

## DAFTAR PUSTAKA

- Accosiation, A. L. (2017). American Library Accosiation. *Library of The Future Center For The Future of Libraries, Trends*.  
<http://www.ala.org/tools/future/trends>
- Ali, M. (2014). *Psikologi Remaja*. PT. Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Baharudin & Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. AR.ruzz media.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The systematic design of instruction (Fifth Edition)*. Pearson Education Inc.
- Eny, K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1).
- Hadi Sofyan. (2017). Video Pembelajaran Merupakan salah satu Media Yang Memiliki Unsur Audio. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1(15), 96–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hasanah, T. A. N., Huda, C., & Kurniawati, M. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbanding Problem Based Learning (PBL) pada Materi Gelombang Bunyi untuk Siswa SMA Kelas XII. *Momentum Physic Education Jurnal*, Vol. 1 No., 56–65.
- Heryudita, K. (2016). Peran Pembelajaran Seni Tari Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di Sd Negeri Slerok 4 Kota Tegal. *Skripsi: Univrsitas Negeri Semarang*, 10(17), 1–208.
- Kurnia, M. (2016). *Tari Tradisi Melayu, Eksistensi dan Revitalisasi Seni*. Puspantara.
- Nurhidayati, E. (2017). PEDAGOGI KONSTRUKTIVISME DALAM PRAKSIS PENDIDIKAN INDONESIA. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1, 1–14.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- P. W. Buana & I. K. A.Purnawan, B. A. S. G. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic.

*Lontar Komputer*, 8(1), 65–76.

Prawanti, L. . dan S. w. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19*.

<https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fproceeding.unnes.ac.id%2F>

Richey, & Kelin. (2009). *Design and Development Research*. Routledge.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3 A1 UPI.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tengku Mira Sinar. (2013). *Teknik Pembelajaran Dasar Tari Melayu Tradisional karya Guru Sauti*. Yogyakarta adicita.

