

PENGARUH MEDIA VIRTUAL REALITY TARI DOLANAN PADA MINAT BELAJAR EKSTRAKULIKULER TARI SISWA SEKOLAH DASAR

Andika Gutama¹, Desi Marlina², Cicilia Ika Rahayu Nita³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

andika@unikama.ac.id, desymarli723@gmail.com, cicilia@unikama.ac.id,

ABSTRACT

Traditional dance instruction in elementary schools plays an essential role in preserving cultural heritage while supporting students' character development. However, participation in dance extracurricular activities remains relatively low because learning resources are limited and instructional approaches are often less engaging. This study examined the effect of Virtual Reality (VR)-assisted dolanan dance learning media on elementary school students' interest in joining dance extracurricular activities. A quantitative approach with a quasi-experimental posttest-only control group design was employed. The participants were 30 elementary school students from SDN Kebonsari 2 who joined dance extracurricular activities and were equally divided into an experimental group and a control group (15 students each). Data were collected using a 20-item Likert-scale questionnaire measuring learning interest across five dimensions: enjoyment, curiosity, attention, active participation, and motivation. Instrument testing confirmed that all items were valid, with a Cronbach's Alpha of 0.933, indicating excellent reliability. Data were analyzed using an independent-samples t-test. The results showed that VR-assisted learning media significantly increased students' interest in dance extracurricular participation ($p < 0.05$). The experimental group achieved a higher mean score (67.67) than the control group (55.07), demonstrating the positive impact of the intervention. These findings suggest that integrating VR into dolanan dance instruction provides a more engaging learning experience and effectively enhances elementary school students' interest in participating in dance extracurricular activities while supporting efforts to preserve traditional culture.

Keywords: Virtual Reality 1, Dolanan Dance 2, Learning Interest 3, Dance Extracurricular 4

ABSTRAK

Pembelajaran tari tradisional di sekolah dasar memiliki peran penting dalam pelestarian nilai budaya serta pembentukan karakter siswa. Namun, minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari masih tergolong rendah karena keterbatasan media pembelajaran dan metode yang kurang interaktif. Penelitian ini diarahkan guna mengidentifikasi dampak media *Virtual Reality* (VR) tari dolanan terhadap ketertarikan mengikuti kegiatan tambahan seni tari pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif memakai metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan rancangan *posttest only control group design*. Responden penelitian berjumlah 30 murid peserta ekstrakurikuler tari di SDN Kebonsari 2, selanjutnya dialokasikan menjadi kelompok perlakuan serta kelompok pembandingan yang masing masing terdiri atas

15 peserta didik. Penghimpunan informasi penelitian dilaksanakan dengan memanfaatkan instrumen angket yang terdiri atas 20 pernyataan dan disusun menggunakan skala *Likert*. Penyusunan indikator mencakup aspek rasa gembira, ketertarikan, fokus perhatian, partisipasi aktif, serta dorongan untuk belajar. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan instrumen, seluruh item terbukti memenuhi kriteria validitas, sedangkan pengujian konsistensi internal menghasilkan koefisien *Cronbach's Alpha* bernilai 0,933 sehingga memperlihatkan tingkat keandalan yang sangat tinggi. Selanjutnya, pengolahan data dilakukan melalui *independent samples t-test* yang menghasilkan taraf signifikansi bernilai 0,000 ($p < 0,05$). Temuan penelitian memperlihatkan bahwa rerata minat belajar pada kelas yang memperoleh perlakuan mencapai 67,67, sedangkan kelas pembandingan hanya memperoleh nilai rata-rata bernilai 55,07. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditegaskan bahwa penerapan media *Virtual Reality* tari dolanan memberikan pengaruh yang bermakna dalam meningkatkan minat peserta didik sekolah dasar pada kegiatan ekstrakurikuler tari.

Kata Kunci: Virtual Reality 1, Tari Dolanan 2, Minat Belajar 3, Ekstrakurikuler Tari 4

A. Pendahuluan

Tari tradisional merupakan bagian penting dari warisan budaya yang berperan dalam pembentukan identitas bangsa serta sebagai media transmisi nilai, norma, dan karakter sosial antargenerasi. Dalam konteks pendidikan dasar, integrasi tari tradisional dalam proses pembelajaran memiliki fungsi strategis sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus penguatan karakter peserta didik sejak usia dini (Suparmi, 2023; Nugraheni & Sari, 2023). Salah satu bentuk tari tradisional yang relevan dengan dunia anak adalah tari dolanan, yang berakar dari permainan tradisional anak-anak Jawa dan memiliki karakter gerak sederhana, ritmis,

serta ekspresif. Karakteristik tersebut menjadikan tari dolanan sesuai dengan tahap perkembangan motorik, emosional, dan sosial siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas belajar tari dolanan terbukti dapat mengoptimalkan keaktifan murid serta memperbesar ketertarikan mereka dalam kegiatan kesenian tari (Minarti et al., 2023).

Mengikuti pesatnya perkembangan teknologi digital, pembelajaran abad ke 21 mengharuskan hadirnya pembaharuan media sehingga pengalaman belajar menjadi semakin atraktif dan memberikan makna. Di antara berbagai inovasi yang berkembang terdapat *Virtual Reality*

(VR), yaitu teknologi yang memungkinkan pemakai melakukan interaksi dengan dunia virtual tiga dimensi secara *immersive* (Petersen, 2021). Dalam pembelajaran seni tari, VR mampu menyajikan visualisasi gerak secara lebih realistis sehingga membantu siswa memahami materi praktik secara lebih optimal. Teori *Cognitive Affective Model of Immersive Learning* (CAMIL) menjelaskan bahwa pengalaman belajar imersif melalui VR dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa yang berdampak pada meningkatnya minat belajar (Radianti et al., 2020).

Namun, implementasi kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa, rendahnya minat belajar, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara dengan pembina ekstrakurikuler tari di SDN Kebonsari 2 menunjukkan bahwa sebagian siswa mengikuti kegiatan tari bukan atas dasar minat intrinsik, tetapi karena keterbatasan pilihan kegiatan ekstrakurikuler. Situasi tersebut mengakibatkan tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi relatif

rendah serta melemahkan dorongan mereka untuk mengikuti proses belajar secara optimal. Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran yang masih mengandalkan cara konvensional, misalnya tayangan video dari *YouTube*, lebih banyak menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif sehingga efektivitasnya dalam membangkitkan daya tarik belajar masih belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan media Virtual Reality tari dolanan dipandang sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar ekstrakurikuler tari. Peneliti bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media VR tari dolanan pada minat belajar ekstrakurikuler tari siswa SD. Penelitian ini diharapkan menghasilkan sumbangan konseptual serta bukti empiris guna memperluas khazanah pembelajaran seni tari berbasis teknologi imersif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal di lingkungan sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Riset ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui penerapan rancangan *quasi*

experimental atau eksperimen semu sebagai metode yang digunakan. Pendekatan tersebut dipilih untuk mengkaji secara empiris sejauh mana penggunaan media *Virtual Reality* tari dolanan mampu memberikan pengaruh terhadap tingkat ketertarikan peserta didik sekolah dasar untuk berpartisipasi dalam aktivitas ekstrakurikuler seni tari.

Tabel 1 posttest only control group design

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X1	02
Kontrol	X2	04

Sumber (Sugyono, 2015)

Tabel 2 Populasi dan sampel

Kelompok	Kelas	Jumlah
Eksperimen	A	15 Siswa
Kontrol	B	15 Siswa
Jumlah Keseluruhan		30 Siswa

Penelitian dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler tari di SDN Kebonsari 2. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas V yang mengikuti ekstrakurikuler tari, Dimana jumlah subjek dibagi menjadi 2 kelompok eksperimen dan control. Penentuan responden dilakukan melalui penerapan teknik *sampling* jenuh, yakni seluruh anggota populasi tanpa pengecualian dilibatkan sebagai subjek penelitian sehingga tidak dilakukan pemilihan sampel secara terpisah karena keseluruhan

populasi dijadikan sumber data penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui distribusi kuesioner yang dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat minat belajar peserta didik setelah keseluruhan perlakuan penelitian berakhir (*posttest*). Instrumen tersebut dirancang menggunakan skala *Likert* empat kategori jawaban yang memuat sebanyak 20 pernyataan dan dikembangkan berdasarkan lima dimensi utama minat belajar, meliputi rasa senang, ketertarikan, perhatian, keikutsertaan secara aktif, serta motivasi dalam belajar. Sebelum dipergunakan pada proses pengumpulan data, kualitas instrumen terlebih dahulu dievaluasi melalui pemeriksaan validitas dilaksanakan dengan menerapkan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan tingkat reliabilitasnya dianalisis dengan koefisien *Cronbach's Alpha* memakai aplikasi SPSS 23 for Windows. Instrumen dinyatakan memenuhi persyaratan valid apabila nilai *r* hitung melampaui nilai *r* tabel, sementara tingkat reliabilitas dianggap memadai apabila koefisien *Cronbach's Alpha* mencapai nilai minimal $\geq 0,60$.

Analisis terhadap data penelitian diawali dengan pelaksanaan pengujian persyaratan statistik yang meliputi pemeriksaan distribusi data melalui uji *Shapiro-Wilk* serta pengujian kesamaan varians menggunakan *Levene's Test*. Setelah seluruh asumsi tersebut terpenuhi, tahapan berikutnya adalah menguji hipotesis memakai *independent samples t-test* dengan tingkat signifikansi bernilai 0,05. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya perbedaan rerata minat belajar antara peserta didik yang termasuk ke dalam kelas eksperimen beserta kelas kontrol. Hipotesis penelitian dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) menunjukkan hasil kurang dari 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum perangkat riset diaplikasikan untuk memperoleh data penelitian, terlebih dahulu diselenggarakan evaluasi atas validitas beserta reliabilitas kuesioner yang sebelumnya telah dibuat. Pelaksanaan pengujian tersebut melibatkan peserta didik kelas IV di SD Gracia Nusantara Malang dengan jumlah responden sebanyak 15

siswa. Pengujian derajat keabsahan dilaksanakan melalui korelasi *Product Moment Pearson* dengan pemrosesan data menggunakan perangkat lunak *SPSS Statistics 20*. Setiap indikator dinyatakan memenuhi kriteria valid apabila nilai r_{hitung} melampaui nilai r_{tabel} pada tingkat signifikansi bernilai 5%. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 15 siswa, diperoleh nilai r_{tabel} bernilai 0,514.

Tabel 1 Uji Validitas Angket Minat Belajar

Data	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Terkecil	0,524	0,514	Valid
Terbesar	0,920	0,514	Valid

Sumber : hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS statistik 20

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 1, diketahui bahwa Nilai r_{hitung} yang diperoleh berada pada rentang 0,524 hingga 0,920 lebih besar daripada r_{tabel} (0,514), sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Berdasarkan temuan dari proses pengolahan data, seluruh indikator dalam instrumen memperlihatkan hubungan yang berada pada kategori sedang hingga sangat kuat terhadap total skor keseluruhan. Oleh sebab itu, setiap pernyataan yang terdapat pada angket minat belajar dinilai telah memenuhi persyaratan validitas

sehingga layak dipergunakan sebagai instrumen dalam pelaksanaan penelitian.

Tahap berikutnya yaitu melaksanakan pengujian reliabilitas dengan tujuan mengevaluasi sejauh mana angket minat belajar mampu menghasilkan tingkat konsistensi pengukuran apabila digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Tabel 2 Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha* Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,933	20

Merujuk hasil penghitungan reliabilitas, diketahui besaran *Cronbach's Alpha* mencapai 0,933. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang berada pada kategori sangat tinggi, sehingga layak dimanfaatkan sebagai sarana memperoleh data secara stabil dan konsisten sepanjang penelitian berlangsung.

Pengujian terhadap persyaratan analisis statistik mencakup pemeriksaan normalitas serta homogenitas data. Kedua tahapan tersebut baru dapat dilaksanakan setelah instrumen angket terbukti memenuhi ketentuan validitas dan

reliabilitas sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3 Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksp	,198	15	,119	,899	15	,091
Kntrl	,163	15	,200	,956	15	,623

Mengacu pada hasil pengujian normalitas melalui metode *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi bernilai 0,091, sedangkan kelompok kontrol menunjukkan angka 0,623. Mengingat kedua besaran tersebut melampaui tingkat signifikansi 0,05, dapat ditetapkan bahwa data berkaitan dengan minat belajar siswa di tiap kelompok memenuhi distribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan teknik statistik parametrik.

Berdasarkan pelaksanaan uji keseragaman varians, diperoleh besaran signifikansi senilai 0,264. Besaran itu melebihi ketentuan paling rendah yang telah ditetapkan, yaitu 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa syarat kesamaan varians antar kelompok telah terpenuhi.

Table 4 Uji Homogenitas			
Test of Homogeneity of Variances			
Posttest			
Leavene Statistic	Df1	Df2	Sig.
1,300	1	29	,264

Mengacu pada Tabel 4, dapat diinterpretasikan bahwa penyebaran skor *posttest* yang dimiliki kelompok perlakuan maupun kelompok pembandingan memperlihatkan karakteristik varians yang setara. Kesetaraan penyebaran data tersebut mengindikasikan bahwa kedua kelompok mempunyai tingkat keragaman yang relatif sama sehingga seluruh prasyarat statistik telah terpenuhi untuk melanjutkan pengujian menggunakan *t-test*.

Table 5 Hasil Analisis Group Statistics					
Group Statistics					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Posttest	Eks	15	67,67	5,136	1,326
	Kontrl	15	55,07	6,943	1,793

Berdasarkan hasil analisis *Group Statistics*, diketahui bahwa banyak sampel pada setiap kelompok adalah 15 siswa. Perolehan rata rata minat belajar siswa pada kelompok perlakuan sebesar 67,67 serta standar deviasi 5,136, adapun kelompok pembandingan mencatat rerata 55,07 dengan standar deviasi 6,943. Perbedaan nilai rata-rata tersebut membuktikan bahwa secara

deskriptif, intensitas minat belajar siswa yang menerima pembelajaran memakai media *Virtual Reality* tari dolanan menunjukkan hasil lebih tinggi apabila dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media video *YouTube*.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Virtual Reality* tari dolanan terhadap minat belajar siswa, verifikasi hipotesis dilakukan melalui penerapan *Independent Samples t test*.

99Gambar 1 hasil uji Independent

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	1,300	,264	5,650	28	,000	12,600	2,230	8,032 17,168
	Equal variances not assumed			5,650	25,791	,000	12,600	2,230	8,014 17,186

Sumber : hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS statistik 20

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai *t_{hitung}* mencapai 5,650 disertai signifikansi (Sig. 2 tailed) sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi kurang dari 0,05, hipotesis nol (H_0) tidak diterima sedangkan hipotesis alternatif (H_1) memperoleh penerimaan. Atas dasar tersebut, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media *Virtual Reality* tari dolanan menghasilkan pengaruh bermakna

terhadap ketertarikan belajar dalam ekstrakurikuler tari.

Keluaran analisis ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *Virtual Reality* tari dolanan membawa efek baik bagi minat belajar siswa. Situasi tersebut dapat dibuktikan dari perbedaan nilai rata rata minat belajar yang dimiliki kelompok perlakuan serta kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen memperoleh hasil yang lebih besar. Fakta penelitian ini mengindikasikan bahwa media *Virtual Reality* dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih memikat sekaligus lebih berhasil guna daripada media pembelajaran tradisional berbentuk video *YouTube*.

Pengaruh positif media *Virtual Reality* terhadap minat belajar siswa dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang bersifat imersif dan interaktif. Media *Virtual Reality* memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai kondisi nyata, sehingga mampu meningkatkan fokus perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan emosional siswa selama kegiatan belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh Makransky dan Petersen (2019) mengemukakan

bahwa pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif melalui pengalaman belajar yang mendalam (*immersive learning*).

Dalam konteks pembelajaran tari, visualisasi gerakan tari dolanan dalam bentuk tiga dimensi membantu siswa memahami detail gerakan, pola lantai, dan irama secara lebih jelas. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa senang, ketertarikan, serta motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler tari.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan teori *Cognitive Affective Model of Immersive Learning* (CAMIL), yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar imersif dapat meningkatkan proses kognitif dan afektif peserta didik, yang berdampak pada meningkatnya minat dan motivasi belajar. Dalam penelitian ini, penerapan *Virtual Reality* telah terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan, lebih menyenangkan, dan lebih interaktif.

Sebaliknya, penggunaan media video *YouTube* pada kelompok kontrol cenderung menghasilkan pengalaman belajar yang lebih pasif. Siswa hanya berperan sebagai

penonton tanpa adanya interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Menurut Chris Dede (2014), pembelajaran yang minim interaksi dan keterlibatan langsung cenderung kurang efektif dalam membangun pengalaman belajar yang mendalam. Hal ini menyebabkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih rendah dibandingkan pembelajaran berbasis media imersif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil analisis Radianti dkk. (2020) menegaskan bahwa teknologi VR berhasil dalam meningkatkan motivasi, minat, sekaligus keterlibatan belajar siswa, khususnya pada pembelajaran yang menekankan aspek keterampilan dan praktik. Dengan demikian, penerapan media Virtual Reality tari dolanan tidak terbatas pada fungsi pembaruan media, melainkan juga bertransformasi sebagai strategi instruksional kontekstual untuk meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler tari di SD sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

D. Kesimpulan

Berlandaskan hasil pengkajian beserta analisis, dapat ditegaskan bahwa implementasi media VR tari dolanan membawa pengaruh baik terhadap ketertarikan belajar siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler tari di sekolah dasar. Penerapan sarana pembelajaran tersebut sanggup menghadirkan suasana belajar yang lebih mendalam, komunikatif, sekaligus memberikan daya tarik yang lebih besar kepada peserta didik. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya fokus, minat, serta partisipasi siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran seni tari. Oleh sebab itu, media *Virtual Reality* (VR) layak dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk pembaruan dalam proses pembelajaran yang mampu menunjang penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler tari, sekaligus menjadi media yang efektif untuk mengenalkan, menumbuhkan apresiasi, serta menjaga keberlangsungan warisan budaya daerah kepada para peserta didik.

Berlandaskan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti berikutnya dianjurkan untuk memperluas implementasi media

Virtual Reality (VR) pada berbagai materi tari yang lebih bervariasi. Selain itu, jumlah responden sebaiknya diperbanyak dengan cakupan yang lebih luas agar temuan yang dihasilkan memiliki daya representasi yang semakin kuat serta memungkinkan tingkat generalisasi hasil penelitian menjadi lebih optimal. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh media VR tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap aspek keterampilan motorik, kreativitas gerak, pemahaman pola tari, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dubovi, I. (2022). Cognitive and emotional engagement while learning with VR: The perspective of multimodal methodology. *Computers and Education*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104495>
- Elita, M. D., Subiyantoro, S., & Roemintoyo. (2021). Implementation of Traditional Dance Art Extracurriculars in Elementary School. *Proceedings of the 5th International*
- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited.
- Kemendikbudristek. (2024). *Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kim, D., & Im, T. (2022). A Systematic Review of Virtual Reality-Based Education Research Using Latent Dirichlet Allocation: Focus on Topic Modeling Technique. *Hindawi*, 2022, 15–18. <https://doi.org/10.1155/2022/1201852>
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Maharani, T., Budiman, A., & Supriyatna, A. (2025). Ringkang : Jurnal Kajian Seni Tari dan Pendidikan Seni Tari Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Tari Kreasi pada Ekstrakurikuler SMP. *Jurnal Kajian Seni Tari Dan Pendidikan Seni Tari*, 5(1), 38–52.
- Minarti, Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Tarian Kreasi Tradisional Dolanan Meningkatkan Kemampuan Seni Anak SD Negeri 1 Bendoharjo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 34–38.
- Noviani, Rusdan, H., & Habib, S. (2025). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membentuk Karakter Siswa di Lembaga Pendidikan Islam The Role of Extracurricular Activities in Shaping Student Character in Islamic Educational Institutions. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 11253–11263.

- Nugraheni, T., & Sari, D. I. P. (2023). *Seni tari* (Erminawti (ed.)). Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Permatasari, K. I., Khorinimah, S. M., & Prasetyo, A. E. W. A. (2023). Penerapan Seni Tari Pada Mata Pelajaran SBDP di Sekolah Dasar. *Jurnal Tari, Teater, Dan Wayang*, 6(2), 57–65.
- Petersen, G. B. (2021). *The Cognitive Affective Model of Immersive Learning (CAMIL): a Theoretical Research-Based Model of Learning in Immersive Virtual Reality*. 937–958.
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). *Computers & Education A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education : Design elements , lessons learned , and research agenda*. 147(November 2019).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sulisworo, D., Erviana, V. Y., & Robiin, B. (2024). Application of Cognitive Load Theory in VR Development and Its Impact on Learning: A Perspective on Prior Knowledge, Learning Interest, Engagement, and Content Comprehension. *International Journal on Informatics Visualization*, 8(2), 874–881. <https://doi.org/10.62527/joiv.8.2.2467>
- Wahyuningsih, H. S., & Rintayati, P. (2020). Pembelajaran seni tari kurikulum merdeka sekolah dasar ditinjau dari perspektif pendidikan seni holistik dimensi tubuh. *Didaktika Dwija Indria Pemahaman*, 12(449), 402–407.
- Wardani, P. K., Cahyadi, O., & Yetti, E. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN APRESIASI TARI TRADISIONAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN CASE BASED LEARNING. *Jurnal Pendidikan Tari*, 3(2), 37–49.
- Yogjanisa, S. M. D., Sarjiwo, & Indrawati, A. (2023). Penerapan Metode Sariswara dalam Pembelajaran Dolanan Anak di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta Implementation of Sariswara Method in Dolanan Anak ' s Learning at Tamansiswa Elementary School , Jetis Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*, 17(1), 111–120.
- Zhu, Y. (2025). The Paradox and Promise of Virtual Reality in Dance Movement Learning : Meta-Analysis. *Journal of Integrated Arts Education*, 01(01), 1–13.