterlibatan aktif. Upaya penggunaan proyektor belum efektif, sementara materi budaya lokal, seperti Tari Selendang Pematang, masih minim. Diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan integrasi kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman budaya siswa. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inklusif, dan relevan.

Kedua, desain model pengembangan kompetensi profesional guru yang berpendekatan *CRT* yang di terapkan pada produk Go Jar. Pada aplikasi Go Jar terdapat tujuh menu utama yaitu instrumen perencanaan pembelajaran, buku panduan guru dan siswa, materi pembelajaran, asesmen siswa, bukti karya, dan video, dan LKPD. Aplikasi Go Jar dapat diunduh melalui link berikut ini <https://go-jar.com/>.

Ketiga, beberapa strategi yang dilakukan guru untuk membangun interaksi dan kolaborasi yang efektif melalui *CRT* diantaranya adalah 1) Memasukkan materi budaya setempat ke dalam pembelajaran 2) Siswa dituntut tidak hanya paham secara afektif, dan kognitif saja, namun juga psikomotorik ditekankan pada pembelajaran project based learning.

Keempat, uji kelayakan/analisis validitas model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan *Culturally Responsive Teaching* dengan aplikasi Go Jar pada proses pembelajaran mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan aplikasi Go Jar memiliki tingkat kelayakan dan validitas yang tinggi berdasarkan uji coba serta evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan skor sempurna dalam aspek relevansi materi, pengorganisasian, evaluasi, kebahasaan, serta efektivitas strategi pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dan besar dengan melibatkan siswa serta guru seni budaya di SMP Negeri 3 Randudongkal menghasilkan persentase kelayakan di atas 90%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan profesionalisme guru dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi Go Jar layak diimplementasikan secara luas sebagai media pembelajaran inovatif berbasis digital untuk mendukung pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A., Sukarno, T. D., & Rahmawati, F. (2020). Identifying Potential and Development Status of Tourism Village Development in Central Lombok Regency, West Nusa Tenggara. *Journal of Regional and Rural Development Planning*, 4(2), 84–98.
- Apriliyanti, R. (2020). Ecological media perspective on WhatsApp status features. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 73. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22910>
- Batubara, D. S. (2019). Studi Kasus Tentang Kreativitas Guru Pada Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Anak Saleh Malang. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1626>
- Dai, T., Hein, C., & Zhang, T. (2019). Understanding how Amsterdam City tourism marketing addresses cruise tourists' motivations regarding culture. *Tourism Management Perspectives*, 29, 157–165. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2018.12.001>
- Fathonah, A., Huda, S., & Firmansah, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa melalui Pendekatan Pembelajaran *Culturally Responsive Teaching*. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(2), 248. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6508>
- Firmansyah, D., Notosutanto, N., & Dhony, A. (2020). *Besaung Jurnal Seni Desain dan Budaya Volume 5 NO 2 MARET 2020 Penataan Artistik Pertunjukan Teater Dul Muluk Tunas Harapan di Palembang*. 5(2), 88–93.
- Fujiawati, F. S. (2023). Pemahaman konsep kurikulum dan pembelajaran dengan peta konsep bagi mahasiswa pendidikan seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.
- Galib, M. (2017). Memahami Nilai-Nilai Kultural Masyarakat Sebagai Wadah Dakwah (Perspektif Al-Qur'an). *Sulesana*, 11(Vol 11, No 1 (2017)), 19–27. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/3545>
- Hasibuan, A. R. H., Aufa, Kharunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2685–9351. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/9513/7220>
- Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran - Rajawali Pers - Google Books*. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=>

- &id=FAEaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1
&dq=buku+pengembangan+evaluasi&ots=LNnm-
Y1aU_&sig=gahxBf7tS2lz0Kol_J_L979ab
x4&redir_esc=y#v=onepage&q=buku
pengembangan evaluasi&f=false
- Jibrael Rorong, M., Rovino, D., & Noviani Prasqillia, M. (2020). Konstruktivisme Estetika Kaligrafi Batik Motif Lar (Analisis Semiotika dengan Perspektif Charles Sanders Peirce). *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 14(1), 32–47. <http://journal.ubm.ac.id/>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.
- Kristianingsih, Y., Faidah, N., & Cahyani, Y. (2021). Pemertahanan Leksikon Dan Makna Kultural Motif Batik Kebumen Sebagai Upaya Preservasi Warisan Budaya Bangsa. *Haluan Sastra Budaya*, 5(1), 89. <https://doi.org/10.20961/hsb.v5i1.44625>
- Marlina, N. (2019). Kemandirian masyarakat desa wisata dalam perspektif community based tourism: Studi kasus Desa Ketengger, Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.14710/jiip.v4i1.4735>
- Muchlisah, & Afiatin, T. (2019). Nilai budaya dalam pengasuhan: Upaya menyandingkan karakter tradisional dan modern dalam menghadapi era digital. *Prosiding Temilnas XI IPPI, September*, 379–393. https://psychologyforum.umm.ac.id/files/file/Prosiding IPPI 2019/44_Naskah 379-393.pdf
- Naomi, M. R.-P. (2007). Pengaruh Motivasi Diri Terhadap Kinerja Belajar Mahasiswa. *ABMAS*, 7(7), 1–8.
- Nasrulloh, I. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Petik*. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/viewFile/355/359>
- Nugroho, S. C., Wadiyo, W., Cahyono, A., & Lestari, W. (2021). Evaluasi Pelatihan Sangkakala di Gereja Higher Than Ever sebagai Media Pendidikan Seni. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 4(1), 22–40. <https://doi.org/10.37368/tonika.v4i1.241>
- Nurambia. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Demonstrasi pada Materi Tari Lenggang Patah Sembilan di SMA Negeri 1 Labuhan Deli. *Seni Tari*, 9(2), 140–150.
- Ramadhan, S., Himmawan, D., & Rusydi, I. (2023). Konsep Etika Belajar Menurut Syekh Az-Zarnuji (Studi Analisis Kitab Ta'lim Muta'allim). *Journal Islamic Pedagogia*, 3(2), 107–114. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v3i2.92>
- Resi, L. A., Haryono, S., & Subiyantoro, S. (2019). Pendidikan Seni Tari Sanggar Seni Sarwi Retno Budaya Surakarta Sebagai Pengembangan Karakter Anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 402–410. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.648>
- Rohman, M., & Mukhibat, M. (2017). Internalisasi Nilai-Nilai Sosio-Kultural Berbasis Etno-Religi Di Man Yogyakarta Iii. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v12i1.1771>
- Transparency and trust in government evidence from a survey experiment. *World Development*, 138, 105223. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2020.105223>