

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY
LITERASI GERAK BERBASIS SIMBOL NOTASI LABAN
UNTUK PESERTA DIDIK SMP**



Intelligentia - Dignitas

**SITI FATMASARI
1216824016**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN SENI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK
YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



Prof. Dr. Dinny Devi Triana M.Pd
Tanggal: 20-08-2026

Pembimbing II



Dr. Jeong OK Jeon, BFA, M.FA
Tanggal: 20-08-2026

Nama

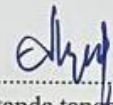
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
(Ketua)¹



(tanda tangan)

(tanggal)

Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd
(Koordinator Prodi)²


(tanda tangan)

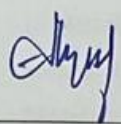
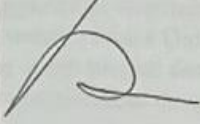
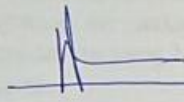
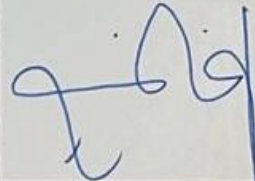
20-08-2026
(tanggal)

Nama : Siti Fatmasari
NIM : 1216824016
Tanggal lulus : 2026
Angkatan : 2024

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Studi Magister Pendidikan Seni

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Siti Fatmasari
 NIM : 1216824016
 Program Studi : Magister Pendidikan Seni

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd (Koordinator Program Studi & Penguji)		11 - 8 - 2026
2	Prof. Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd (Pembimbing I)		11 - 8 - 2026
3	Dr. Jeong OK Jeon, BFA, MFA (Pembimbing II)		11 - 8 - 2026
4	Prof. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd (Penguji)		11-08-2026
5	Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M. Si (Penguji)		11/8 2026

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	: Siti Fatmasari
NIM	: 1216824016
Tempat/Tanggal Lahir	: Serang, 12 Maret 1983
Program	: Magister
Program Studi	: Pendidikan Seni

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Menggunakan Augmented Reality Literasi Gerak Berbasis Simbol Notasi Laban untuk Peserta Didik SMP" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapa pun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 24 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Siti Fatmasari
NIM 1216824016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Fatmasari
NIM : 1216824016
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Magister Pendidikan Seni
Alamat email : nongsari@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Tari Menggunakan Augmented Reality Literasi Gerak Berbasis Simbol Notasi Laban Untuk Peserta Didik SMP.
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Agustus 2026

Penulis,

Siti Fatmasari

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TARI
MENGUNAKAN AUGMENTED REALITY LITERASI GERAK
BERBASIS SIMBOL NOTASI LABAN UNTUK
PESERTA DIDIK SMP**

Siti Fatmasari
Magister Pendidikan Seni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran "AR Literasi Gerak" aplikasi Android berbasis *Augmented Reality* (AR) dan simbol notasi Laban (adaptasi Triana et al., 2020) untuk meningkatkan literasi gerak siswa kelas VII SMP. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi kognitif gerak siswa (rata-rata 43,10) dibandingkan kemampuan psikomotorik (68,68) akibat dominasi metode demonstrasi (*modeling loss*), di mana 85,5% siswa kesulitan memahami unsur ruang, waktu, dan tenaga, sementara 92,5% berminat tinggi terhadap AR. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4D (Thiagarajan, 1974), tahap *Define* memetakan analisis kebutuhan, dilanjutkan tahap *Design* yang merancang *storyboard*, *flowchart*, serta fitur interaktif seperti Marker AR 3D, materi notasi Laban, *mini games*, kuis, *puzzle*, unggah karya, dan *dashboard*. Pada tahap *Develop*, instrumen dan produk dinyatakan sangat valid oleh ahli dengan rata-rata 95,0% dan 95,59%. Uji coba terbatas (N=40, SMPN 2 Kota Serang) mencatatkan N-Gain 88,97% (kategori tinggi) dan nilai Z Wilcoxon = -5,518 ($p < 0,001$). Tahap *Disseminate* pada 4 sekolah mitra (N=100) dan 11 guru MGMP Seni Budaya Kota Serang menunjukkan efektivitas konsisten dengan rata-rata N-Gain 86,27% ($Z = -8,624$, $p < 0,001$; rentang N-Gain 84,33%–88,27%). Hasil penelitian membuktikan bahwa media AR Literasi Gerak memenuhi tiga kriteria kualitas pengembangan Validasi instrumen (95,0%) dan produk (95,59%) berkategori sangat valid. Secara signifikan meningkatkan literasi gerak siswa secara konsisten lintas sekolah. Memperoleh respons sangat positif dari siswa uji terbatas (89,00%), siswa diseminasi (86,34%), dan guru MGMP (90,9%). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi AR *marker-based*, simbol notasi Laban, dan pendekatan *Deep Learning* dalam satu aplikasi Android yang telah rilis di Google Play Store untuk pembelajaran tari SMP.

Kata kunci: *Augmented Reality*, literasi gerak, simbol notasi Laban, pembelajaran tari, model 4D, peserta didik SMP

**DEVELOPMENT OF DANCE LEARNING MEDIA USING
AUGMENTED REALITY FOR MOVEMENT LITERACY
BASED ON LABAN NOTATION SYMBOLS
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

Siti Fatmasari
Magister Pendidikan Seni

ABSTRACT

This study aims to develop a dance learning medium titled "AR Literasi Gerak" an Android application based on Augmented Reality (AR) and Laban notation symbols (adapted from Triana et al., 2020) to enhance movement literacy among 7th-grade junior high school students. The research is grounded in the low cognitive movement literacy of students (averaging 43.10) compared to their psychomotor skills (68.68) caused by the dominance of demonstration methods (modeling loss), where 85.5% of students struggle to comprehend space, time, and energy elements, while 92.5% demonstrate high interest in AR. Utilizing the Research and Development (R&D) 4D model (Thiagarajan, 1974), the Define phase mapped out the needs analysis, followed by the Design phase, which structured storyboards, flowcharts, and interactive features including 3D AR Markers, Laban notation materials, mini games, quizzes, movement notation puzzles, work uploads, and a profile dashboard. In the Develop phase, both instruments and the product were declared highly valid by experts, scoring averages of 95.0% and 95.59%, respectively. The limited trial (N=40, SMPN 2 Kota Serang) yielded an average N-Gain of 88.97% (high category) with a Wilcoxon test score of $Z = -5.518$ ($p < 0.001$). The Disseminate phase across 4 partner schools (N=100) and 11 Arts and Culture MGMP teachers in Kota Serang demonstrated consistent effectiveness, achieving an average N-Gain of 86.27% ($Z = -8.624$, $p < 0.001$; N-Gain range 84.33%–88.27%). The findings prove that AR Literasi Gerak meets the three product quality criteria. Instrument validation (95.0%) and product validation (95.59%) fall into the highly valid category. Significantly and consistently improves students' movement literacy across multiple schools. Received highly positive responses from limited trial students (89.00%), dissemination students (86.34%), and MGMP teachers (90.9%). The novelty of this study lies in integrating marker-based AR, Laban notation symbols, and a Deep Learning approach into a single Android application available on the Google Play Store for junior high school dance education.

Keywords: Augmented Reality, movement literacy, Labanotation, dance education, 4D model, junior high school student

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Menggunakan Augmented Reality Literasi Gerak Berbasis Simbol Notasi Laban untuk Peserta didik SMP.” Penyusunan tesis ini merupakan bagian penting dalam proses akademik pada Program Studi Magister Pendidikan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Erlinda Yetti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Seni Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta dukungan akademik sehingga penulis dapat melaksanakan penyusunan tesis ini dengan sebaik-baiknya.
2. Ibu Prof. Dr. Dinny Devi Triana, M.Pd dan Dr. Jeong OK Jeon, BFA, MFA. selaku Dosen Pembimbing, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan bimbingan ilmiah, pengarahan, koreksi, serta motivasi yang sangat berarti bagi penulis. Masukan yang mendalam dan konstruktif dari beliau menjadi landasan penting dalam penyempurnaan substansi proposal ini.
3. Prof. Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd. dan Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan, kritik, serta arahan yang sangat berharga demi kesempurnaan tesis ini.
4. Rien Safrina, M.A., Ph.D, selaku Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Seni, serta seluruh dosen pengajar Magister Pendidikan Seni (Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., Dr. Dian Herdiati, M.Pd., Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn., Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D, dan Dr. Sn. Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn.) atas bekal ilmu, bimbingan, dan inspirasi yang luar biasa selama masa perkuliahan.

5. Para Ahli Validator Instrumen dan Produk, yang telah meluangkan waktu serta mencurahkan keahliannya dalam memberikan validasi, masukan, dan saran demi kelayakan produk serta instrumen penelitian ini.
6. Tim Developer Aplikasi, atas kerja sama yang solid, dedikasi, serta bantuan teknis yang luar biasa dalam mewujudkan dan mengembangkan media pembelajaran ini menjadi aplikatif dan interaktif.
7. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru MGMP Seni Budaya, dan seluruh Peserta Didik di SMPN 1 kota Serang, SMPN 2 kota Serang, SMPN 11 kota Serang, SMPN 16 kota Serang, dan SMP Islam Al-Azhar 11 Kota Serang, yang telah memberikan izin, bantuan, serta partisipasi aktifnya sebagai tempat pelaksanaan penelitian ini.
8. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta semangat tanpa henti. Segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menjalani proses pendidikan hingga tahap ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Magister Pendidikan Seni tahun angkatan 2024, terima kasih atas kebersamaan, diskusi yang saling menguatkan, dan perjuangan bersama yang tak terlupakan selama menempuh studi ini.
10. Sahabat tersayang yaitu Fitriana Eka Putri dan Novia Tyas Putri jazakumullahu khairan katsiran untuk segalanya.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan tesis ini. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan seni tari, khususnya pada inovasi pembelajaran tari berbasis teknologi digital di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Jakarta, 21 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN	
MENGIKUTI YUDISIUM MAGISTER.....	ii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	13
F. <i>State Of The Art</i>	14
BAB II	17
KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Konsep Pengembangan Model	17
B. Konsep Model yang Dikembangkan	31
C. Hasil Penelitian Relevan.....	71
D. Kerangka Teoretik	74
E. Rancangan Model	79
BAB III.....	86
METODOLOGI PENELITIAN	86

A. Tujuan Penelitian.....	86
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	86
C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian	88
D. Pengembangan Instrumen Validasi Model/Produk dan Uji Efektivitas	106
E. Validasi dan Pengujian Model/Produk	125
F. Analisis Data Penelitian.....	145
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	149
A. Hasil Pengembangan Model.....	149
1. Hasil Analisis Kebutuhan	150
2. Model Draf 1 (Tahap <i>Desain</i>)	183
3. Model Draf 2 (<i>Develop</i>).....	202
4. Model Final.....	224
B. Kelayakan Model (Teoretik dan Empiris)	234
C. Efektivitas Model	238
D. Pembahasan	254
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	267
A. KESIMPULAN	267
B. IMPLIKASI	268
C. SARAN.....	269
DAFTAR PUSTAKA	274
DAFTAR LAMPIRAN	281

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 VOSviewer Penelitian AR-Literasi Gerak,sumber peneliti.....	15
Gambar 2.1 Model Pengembangan 4D.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Teoretik Penelitian.....	76
Gambar 2.3 Kerangka Konseptual,sumber peneliti.....	77
Gambar 2.4 Flowchart Pengembangan AR-Literasi Gerak.....	83
Gambar 2.5 Rancangan AR-Literasi Gerak.....	84
Gambar 4.3 Menu Beranda AR-Literasi Gerak.....	203
Gambar 4.4 Profil peserta didik/pengguna.....	203
Gambar 4.5 Pilihan Menu AR-Literasi Gerak.....	204
Gambar 4.6 Video Materi Pengenalan Notasi Laban.....	204
Gambar 4.7 Materi simbol gerak tangan dan kaki dengan arah dan level.....	204
Gambar 4.8 Visual Avatar 3D simbol gerak kaki maju dengan level redah.....	204
Gambar 4.9 Visual Avatar 3D simbol gerak kaki maju dengan level sedang.....	204

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Posisi Penelitian AR-Literasi Gerak.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tahap Four D.....	88
Tabel 3.2 Desain Penelitian Alur Pengembangan Four D.....	99
Tabel 3.3 Indikator Operasional Model.....	101
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Aspek Materi.....	109
Tabel 3.5 Instrument Validasi Ahli Aspek Media.....	104
Tabel 3.6 Instrument Validasi Ahli Aspek Pembelajaran.....	105
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Media.....	116
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	120
Tabel 3.10 Ringkasan Validasi, Revisi, dan Uji Coba Produk.....	143
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Kelayakan Akhir Produk AR–Literasi.....	144
Tabel 3.12 Persentasi Kriteria Penentuan Akhir.....	145
Tabel 3.13 Kategori kelayakan.....	146
Tabel 3.14 Kategori Kepraktisan.....	146
Tabel 4.1 Rekapitulasi Penilaian Formatif Seni Tari.....	151
Tabel 4.2 Catatan Masalah Instruksional.....	153
Tabel 4.3 Profil Sekolah dan Kondisi Pembelajaran Eksisting.....	156
Tabel 4.4 Profil Gaya Belajar dan Minat Teknologi Peserta Didik SMP	158
Tabel 4.5 Rata-Rata Hasil Penilaian Formatif Elemen Dasar Tari Pada Tengah Semester Ganjil 2025.....	160
Tabel 4.6 Matriks Analisis Kurikulum Seni Tari Fase D.....	163

Tabel 4.7 Hierarki Tugas Literasi Gerak dan Fitur AR yang Mendukung	167
Tabel 4.8 Pemetaan Simbol Notasi Laban ke Konten Visual AR	170
Tabel 4.9 Struktur Peta Konsep Materi pada Aplikasi AR-Literasi Gerak.....	175
Tabel 4.10 Perbandingan Karakteristik Media Konvensional, Video, dan AR–Literasi Gerak.....	185
Tabel 4.11 Fitur Aplikasi AR-Literasi Gerak Rancangan Awal.....	189
Tabel 4.12 Alur Navigasi Aplikasi AR-Literasi Gerak Draf 1.....	198
Tabel 4.13 Hasil Validasi Instrumen Aspek Materi.....	200
Tabel 4.14 Hasil Validasi Instrumen Aspek Media.....	208
Tabel 4.15 Hasil Validasi Instrumen Aspek Pembelajaran.....	215



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validator.....	281
Lampiran 2 Instrumen Tes Pretest dan Posttest Literasi Gerak.....	294
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli.....	305
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	306
Lampiran 5 Dokumentasi Disseminasi.....	308
Lampiran 6 Dokumentasi Validasi Ahli.....	310
Lampiran 7 Dokumentasi Hasil Score Dari Aplikasi AR Literasi Gerak.....	311
Lampiran 8 Link Pendaftaran.....	312
Lampiran 9 Hasil Turnitin.....	313
Lampiran 10 Buku Panduan Aplikasi Ar Literasi Gerak.....	314

Intelligentia - Dignitas