

Pendekatan *Design Thinking* Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile* “Teater Tradisional Indonesia”

Fuja Siti Fujiawati¹, Saida Ulfa², Henry Praherdhiono³

¹Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Email: fujafujia@untirta.ac.id

²Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: saida.ulfa@gmail.com

³Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Email: henry.praherdhiono.fip@um.ac.id

* Penulis Korespondensi: E-mail: fujafujia@untirta.ac.id

Abstrak: Teater merupakan salah satu konten dalam mata pelajaran seni budaya yang memiliki beragam jenis dan bentuk dalam penyajiannya, dalam mengenalkan jenis pertunjukan masih menjadi permasalahan dalam penggunaan media yang memudahkan siswa untuk mengaksesnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *mobile* pada mata pelajaran seni budaya untuk materi teater tradisional Indonesia, berdasarkan kebutuhan pengguna, karakteristik materi, kemudahan belajar siswa yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja yang dirancang dalam bentuk aplikasi *mobile*. Media ini dirancang dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking* yang memiliki lima tahapan yaitu: (1) *Empathize*, (2) *Define* (3) *Ideate* (4) *Prototype* (5) *Test*. Data informasi kebutuhan pengguna diperoleh dari siswa dan guru dengan teknik wawancara dan dikembangkan dalam produk aplikasi media berbasis *mobile* untuk mengenal Teater Tradisional Indonesia, yang mana media tersebut menjadi panduan kegiatan siswa dan guru, memberikan materi pengantar, menunjukkan contoh video pertunjukan, dan menyediakan evaluasi pembelajarannya. Media pembelajaran berbasis *mobile* ini dirancang untuk menjadi sumber belajar siswa yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking*; *Mobile Learning*; Teater Tradisional Indonesia

Abstract: Theater is one of the contents in arts and culture subjects which has various types and forms in its presentation, in introducing types of performances it is still a problem in the use of media which makes it easier for students to access it according to student needs. In addition, this study aims to design mobile-based learning media in arts and culture subjects for Indonesian traditional theoretical material, based on user needs, material characteristics, ease of student learning which can be accessed anytime and anywhere designed in the form of a mobile application. Moreover, this media is designed using the design thinking method approach which has five stages, namely: (1) *Empathize*, (2) *Define* (3) *Ideate* (4) *Prototype* (5) *Test*. Information data on user needs was obtained from students and teachers by means of interviews and developed into media application products. mobile-based to get to know Indonesian Traditional Theater, in which the media guides student and teacher activities, provides introductory material, shows examples of video performances, and provides learning evaluations. In conclusion, this mobile-based learning media is designed to be a student learning resource that can be accessed anywhere and anytime according to user needs.

Keywords: *Design Thinking*; *Mobile Learning*; Teater Tradisional Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, hal tersebut didukung pula dengan karakteristik pebelajar pada generasi saat ini yang sudah tidak asing dengan teknologi sejak mereka dilahirkan, generasi saat ini dikenal dengan *digital natives*, yang mana lahir di era perkembangan digital [1] teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah kehidupan manusia dalam segala aspek kehidupan, salah satunya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi canggih telah mengarah terhadap cara-cara baru untuk belajar [2]. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi harus mendukung pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran, teknologi sebagai media atau alat bantu harus

dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada penggunaannya.

Disamping itu, dampak dari pandemi *covid-19* yang sudah mempengaruhi sistem Pendidikan di seluruh dunia mendekatkan pembelajaran dengan penggunaan teknologi selular, yang mana pembelajaran seluler menjadi salah satu strategi pengajaran jarak jauh yang dapat mempertahankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, penggunaan *mobile learning* memungkinkan siswa belajar kapanpun dan dimanapun siswa berada [3]. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk meramu sebuah desain perangkat pembelajaran yang dikemas dalam format *mobile* dalam pembelajaran seni budaya di SMA yang sudah menggunakan

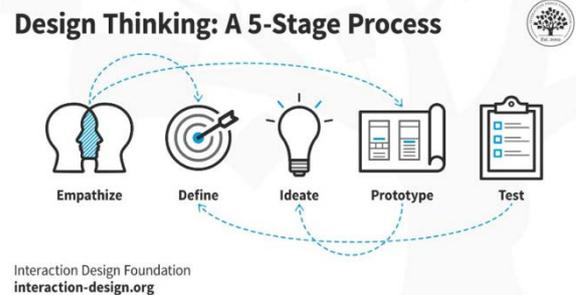
kurikulum merdeka, yang mana permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran diantaranya guru masih kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, terutama dalam menyusun modul ajar yang harus dikembangkan oleh guru, selain itu siswa juga masih merasa kesulitan dengan sumber belajar yang terbatas dalam pembelajaran.

Mata pelajaran seni budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, teater dan keterampilan untuk mengembangkan sikap serta kemampuan berkarya dan berapresiasi [4]. Pada mata pelajaran seni budaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat langsung dalam proses pengembangan bakat melalui berbagai hal mulai dari berkespresi, berkreasi, dan mengapresiasi. Seni teater merupakan salah satu aspek dari mata pelajaran seni budaya, yang mana seni teater ini adalah salah satu bentuk kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuh sebagai media utama untuk menyampaikan rasa dan karsanya mewujudkan dalam suatu karya seni. Seni teater disebut juga seni pertunjukan yang ditunjang dengan unsur gerak, bunyi, dan rupa yang dijalin dalam sebuah cerita pergulatan tentang kehidupan manusia [5]. Mengenal teater tradisional Indonesia merupakan salah satu konten dalam pembelajaran seni budaya di SMA yang memiliki ke-khasan dan keunikan dalam sajian pemanggungnya. Kegiatan awal pembelajaran ini adalah mengenalkan pemanggungan teater tradisi terutama yang bersifat kerakyatan, konten ini masih bersifat teori dan wawasan yang dirasakan guru dan siswa membutuhkan media sebagai sumber belajarnya. Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam seni budaya diantaranya aplikasi berbasis *mobile* [6]. Oleh karena itu dalam penelitian ini ingin dipaparkan bagaimana proses pengembangan media yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *mobile* pada mata pelajaran seni budaya untuk materi teater tradisional Indonesia, berdasarkan kebutuhan pengguna, karakteristik materi, kemudahan belajar siswa yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja yang dirancang dalam bentuk aplikasi *mobile*, dan salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk merancang media tersebut adalah dengan pendekatan *design thinking*.

METODE

Pendekatan metode yang digunakan dalam Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA ini adalah dengan pendekatan *design thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah proses menciptakan ide-ide baru dan inovatif yang dapat memecahkan masalah [7] Hal yang harus dimiliki dalam perancangan ini adalah strategi, dengan menerapkan tahapan-tahapan dalam prosesnya, *design thinking* dapat membantu desainer menghasilkan peluang yang baru sesuai dengan kebutuhan *user*. *Design thinking* merupakan *framework* pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna [8]. Terdapat lima tahapan di dalam metode *design thinking*, yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*

[8]. Tahapan pengerjaan yang bersifat *non-linear*, antara satu tahap dengan yang lain dapat saling terhubung tanpa berurutan sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan masalah tertentu [8].



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking* (Dam & Siang, 2022)

Tahap pertaman 1) *Empathize* (Empati) merupakan tahap mengetahui kebutuhan pengguna secara mendalam dengan memahami masalah yang dihadapi dalam sudut pandang pengguna, yang menjadi pengguna ialah siswa di salah satu SMA Kota Serang Provinsi Banten. Tahap 2) *Define* (Definisi) merupakan tahap pengelompokan informasi sehingga diidentifikasi masalah pengguna dapat dipecahkan dengan tepat. Tahap 3) *Ideate* (Ide) merupakan tahap memberikan gagasan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Tahap 4. *Prototype* (Prototipe) merupakan tahap perancangan dan pengembangan produk dalam skala sederhana sebagai implementasi solusi yang ditawarkan. Dan tahap 5) *Test* (Pengujian) merupakan tahap evaluasi *prototype* dalam mengakomodir permasalahan pengguna sekaligus menjadi bahan perbaikan selanjutnya. Teknik pengumpulan data dalam perancangan media ini dilakukan dengan wawancara kepada *user* (pengguna) khususnya guru dan siswa. Sedangkan *framework design thinking* yang dibuat dalam penelitian ini, dibatasi sampai pada tahap *prototype*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran Seni Budaya

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan sehingga diamatkan dalam Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran saja, karena aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Pendidikan seni yang berbasis budaya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan keterampilan untuk mengembangkan sikap, kemampuan berkarya dan berapresiasi [4].

Sekolah dengan kurikulum merdeka diberikan kebebasan untuk memilih salah satu aspek seni dalam muatan kurikulumnya sesuai jenjang *fase* pembelajarannya. Salah satu muatan seni budaya di SMA adalah pembelajaran seni teater. Proses pembelajaran seni teater dirancang dengan *fase* perkembangan peserta didik yang memperhatikan

budaya lokal secara kontekstual dan menyenangkan. Belajar seni teater pada dasarnya mempelajari proses kehidupan. Seni teater merupakan salah satu aspek yang dipelajari dalam mata pelajaran seni budaya yang mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari, dan seni peran [5].

b. Mobile Learning

Pada dunia Pendidikan *Mobile Learning* menjadi salah satu trend yang memanfaatkan perangkat seluler sebagai alat atau media pembelajarannya. *Mobile learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung waktu dan tempat yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran [9]. Teknologi seluler termasuk ponsel dan *tablet* adalah fitur yang meresap dalam kehidupan sehari-hari dengan dampak potensial pada pengajaran dan pembelajaran [9] *Mobile learning* diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan perkembangan perangkat seluler.

c. Perancangan Media dengan Pendekatan Design Thinking

Pada penelitian ini dilakukan perancangan media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya di SMA dengan aspek seni teater, yang mana menjadi salah satu solusi dari permasalahan siswa dan guru dalam pembelajaran terutama dalam materi teater tradisional Indonesia. Perancangan media ini menggunakan metode *design thinking* dalam pengembangannya.

Design Thinking merupakan metodologi yang memberikan sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran [8]. *Design Thinking* menjadi kerangka pemecahan masalah dari kebutuhan pengguna. Pada tulisan ini *design thinking* yang digunakan diadopsi dari *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *Empathize*, (2) *Define* (3) *Ideate* (4) *Prototype* (5) *Test*. *Design thinking* yang akan coba di buat adalah konsep *framework design thinking* berbasis *learning experience* untuk siswa SMA Kelas XI pada mata pelajaran Seni Budaya dengan Kurikulum Merdeka. Namun dalam *framework design thinking* yang dibuat ini, dibatasi sampai pada tahap *prototype*. Berikut disajikan tahapan *design thinking* yang dilakukan:

1) Tahap Empathize (Empati)

Pada tahap ini dilakukan dengan mencoba menempatkan diri sebagai pengguna, sehingga benar-benar dapat memahami kebutuhan pengguna. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan melakukan wawancara, observasi dan melakukan *survey* sederhana berkaitan dengan kesiapan, kebutuhan dan keinginan pengguna (guru dan siswa) dalam proses pembelajaran.

Wawancara dilakukan secara personal maupun klasikal kepada *user* baik guru maupun siswa. Pembahasan wawancara mencakup permasalahan narasumber, dan apa yang dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut. Hasil wawancara kepada guru seni

budaya kelas XI di beberapa SMA di provinsi Banten yang sudah menerapkan kurikulum merdeka di sekolahnya, diperoleh informasi bahwa implementasi kurikulum merdeka di sekolahnya karena sebagai sekolah penggerak. Sekolah memiliki kebebasan dalam mengembangkan kurikulum yang akan di implementasikan di sekolah dengan tetap mengacu pada pedoman *fase* pembelajaran sesuai dengan jenjangnya. Pada mata pelajaran seni budaya untuk kelas XI di beberapa sekolah tersebut diberlakukan mengembangkan konten mengenai seni tari, musik, teater dan rupa, guru diminta untuk mengembangkan modul ajar sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Adapun konten materi yang dipilih untuk kelas XI semester ganjil saat ini adalah materi teater mengenai Teater Tradisional Indonesia, yang mengacu pada buku panduan guru Seni Teater untuk implementasinya. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi, kesulitan dalam menerapkan metode/model pembelajaran yang tepat terutama mengkolaborasikan antara pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa ataupun sebagai pedoman siswa dalam belajar, pembelajaran yang dilakukan saat ini dirasakan kurang interaktif, kesulitan dalam mengembangkan konten (bahan ajar) yang akan di sampaikan, serta kesulitan dalam mengadakan evaluasi pembelajaran baik untuk tes formatif maupun sumatif. Dari informasi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa guru membutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri ataupun sebagai panduan siswa, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran siswa yang dapat dikolaborasikan untuk pembelajaran secara daring dan luring.

Sedangkan informasi yang di peroleh dari siswa, siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung untuk belajar baik secara mandiri ataupun sebagai panduan dalam belajar yang dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun. Siswa membutuhkan petunjuk ataupun pedoman materi yang harus mereka kuasai. Dengan adanya panduan belajar, siswa dapat mengetahui ruang lingkup pembelajaran yang hendak dicapai. Disamping itu siswa sudah memiliki kesiapan dengan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, Siswa sudah terbiasa belajar secara daring baik *asynchronous* maupun *synchronous* selama pandemic. Siswa memiliki perangkat *mobile* untuk mendukung pembelajaran, dapat mencari informasi secara mandiri dengan perangkat *mobile*, bahkan untuk penilaian P5 dalam kurikulum merdeka, siswa sudah menggunakan perangkat *mobile* untuk proses penilaiannya. Sekolah-pun menyediakan sarana *internet* yang cukup baik di sekolah, sehingga para siswa dapat memanfaatkan koneksi secara gratis di sekolah untuk mengakses *internet*.

Observasi juga dilakukan untuk memperoleh data terkait kebutuhan rancangan produk media yang dapat mendukung pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi pelaksanaan pembelajaran jarak

jauh selama ini, terutama selama pandemi dilakukan sebagian besar siswa dengan menggunakan perangkat *smartphone* dengan *platform zoom meeting* dalam implementasinya, siswa belum menggunakan media berbasis aplikasi *mobile* dalam pembelajaran. Siswa hanya diminta untuk mengerjakan tugas melalui *google form* sehingga pemanfaatan perangkat *mobile* kurang di optimalkan.

2) Tahap Define (Menentukan)

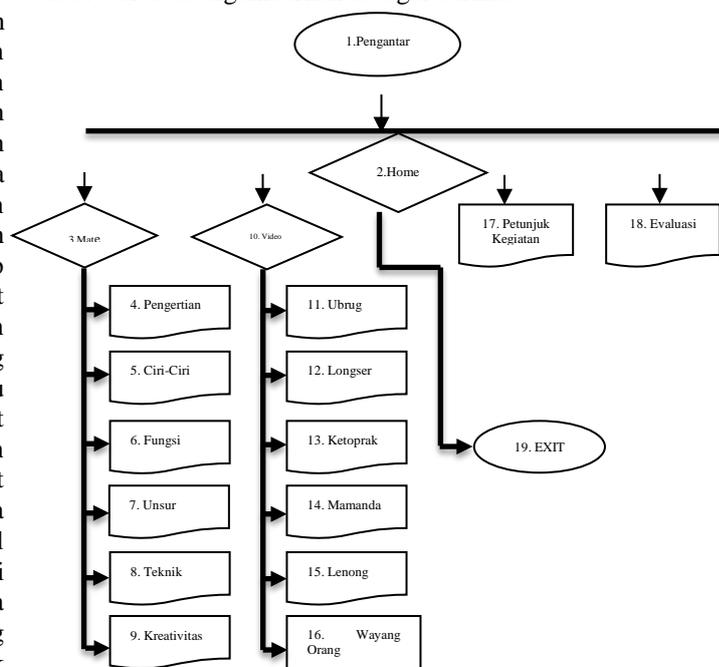
Pada tahap ini dimulai dengan mengerucutkan *insight* yang diperoleh menjadi sebuah sudut pandang (*point of view*). Mendefinisikan masalah melalui pendekatan sudut pandang yang akan memastikan bahwa permasalahan yang akan diselesaikan relevan bagi pengguna (*user*). Selanjutnya pada tahap ini dilakukan penggabungan semua saran dan masukan serta menggabungkan beberapa poin penting dari berbagai temuan yang ada pada tahap empati atau tahap sebelumnya. Dari temuan tersebut disusunlah kebutuhan pengguna (*user*) dengan menggunakan pengetahuan mengenai kondisi yang sedang terjadi. Dimana diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, media tersebut juga dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran seni budaya khususnya untuk materi mengenai Teater Tradisional Indonesia. Adapun kebutuhan pengguna (*user*) dari media yang akan dirancang diantaranya ialah : 1) siswa dan guru membutuhkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran seni budaya, khususnya untuk materi Teater Tradisional Indonesia, 2) Media tersebut menjadi pedoman guru dan siswa dalam mengenal Teater Tradisional Indonesia, 3) Media tersebut menyediakan materi pengantar yang menjadi gambaran awal siswa mengenal Teater Tradisional, 4) Media tersebut menyajikan contoh dari beberapa pertunjukan teater Tradisional, 5) Media tersebut menyajikan petunjuk kegiatan yang akan dilakukan dan juga evaluasi pembelajaran, dan 6) Media tersebut dapat memudahkan guru dan siswa dalam mengaksesnya, kapan saja dan dimana saja.

3) Tahap Ideate (Menghasilkan Ide)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan ide. Pada tahap ini, mulai dikembangkan sejumlah ide yang mengarah pada solusi. Berdasarkan daftar kebutuhan yang disampaikan pada tahap sebelumnya (*define*) maka pada tahap ini dikembangkan beberapa solusi rancangan media yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (siswa dan guru). Solusi yang di tawarkan untuk mengatasi permasalahan pengguna (siswa dan guru) yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja untuk dapat membantu siswa dalam pembelajaran, serta menjadi pedoman atau panduan siswa dalam mengenal Teater Tradisional Indonesia. Media tersebut adalah media berbasis *mobile*, yang dapat dimanfaatkan siswa dalam mendukung proses belajar. Adapun beberapa fitur atau menu yang dapat didesain dari kebutuhan pengguna tersebut diantaranya: 1) Pengantar, 2)

Petunjuk Kegiatan Pembelajaran, 3) Materi Pembelajaran (Teater Tradisional), 4) Contoh Video (Teater Tradisional), 5) Evaluasi, 6) Exit.

Pada tahap pengembangan ide ini dikembangkan *Flow Chart* dan *storyboard* untuk kebutuhan pengembang aplikasi *mobile learning* sebagai gambaran alur media yang akan dikembangkan berdasarkan fitur kebutuhan pengguna. Adapun *flow chart* tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Flow Chart* Tahap Pengembangan Ide Aplikasi *Mobile* "Teater Tradisional Indonesia"

4) Tahap Prototype (Prototipe)

Tahap selanjutnya adalah *prototype*. *Prototype* merupakan suatu hal yang istimewa dari proses *design thinking*. Ide yang sudah ada sebelumnya perlu diimplementasikan dalam sebuah skenario penggunaan, yang dapat dikembangkan diantaranya dengan mengembangkan *storyboard* menjadi desain rancangan sederhana tahap awal menggambarkan produk yang telah di rancang menjadi media yang dapat memecahkan masalah pengguna (siswa dan guru). *Frame* atau *scene* yang di rancanakan pada tahap sebelumnya dikembangkan pada sebuah tampilan layar media *layer* komputer atau *smartphone* yang dapat di operasikan pada perangkat seluler berbasis *android*. Berikut adalah beberapa sajian tampilan *interface* dari dari produk *mobile learning* Teater Tradisional Indonesia.



Gambar 3. Interface Pengantar dan Menu Utama



Gambar 4. Interface Home Materi dan Contoh Video

KESIMPULAN

Mata Pelajaran Seni Budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya, yang mana meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan keterampilan untuk mengembangkan sikap dan untuk mengembangkan sikap, kemampuan berkarya dan berapresiasi. Seni Teater merupakan salah satu pilihan yang menjadi muatan kurikulum di SMA yang mana salah satunya adalah mengenal teater tradisional Indonesia. Untuk memenuhi kebutuhan siswa perlu dikembangkan suatu media yang dapat mendukung siswa belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja. *Mobile learning* menjadi salah satu pilihan untuk dapat mengakomodasi kebutuhan siswa tersebut. Perancangan media pembelajaran berbasis *mobile* tersebut dilakukan dengan pendekatan *design thinking*.

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi, dengan menerapkan tahapan-tahapan yang terkandung di dalamnya, *design thinking* dapat membantu kita menghasilkan peluang yang baru sesuai dengan kebutuhan *user*. Adapun tahapan *design thinking* memiliki lima tahap yaitu: 1) *empathize*, dilakukan dengan memposisikan peneliti sebagai pengguna (*user*) yang mana siswa dan guru menjadi pengguna dari media *mobile learning* yang dikembangkan; Tahap ke 2) *define*, menentukan produk apa yang benar benar dibutuhkan oleh pengguna, dalam

hal ini menentukan produk apa yang menjadi solusi dari kebutuhan siswa, dan solusi yang ditawarkan adalah merancang media berbasis *mobile* pada materi teater tradisional Indonesia; selanjutnya 3) *ideate*, pada tahap ini dilakukan pengembangan ide mengenai fitur atau *tools* apa saja yang dirasa dibutuhkan dalam perancangan media berbasis *mobile* ini, dilengkapi dengan perancangan *flow chart* dan *storyboard*; tahap ke 4) *prototype*, dilakukan pengembangan produk dengan tampilan *layer* pada aplikasi *mobile* yang dikembangkan dan; 5) *testing*, dilakukan untuk perbaikan program.

SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, perancangan media berbasis *mobile* "Teater Tradisional Indonesia" yang dilakukan dengan pendekatan *design thinking* ini perlu dikembangkan lebih lanjut yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran saja, namun berfungsi sebagai kognitif *tools* yang dapat mencapai tujuan pembelajaran siswa dengan memenuhi kebutuhan pengguna (siswa). Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara lebih lanjut kepada pengguna baik guru dan siswa sebagai pengguna, dan juga mengembangkan *tools* dalam aplikasinya sesuai dengan kebutuhan. Selain itu produk media ini perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media ini, sebagai rekomendasi perbaikan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Prensky, "Listen to the natives. Educational Leadership," vol. 63, no. 4, pp. 8–13, 2005.
- [2] D. Kolenberg, M., & Assad, "Online Learning: A Step Forward for 21st Century Education?," in *6th International Conference on Trends in Social Sciences and Humanities (TSSH 2016)*, 2016. doi: <https://doi.org/10.17758/ERPUB.EA1216218>.
- [3] A. Naciri, M. A. Baba, A. Achbani, and A. Kharbach, "Mobile Learning in Higher Education: Unavoidable Alternative during COVID-19," *Aquademia*, vol. 4, no. 1, p. ep20016, Apr. 2020, doi: 10.29333/aquademia/8227.
- [4] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, 2014.
- [5] dkk Kamaril, Cut, *Pendidikan Seni Rupa/KerajinanTangan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2002.
- [6] A. T. Fajri, S., Fujiawati, F. S., & Permanasari, "Perancangan Media Pembelajaran Mobile Apps Berbasis Android B'trace Merangkai Gerak Tari Tradisional," *JPKS (Jurnal Pendidik. Dan Kaji. Seni)*, vol. 6, no. 1, 2021.
- [7] T. Kelley, D., & Brown, "An introduction to Design Thinking," 2018.
- [8] Y. T. Dam, Rikke Friis & Siang, "What is Design Thinking and Why Is It So Popular?" Interaction Design Foundation," 2022.

- [9] A. Kukulska-Hulme, H. Lee, and L. Norris, "Mobile Learning Revolution," in *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, Wiley, 2017, pp. 217–233. doi: 10.1002/9781118914069.ch15.