

## PEMBELAJARAN TARI TEMPURUNG MELALUI APLIKASI WORDWALL

© Santi Aditiya, Juju Masunah\*

\* Program Studi Pendidikan Seni Tari, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No 229, Kota Bandung 40154, Indonesia

© [santiaditya16@upi.edu](mailto:santiaditya16@upi.edu) © [jmasunah@upi.edu](mailto:jmasunah@upi.edu)

---

### Abstrak

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya pada materi tari di kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg masih sangat rendah dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini disebabkan guru seni budaya yang belum memaksimalkan penggunaan media dengan baik, serta keterbatasan materi yang menjadikan pembelajaran monoton, tidak kreatif dan inovatif akibat dari guru yang tidak berlatar belakang seni. Fenomena dalam penelitian ini diangkat dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg dalam pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*. Penelitian kuantitatif digunakan peneliti sebagai pendekatan dalam penelitian ini dengan metode eksperimental jenis *pre-experimental*, desain yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Pedoman observasi, pedoman wawancara, dan bentuk tes pilihan ganda serta dokumentasi digunakan sebagai instrumen penelitian. Teknik pengolahan data statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial digunakan sebagai metode analisis data dalam penelitian ini. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, proses pelaksanaan Tari Tempurung menggunakan aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh peneliti berjalan dengan baik dan efektif, sehingga respon siswa menjadi lebih baik serta antusias siswa meningkat. Ini menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor, yang ditunjukkan oleh hasil *post-test*. Adanya penelitian ini direkomendasikan agar guru dapat memanfaatkan media dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memilih bahan ajar yang tepat, kreatif dan inovatif.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Aplikasi *wordwall*, Pembelajaran Tari, Tari Tempurung

---

### PENDAHULUAN

Masih ada kendala yang besar di dunia pendidikan yaitu rendahnya prestasi belajar siswa. Ada banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor intern seperti kesiapan, minat, motivasi, intelegensi, dan sikap terhadap belajar, maupun faktor eksternalnya seperti model pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Slameto, 1999 dlm. Lestari et al., 2017). Upaya sadar yang dilakukan secara sistematis dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan menghasilkan perubahan positif. Proses ini

dikenal sebagai pembelajaran. Benjamin S. Bloom menyatakan bahwa dalam tujuan pembelajaran dibedakan menjadi 3 domain, diantaranya kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut (Purwanto, dlm Fitri, Ridha Ahsanul; adnan, 2021 dlm (Wangge, 2022)) Hasil belajar merupakan transformasi tindakan siswa yang terkait dengan proses pembelajaran. Transformasi perilaku ini memengaruhi aspek pengetahuan, perasaan, dan keterampilan fisik. Perkembangan teknologi di era digital saat ini banyak memberikan manfaat khususnya dalam bidang pendidikan.

Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran menjamin hasil yang efektif dan efisien. (Rusdewanti & Gafur, 2014 dalam Komalasari et al., 2021). Because technology as a means and source of learning interactions between teachers and students (Assunção Flores & Gago, 2020; Avgerinou & Moros, 2020; Crick, Knight, Watermeyer, & Goodall, 2020 dlm. Sekarningsih et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang efektif perlu dipersiapkan dengan inovatif agar dapat memudahkan dan meningkatkan efektifitas dalam mencapai tujuan pendidikan. (Kurniawati & Nita, 2018 dalam (Komalasari et al., 2021)). Hal ini serupa dengan (Narawati, 2004) bahwa guru dituntut kreatif dalam pendidikan seni, sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan efisien dan menarik, sehingga dapat membangkitkan minat siswa. Karena, penggunaan media ajar yang menarik bisa meningkatkan semangat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Komalasari et al., 2021; Sma & Pati, 2012).

Selain itu, pemilihan materi yang terbatas dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, materi pengajaran harus tepat agar siswa dapat mencapai standar kompetensi dengan maksimal pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Romansyah, 2016). Tari Tempurung sebagai tari nusantara yang bisa dijadikan sebagai materi ajar merupakan tarian yang berasal dari Nagari Batu Manjular di Provinsi Sumatera Barat ini bercerita tentang memelihara hewan peliharaan seperti monyet yang dikenal dengan nama Bowuak. Tari Tempurung memiliki empat jenis gerakan, yaitu *langkah pasambahan, langkah maju, langkah surut, dan rantak*. Pola gerakan yang sederhana namun memiliki karakter yang penuh dengan kegembiraan (Yolanda & Susmiarti, 2020). Karena, (Budiman & Karyati, 2021) mengatakan

bahwa siswa belajar seni tari untuk mengalami transformasi dari berbagai aspek, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun, masih banyak sekolah yang belum memaksimalkan media pembelajaran, padahal perkembangan teknologi berkembang pesat di dunia pendidikan. Selain itu, pemilihan materi pun terkadang kurang sesuai akibat dari keterbatasan pengetahuan pada materi tari. Padahal masih banyak materi tentang Tari yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran. Karenanya, dalam proses belajar-mengajar, pemanfaatan teknologi dan pemilihan materi yang sesuai sangat berperan penting, terutama dengan memanfaatkan media pembelajaran digital, termasuk di dalamnya adalah pembelajaran seni tari. Permasalahan tersebut diakibatkan dari latar belakang guru, padahal guru merupakan komponen utama setelah tujuan pembelajaran. Latar belakang guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Kualifikasi seorang guru memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran dan pembelajaran. Kemampuan bekerja secara profesional oleh guru didukung oleh pengetahuan teori yang telah dipelajarinya, guru yang terampil dan terlatih harus senantiasa mengembangkan dan memperdalam perannya sebagai pendidik yang berkualitas. Sebagai seorang profesional, guru harus memiliki keunggulan dan keahlian khusus, mencintai pekerjaannya, dan menegakkan moralitas yang tinggi. (Jahidi, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya yang membicarakan mengenai hasil belajar dan aplikasi *wordwall*, diantaranya Savira & Gunawan, 2022 dalam penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil

belajar IPA kelas IV. Adapun Novyanti et al., 2022 menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa permainan pada aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas kognitif anak. Selanjutnya Arimbawa, 2021 dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode *wordwall game* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Petang. Terakhir Komalasari et al., 2021 dalam penelitiannya bahwa pengembangan media pembelajaran tari rakyat berbasis android dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri tanpa perlu bantuan atau pelatihan langsung dari dosen, sehingga dapat menerapkan metode pembelajaran generasi milenial abad ke-21 memanfaatkan literasi teknologi sebagai sumber belajar di zaman industri 4.0. Namun, dari peneliti keempat diatas terdapat beberapa perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah fokus permasalahan yang dibahas, metode pembelajaran yang digunakan, subjek yang menjadi objek penelitian, lokasi penelitian, serta hasil pencapaian pembelajaran yang dicapai.

Aplikasi *Wordwall* ialah sebuah aplikasi yang bisa dijangkau melalui jaringan Internet. Aplikasi ini merupakan sebuah sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa, sehingga mampu membangkitkan minat mereka dalam mempelajari suatu materi. Aplikasi *wordwall* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai macam *template* yang dimilikinya, aplikasi *Wordwall* menawarkan sistem pembelajaran berharga yang ramah pengguna dan cocok untuk tingkat pendidikan dasar dan lanjutan. Aplikasi ini dapat diakses dari mana saja hanya dengan menggunakan ponsel (Arimbawa, 2021). Media aplikasi *wordwall* ini juga dapat membantu untuk

meningkatkan hasil belajar yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Peneliti menemukan fakta diatas ketika mengumpulkan informasi dengan mengamati dan mewawancarai guru seni budaya di kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg. SMPN 1 Baregbeg merupakan sekolah yang beralamat di Jalan Raya Desa Baregbeg No. 209, berdiri sejak tahun 1965 memiliki berbagai fasilitas dan segudang prestasi, merupakan sekolah yang terletak di lingkungan strategis untuk dijangkau. Sekolah ini terdaftar berakreditasi A. SMPN 1 Baregbeg memiliki 55 guru yang didalamnya terdapat guru mata pelajaran Seni Budaya dengan jumlah 3 orang dengan satu guru yang bukan berlatar belakang seni. Seperti pada umumnya, masa pendidikan yang ditempuh di SMPN 1 Baregbeg yaitu selama 3 tahun dimulai dengan kelas VII, VIII, dan IX yang terbagi kedalam 27 kelas, dengan masing-masing tingkatan memiliki 9 kelas dari kelas A – kelas I. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas VIII E, media yang digunakan diantaranya buku paket, internet, power point, terkadang menggunakan papan pintar. Pada saat wawancara, aplikasi *wordwall* di SMPN 1 Baregbeg ini belum diterapkan. Serta materi Tari Tempurung belum diimplementasikan pada pembelajaran seni budaya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan aplikasi *Wordwall*, menjelaskan proses penerapan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran tari tempurung, dan memperoleh hasil dari penerapan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E di SMPN 1 Baregbeg.

## METODE

### Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, metode kuantitatif digunakan sebagai pendekatan penelitian yang

lebih banyak menggunakan data angka. Data tersebut ditampilkan dalam format tabel, diagram, histogram, dan kurva untuk analisis yang lebih terperinci. Dalam metode Pre-Eksperimental (*Desain One Group Pretest-Posttest*), peneliti hanya mengamati satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok control. Desain penelitian yang diperoleh dalam Pre-Eksperimental adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu eksperimen yang dilakukan melalui tahap *pre-test*, kemudian diikuti dengan perlakuan, dan dilanjutkan dengan tes akhir atau *posttest*. (Mariyah et al., 2021 dlm. (Fitria Sari et al., 2023).

### Partisipan Penelitian dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dijalankan di SMPN 1 Baregbeg yang terletak di Jl. Raya Desa Baregbeg No. 209, Baregbeg, Kecamatan Baregbeg, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Pihak yang turut serta secara aktif dalam penelitian adalah guru seni dan budaya SMPN 1 Baregbeg dan siswa kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg.

### Populasi dan Sampel

#### Populasi

Populasi berisi tentang sekelompok objek maupun subjek dengan ciri-ciri tertentu, dan dianalisis serta ditentukan oleh peneliti untuk menarik kesimpulan. Populasi siswa di SMPN 1 Baregbeg adalah 774 orang, terdiri dari 267 murid di kelas VII, 270 murid di kelas VIII, dan 237 murid di kelas IX. Untuk penelitian ini, populasi yang diambil adalah kelas VIII dengan jumlah 270.

#### Sampel

Pada penelitian ini peneliti memilih teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Karena subjek dipilih tidak secara acak, tetapi dipilih karena alasan tertentu. Penelitian ini

melibatkan 32 siswa kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg, yakni 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

### Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan berbagai metode seperti tes, pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan termasuk lembar tes, panduan pengamatan, serta panduan wawancara, dan kamera yang digunakan untuk merekam kegiatan selama penelitian. Indikator tes yang digunakan diantaranya aspek kognitif yakni mengingat (mengetahui sejarah, fungsi, ragam gerak, properti serta iringan tari tempurung), memahami (membedakan ragam gerak tari tempurung), dan menerapkan (mengemukakan dan menunjukkan kembali ragam gerak tari tempurung). Kegiatan observasi dilaksanakan selama 3 pertemuan. Pedoman observasi digunakan pada awal penelitian sebagai panduan dalam melakukan observasi hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*, selama proses penerapan pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*, dan untuk melihat hasil belajar setelah diterapkan pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*. Selain itu, wawancara juga ditujukan kepada guru seni budaya di kelas VIII E dan siswa kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg dengan memakai teknik wawancara terstruktur, mengikuti acuan wawancara yang dibuat oleh peneliti.

### Analisis Data

Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup:

1. Analisis statistik deskriptif berupaya untuk memperoleh data mengenai perbedaan rerata

capaian belajar *pretest* dan *posttest*. Teknik pengolahan data ini didukung oleh perangkat lunak IBM SPSS 25.

Untuk mencari nilai rata-rata afektif digunakan rumus :

$$\text{Rentang Skor} = \frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Atau Klik [Analyze] □ [Descriptive statistics] □ [Descriptive] (untuk mencari nilai rata-rata kognitif dan psikomotor)

2. Analisis statistik inferensial melalui uji validitas : [Analyze] □ [Correlate] □ [Bivariate]. dan uji reliabilitas: [Analyze] □ [Scale] □ [Reliability Analysis] (pengujian instrumen sebelum penelitian) yang menggunakan perhitungan alpha cronbach , uji normalitas dan uji-t sampel untuk menguji hipotesis.

## Hasil Penelitian

### Pembelajaran Seni Budaya Sebelum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 pertemuan. Wawancara dan observasi awal di kelas VIII E bertujuan untuk melihat kondisi siswa dikelas dan capaian belajar siswa ditinjau dari pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Wawancara diberikan kepada guru seni budaya kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg. Observasi ini dilakukan pada subjek penelitian ketika melaksanakan pengajaran seni budaya, khususnya dalam pengajaran seni tari. Peneliti mengambil materi Tari Tempurung sebagai bahan untuk melihat hasil belajar siswa.

Pada tanggal 27 Februari 2023 wawancara dilakukan peneliti bersama salah satu guru seni budaya di SMPN 1 Baregbeg yang mengajar di kelas VIII E dengan berlatar belakang Bahasa Sunda, bahwa materi Tari Tempurung belum pernah diimplementasikan dikelas karena kurangnya pengetahuan terhadap seni tari. Selain

itu, media pembelajaran yang digunakan diantaranya buku paket, internet, serta power point. Namun terkadang menggunakan papan pintar. Kondisi siswa pada saat pembelajaran menunjukkan kurangnya respon selama pembelajaran, tingkat keaktifan siswa yang sangat rendah, kurangnya *effort* siswa pada pembelajaran di siang hari, bahkan ada siswa yang bolos dan jarang masuk kelas dikarenakan malas belajar seni budaya yang menjadi hambatan guru dalam proses pembelajaran. Hambatan tersebut mempengaruhi pencapaian belajar siswa yang dapat dinilai dalam tiga dimensi yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama beberapa siswa bahwa, model yang digunakan guru sudah cukup memuaskan, akan tetapi media yang digunakan selama proses pembelajaran hanya itu-itulah saja, seperti buku paket, internet, dan power point yang membuat pembelajaran jenuh serta membuat respon dan motivasi siswa selama pembelajaran sangat kurang dikarenakan mereka memandang bahwa pengajaran seni tari adalah pengajaran yang kompleks., sehingga hasil belajar siswa rendah. Selain penggunaan media, pemilihan materi pun hanya itu-itulah saja seperti tari manuk dadali, tari saman, dll. Hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan siswa terhadap seni tari.

Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan *pretest* sebelum penerapan pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*. Peneliti melakukan pengujian terhadap soal-soal yang akan diberikan kepada 32 siswa kelas VIII E SMPN 1 Baregbeg.

### Uji Validitas

validitas diukur dengan mempertimbangkan nilai *r* hitung dengan nilai *r* yang tercantum pada tabel. Jika nilai *r* hasil

penghitungan lebih tinggi daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan hipotesisnya valid. Namun, bila nilai r hasil penghitungan lebih rendah daripada nilai r tabel, maka hipotesis ditolak (Ghozali dlm. M. Taslim, Dangnga dan Yusran 2015;Fitria Sari et al., 2023). Apabila dalam tahap verifikasi terdapat elemen yang tidak sah, kami menyimpulkan bahwa elemen tersebut bertentangan dengan unsur-unsur lain yang mendukung konsep tersebut.

**Table 1 Uji Validitas Tes Hasil Belajar**

Buti r Soal	Hasil Uji		Keputusa n
	<i>r</i> <sub>hitung</sub>	<i>r</i> <sub>tabel</sub>	
1	0	0,349	Tidak Valid
2	0,502	0,349	Valid
3	0,411	0,349	Valid
4	0,399	0,349	Valid
5	0,458	0,349	Valid
6	0,407	0,349	Valid
7	0,781	0,349	Valid
8	0,645	0,349	Valid
9	0,372	0,349	Valid
10	0,034	0,349	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas dengan memanfaatkan aplikasi SPSS, dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 pertanyaan yang memiliki nilai r hitung > r tabel (0,349), sementara hanya 2 pertanyaan yang memiliki nilai r hitung < r tabel. Oleh karena itu, hanya 8 pertanyaan yang dianggap sah.

**Uji Reliabilitas**

Dalam penelitian ini, peneliti memilih koefisien keandalan sebesar 0,60 dari Cronbach's alpha yang memiliki nilai antara 0,50-0,60. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliable menggunakan teknik ini, jika koefisien keandalannya lebih besar dari 0,6.

**Table 2 Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,725	,768	9

Terlihat pada tabel yang tertera diatas, bahwa hasil belajar indikator kognitif memperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,725 dari 0,60 (0,725 > 0,60), dari sini terlihat bahwa instrumen pengukuran tersebut valid dan reliabel.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data berdistribusi normal (Ghozali (2011:160), dlm. Haningkas Tinika Dewi, 2021). Pada penelitian uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel hanya 32 kurang dari 50. Tabel berikut memperlihatkan hasil dari uji normalitas:

**Table 3 Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<u>Pretest Hasil Belajar</u>	,119	32	,200*	,950	32	,142
<u>PostTest Hasil Belajar</u>	,131	32	,177	,985	32	,933

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 memperlihatkan bahwa nilai awal (*pretest*) sebesar 0,142 lebih besar daripada 0,05 atau 0,142 > 0,05 dan nilai akhir (*posttest*) sebesar 0,933 lebih besar daripada 0,05 atau 0,933 > 0,05. Dengan kata lain, data yang diperoleh menunjukkan distribusi normal. Dari itu, dapat disimpulkan bahwa "hipotesis dapat diterima" lantaran terdapat perbedaan antara hasil pengujian awal (*pretest*) dan pengujian akhir (*posttest*), sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar dengan penerapan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran Tari Tempurung.

**Uji T-Test**

Uji t-test bertujuan untuk mengetahui keberhasilan serta efektivitas pada penelitian eksperimen ini dilihat sesuai hasil perbedaan kemampuan pada mengungkapkan proses pembelajaran tari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk menghitung efektifitas *treatmeant* maka dipergunakan uji t.

Keputusan yang mendasari untuk menerima atau menolak  $H_0$  dalam pengujian ini adalah:

1. Untuk nilai signifikan  $> 0,05$  menolak  $H_a$  atau menerima  $H_0$  (perbedaan kinerja tidak signifikan).
2. Untuk nilai signifikan  $< 0,05$  menolak  $H_0$  atau menerima  $H_a$  (perbedaan kinerja signifikan).

**Table 4 Uji T-Test**

Pair 1	Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pretest - Posttest	-21,969	14,107	2,494	-27,055	-16,883	-8,810	31	,000	

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan melalui uji t-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , karena data *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwa perlakuan yg diberikan dalam kedua variabel memiliki pengaruh yang signifikan.

**Hasil Test : Pretest (Tes awal sebelum penerapan pembelajaran Tari Tempurung Menggunakan Aplikasi Wordwall)**

Pada awal penelitian, peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui capaian belajar seni budaya siswa sebelum pembelajaran Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall*. *Pretest* tersebut berupa 8 butir soal *multiple choice* melalui *Google Form*, soal praktek mengenai ragam gerak Tari Tempurung diantaranya langkah pasambahan, langkah maju, langkah

surut, dan rantak setelah mengapresiasi Tari Tempurung melalui *Youtube* tanpa penerapan model *Direct Learning*, dan terhadap 32 siswa kelas VIII E. Dengan demikian peneliti mendapatkan hasil *pretest* dibawah ini.

Peneliti melakukan observasi terhadap 32 siswa dan diperoleh hasil yang dianalisis dengan skala Likert dimana STS = sangat tidak terlihat dengan skor 1, TT = tidak terlihat dengan skor 2, dan N = skor bukan sawah maupun tidak netral. Nilai 3, terlihat untuk T = nilai 4, sangat terlihat untuk ST = nilai 5. Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rentang Skor} = \frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

**Table 5 Skor rata-rata Pretest Afektif**

Sub Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor	Rata-rata
Menerima	A1	64	6,4
	A2	120	12
	A3	115	11,5
	A4	109	10,9
Merespon	A5	124	12,4
	A6	97	9,7
	A7	123	12,3
	A8	107	10,7
Menghargai	A9	93	9,3
	A10	116	11,6
Skor Rata-rata nilai afektif			<b>10,7</b>

**Table 6 Tafsiran Nilai Rata-rata**

Interval	Kriteria
10 - 10,8	Sangat Tidak Terlihat
10,9 - 11,6	Tidak Terlihat
11,7 - 12,4	Netral
12,5 - 13,2	Terlihat
13,4 - 14	Sangat Terlihat

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2022

Melihat tabel di atas, hasil *pretest* aspek

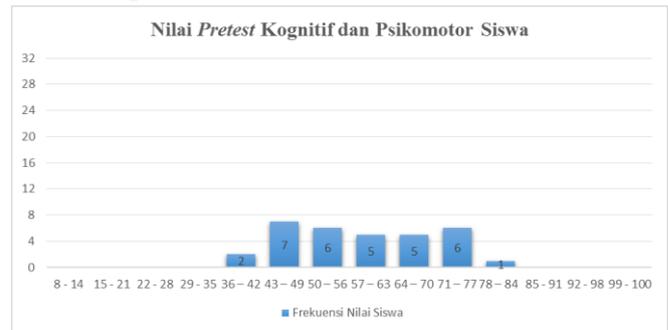
afektif siswa berjumlah 10,7 yang terletak pada kriteria STT (Sangat Tidak Terlihat). Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa hasil belajar siswa dimensi afektif yaitu menerima, merespon, dan menghargai sangat tidak terlihat sebelum penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung.

**Table 7 Nilai Pretest Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor**

No	Nama Siswa	Indikator	
		Kognitif	Psikomotor
1	AEH	37,5	50
2	AD	87,5	53
3	AN	75	52
4	ARA	62,5	62
5	AR	25	60
6	DMR	100	51
7	DRR	100	51
8	FM	37,5	50
9	HNR	37,5	51
10	JM	37,5	51
11	K	37,5	62
12	LS	75	52
13	MHM	100	52
14	NRA	37,5	61
15	NSA	87,5	61
16	NA	50	61
17	PR	12,5	62
18	RRM	50	50
19	RD	75	60
20	RA	87,5	61
21	RA	62,5	60
22	RM	37,5	51
23	SJ	62,5	50
24	SS	87,5	62
25	SF	12,5	60
26	SZMA	100	61
27	TNT	62,5	51
28	YY	62,5	53
29	YS	62,5	60
30	IRF	50	61
31	MR	87,5	53
32	MYZ	50	54
JUMLAH		1950	1786

1. 91 – 100 : Sangat Baik (A)
2. 81 – 90 : Baik (B)
3. 71 – 80 : Cukup (C)
4. 61 – 70 : Kurang Baik (D)
5. < 60 : Sangat Kurang Baik (E)

Berikut peneliti lampirkan hasil belajar kognitif dan psikomotor pada kondisi awal sebelum penelitian :



Dari data nilai *pretest* kognitif dan psikomotor di atas, peneliti menyajikan tabel statistik deskriptif dibawah ini:

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
Kognitif	32	87,5	12,5	100,0	60,938	4,5511	25,7449
Psikomotor	32	12,0	50,0	62,0	55,906	,8676	4,9079
Valid N (listwise)	32						

**Gambar 1 Tabel Descriptive Statistics Pretest Kognitif dan Psikomotor**

Rata-rata *pretest* kognitif berdasarkan tabel di atas senilai 60,93 dibulatkan menjadi 61, dimana nilai tersebut termasuk kedalam kriteria nilai “D” (Kurang baik). Sedangkan rata-rata nilai *pretest* psikomotor senilai 55,9 atau 56, dimana nilai tersebut termasuk kedalam kriteria nilai “E” (Sangat kurang baik), sehingga dapat diperoleh *pretest* kognitif dan psikomotor memiliki skor rata-rata 59 dengan kriteria 'E' (sangat buruk). Dengan kata lain, sebelum menggunakan aplikasi Wordwall, siswa memiliki hasil belajar yang kurang baik pada pembelajaran Tari Tempurung.

Kriteria penilaian:

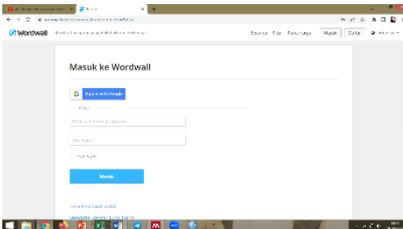
## Proses Penerapan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Tari Tempurung

### a. Rancangan Aplikasi *Wordwall*

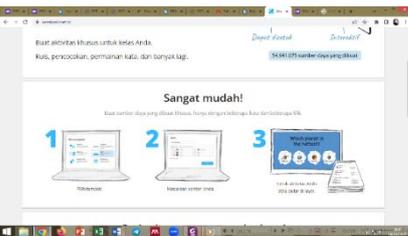
#### 1. Beranda



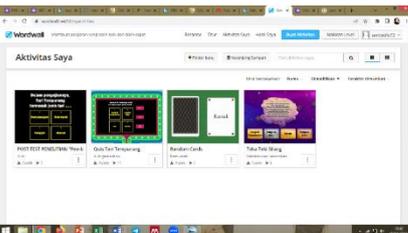
#### 2. Masuk/Daftar



#### 3. Menu Utama



#### 4. Menu Aktivitas Saya



#### 5. Menu Quis



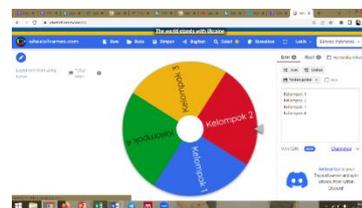
#### 6. *Crossword* (Teka-teki silang)



#### 7. *Random Cards* (Kartu Acak)



#### 8. *SpinningWheel*



### b. Proses Penerapan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran

Proses penerapan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran Tari Tempurung dilaksanakan selama 3 pertemuan. Tahapan-tahapan pembelajaran disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *Direct Learning* diantaranya menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan umpan balik, serta memberi kesempatan pelatihan lanjutan dan penerapan. Pada 3 pertemuan tersebut, peneliti memfokuskan kepada indikator hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor dengan menggunakan 2 level dengan 3 tingkat kesulitan, diantaranya Kognitif (Mengingat, memahami, dan menerapkan), Afektif (Menerima, merespon, dan menghargai), dan Psikomotor (Meniru, manipulasi, dan presisi).

**Pertemuan 1 : Pengetahuan Tari Tempurung**

Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa

- Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran Tari Tempurung

Mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

- Guru menyampaikan materi tentang Tari Tempurung untuk diketahui siswa
- Setelah siswa mengetahui apa itu Tari Tempurung, siswa diminta untuk mencari informasi mengenai Sejarah, makna dan fungsi, gerak dasar, iringan, dan properti yang digunakan Tari Tempurung, kemudian siswa mengemukakannya.
- Guru menayangkan video Tari Tempurung
- Siswa mengamati ragam gerak Tari Tempurung melalui video yang ditayangkan guru, kemudian menyebutkan nama-nama ragam gerak tersebut berdasarkan hasil temuannya.

Membimbing Pelatihan

- Guru mengarahkan siswa untuk melakukan peregangan sebelum melakukan praktek.
- Guru membimbing siswa untuk meniru ragam gerak Tari Tempurung dari tayangan video
- Siswa diharapkan mampu menerima pembelajaran Tari Tempurung dengan baik

Mencek Pemahaman dan Umpan Balik

- Guru memberikan link tugas untuk siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan berupa Quis melalui aplikasi *wordwall* yang telah

disediakan.



Gambar 2 Rancangan Quis

- Guru menanyakan kepada siswa pada materi yang belum dipahami.
- Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Memberi Kesempatan Pelatihan Lanjutan dan Penerapan

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan latihan gerak dasar Tari Tempurung dirumah masing-masing.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi tambahan terkait materi Tari Tempurung.

Pada pertemuan ini, guru memberikan beberapa penjelasan mengenai materi Tari Tempurung diantaranya sejarah, ragam gerak, iringan dan properti untuk diketahui oleh siswa. Setelah itu, guru menayangkan video Tari Tempurung agar siswa dapat meniru ragam gerak Tari Tempurung, sehingga dapat menerima pembelajaran Tari Tempurung dengan baik. Untuk menambah pengetahuan siswa, guru memberikan quiz aplikasi *wordwall* mengenai Tari Tempurung.

**Pertemuan II : Keterampilan Memeragakan Ragam Gerak Tari Tempurung**

Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa

- Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran Tari Tempurung

Mempresentasikan dan Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan

- Guru menayangkan video ragam gerak Tari Tempurung kemudin menjelaskan kembali secara detail kepada siswa.
- Siswa membedakan ragam gerak Tari Tempurung.
- Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil tiruan gerak dasar tari tempurung pada pertemuan sebelumnya.

Membimbing Pelatihan

- Guru membimbing siswa membentuk kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan minimal 4 siswa maksimal 8.
- Guru membimbing siswa untuk melakukan peregangan.
- Tiap kelompok siswa dibimbing guru untuk berlatih ragan gerak Tari Tempurung untuk dipresentasikan di depan kelas.
- Setiap kelompok siswa diharapkan untuk melakukan latihan ragam gerak Tari Tempurung dengan baik.

Mencek Pemahaman dan Umpan Balik

- Setiap kelompok siswa mempresentasikan hasil latihan ragam gerak Tari Tempurung di depan kelas.



Gambar 3 Presentasi Hasil Latihan

- Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil latihan, Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencocokkan pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban melalui permainan *Crossword* pada aplikasi web *wordwall* yang telah disediakan

Memberi Kesempatan Pelatihan Lanjutan dan Penerapan

- Guru memberikan kesempatan kepada

setiap kelompok untuk berlatih ragam gerak Tari Tempurung di rumahnya masing-masing.

Pada pertemuan ini, guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. kemudian menayangkan kembali video ragam gerak Tari tempurung agar siswa dapat membedakan ragam gerak Tari Tempurung. selanjutnya, setiap kelompok siswa berlatih ragam gerak Tari Tempurung untuk dipresentasikan di depan kelas. Untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai ragam gerak Tari Tempurung, guru memberikan teka-teki silang pada aplikasi *wordwall* agar siswa dapat membedakan ragam gerak Tari Tempurung.

### **Pertemuan III : Keterampilan Memeragakan Ragam Gerak Tari Tempurung**

Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa

- Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran Tari Tempurung
- Setiap kelompok dipersilahkan untuk melakukan peregangan.

Mempresentasikan dan Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan

- Guru memerintahkan perwakilan kelompok untuk menyajikan laporan tentang hasil latihan yang telah dilakukan bersama dengan seluruh anggota kelompoknya di depan seluruh kelas.

Membimbing Pelatihan

- Guru membimbing siswa untuk melakukan peregangan sebelum melakukan praktek
- Guru membimbing setiap kelompok untuk berlatih ragam gerak Tari Tempurung.
- Setiap kelompok diharapkan untuk menghargai pembelajaran Tari Tempurung.

Mencek Pemahaman dan Umpan Balik

- Guru mengundi tiap kelompok menggunakan *spinning wheel* untuk mengurutkan urutan presentasi.
- Tiap-tiap kelompok diminta untuk mempertunjukkan hasil pelatihan dengan rekan satu timnya di hadapan seluruh kelas. sesuai dengan hasil *spinning wheel*.



Gambar 4 Presentasi Ragam Gerak Tari Tempurung

- Setiap kelompok siswa memberikan penilaian kepada kelompok yang tampil di depan.
- Setelah presentasi selesai, guru memberikan tugas untuk menunjukkan ragam gerak Tari Tempurung melalui *Random Cards* pada aplikasi *wordwall* yang telah disediakan.

Memberi Kesempatan Pelatihan dan Penerapan

- Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berlatih ragam gerak Tari Tempurung di rumahnya masing-masing.

Pada pertemuan ini, guru akan memberikan siswa dengan kesempatan untuk menyempurnakan (presisi) hasil latihan ragam gerak Tari Tempurung, setelah itu dipresentasikan. Kemudian, untuk dapat meningkatkan kognitif siswa dalam menerapkan, guru memberikan *Random Cards* agar peserta didik dapat mengemukakan perbedaan tentang ragam gerak Tari Tempurung.

Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Tari Tempurung

Setelah dilakukannya *terreatment* berupa penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung, selanjutnya peneliti melakukan *post-test* untuk mengecek hasil belajar siswa setelah penerapan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung. Posttest dilakukan kepada 32 siswa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* berupa quis sebanyak 8 soal pilihan ganda untuk penilaian kognitif, tes praktek mengenai ragam gerak Tari Tempurung, diantaranya *Langkah pasambahan, langkah maju, langkah surut, dan rantak* dalam penilaian psikomotor, dan penilaian sikap dalam penilaian afektif.

Table 8 Skor rata-rata *Posttest* Afektif

Sub Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor	Rata-rata
Menerima	A1	95	9,5
	A2	132	13,2
	A3	132	13,2
	A4	131	13,1
Merespon	A5	132	13,2
	A6	130	13
	A7	129	12,9
Menghargai	A8	134	13,4
	A9	134	13,4
	A10	135	13,5
Skor Rata-rata nilai posttest afektif			12,8

Table 9 Tafsiran Nilai Rata-rata

Interval	Kriteria
10 - 10,8	Sangat Tidak Terlihat
10,9 - 11,6	Tidak Terlihat
11,7 - 12,4	Netral
12,5 - 13,2	Terlihat
13,4 - 14	Sangat Terlihat

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2022

Melihat hasil pada tabel di atas, *posttest* aspek afektif siswa dengan nilai 12,8 yang terletak pada kriteria T (Terlihat), maka disimpulkan hasil

belajar siswa pada aspek afektif. yaitu menerima, merespon, dan menghargai terlihat setelah penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung.

2. 81 – 90 : Baik (B)
3. 71 – 80 : Cukup (C)
4. 61 – 70 : Kurang Baik (D)
5. < 60 : Sangat Kurang Baik (E)

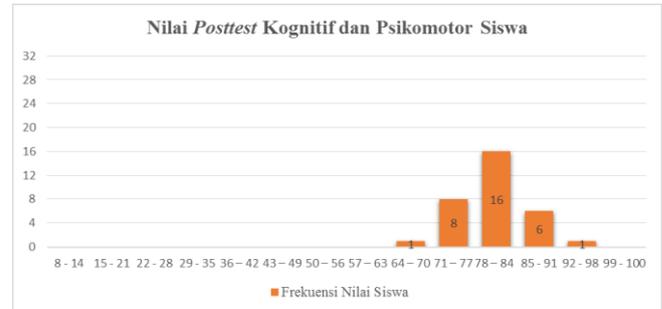
**Table 10 Nilai Posttest Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor**

No	Nama Siswa	Indikator	
		Kognitif	Psikomotor
1	AEH	75	73
2	AD	87,5	80
3	AN	62,5	78
4	ARA	87,5	85
5	AR	87,5	82
6	DMR	87,5	72
7	DRR	75	78
8	FM	87,5	72
9	HNR	75	75
10	JM	75	78
11	K	87,5	87
12	LS	87,5	78
13	MHM	75	80
14	NRA	100	84
15	NSA	75	84
16	NA	87,5	82
17	PR	87,5	80
18	RRM	87,5	72
19	RD	87,5	80
20	RA	75	80
21	RA	100	78
22	RM	87,5	72
23	SJ	87,5	72
24	SS	87,5	87
25	SF	75	84
26	SZMA	75	86
27	TNT	75	75
28	YY	75	81
29	YS	62,5	80
30	IRF	75	79
31	MR	75	76
32	MYZ	87,5	76
<b>JUMLAH</b>		<b>2612,5</b>	<b>2466</b>

Kriteria penilaian:

1. 91 – 100 : Sangat Baik (A)

Berikut peneliti lampirkan hasil belajar *posttest* kognitif dan psikomotor :



Dari data hasil *posttest* kognitif dan psikomotor di atas, peneliti menyajikan tabel statistik deskriptif dibawah ini:

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Kognitif	32	37,5	62,5	100,0	81,641	1,5860	8,9715	80,488
Psikomotor	32	15,0	72,0	87,0	78,938	,8106	4,5857	21,028
Valid N (listwise)	32							

**Gambar 5 Tabel Descriptive Statistics Posttest Kognitif dan Psikomotor**

Rata-rata *posttest* kognitif berdasarkan tabel di atas senilai 81,6 dibulatkan menjadi 82, dimana nilai tersebut termasuk kedalam kriteria nilai “B” (Baik). Sedangkan rata-rata nilai *posttest* psikomotor senilai 78,9 atau 79, dimana nilai tersebut termasuk kedalam kriteria nilai “C” (Cukup). Artinya, hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung.

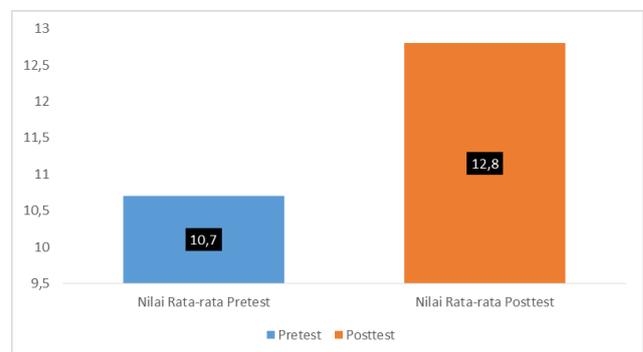
**PEMBAHASAN**

Pembahasan pada penelitian ini dibuktikan dengan melihat hasil rata-rata afektif, kognitif, dan psikomotor yang meningkat setelah penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung dibandingkan dengan sebelum

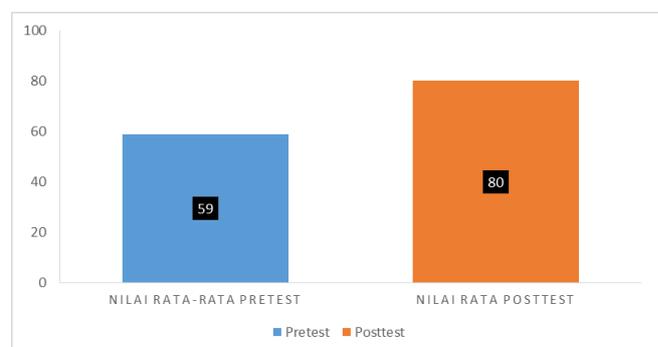
diterapkannya aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung. Analisis data ditemukan bahwa sebelum penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung, siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam pelajaran Tari, dikarenakan penggunaan media yang kurang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, inovasi guru dalam pemanfaatan media melalui proses belajar, siswa dapat mengalami peningkatan minat, semangat, dan pencapaian akademik yang lebih baik. dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sangat diperlukan. Sementara itu, menurut (Gerlach & Ely (dlm. Arsyad, 2002) dlm. (Mursyid Irfan, 2020)), media dapat diartikan sebagai segala hal yang membentuk situasi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Hal ini bisa berupa manusia, materi, atau kejadian yang memainkan peran penting dalam pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, materi yang terbatas pada teori, akibat dari guru seni budaya yang tidak berlatar belakang seni. Maka dari itu, guru diharuskan memahami materi yang akan diberikan kepada siswa, sehingga mudah dipahami dan dipilih sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan mereka. Materi pembelajaran tari dapat disampaikan dengan berbagai cara, seperti pemberian stimulasi. Stimulasi atau stimulus adalah cara untuk membantu siswa berpikir dan menghasilkan ide. Seperti yang dijelaskan oleh (Rusli & Kholik, 2013) stimulasi merupakan faktor yang memicu terjadinya aktivitas pembelajaran, seperti pemikiran, emosi, atau objek lain yang dapat dideteksi melalui indera.

Berdasarkan hasil temuan peneliti, berikut hasil *pretest* kognitif, afektif, dan psikomotor yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil *pretest* afektif mencapai nilai rata-rata 10,7 dengan

kategori STT “Sangat Tidak Terlihat” menjadi 12,8 dengan kategori T “Terlihat” pada nilai rata-rata *posttest*. Adapun nilai rata-rata *pretest* kognitif yang mencapai 61 dengan kriteria nilai “D” (Kurang baik) menjadi 82 dengan kriteria B “Baik” pada nilai rata-rata *posttest*. Kemudian, pada nilai rata-rata *pretest* psikomotor mencapai nilai 56 dengan kriteria nilai “E” (Sangat Kurang Baik) menjadi 79 dengan kriteria nilai “C” (Cukup) pada nilai rata-rata *posttest*. Fakta ini juga didukung dengan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari hipotesis penelitian dengan signifikansi (*two-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Variabel awal dan akhir menunjukkan bahwa perlakuan masing-masing variabel memiliki pengaruh yang signifikan.. Dengan merujuk pada data tersebut, peneliti melampirkan perbandingan hasil belajar *pretest* dan *posttest*:



**Bagan 1 Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Afektif**



**Bagan 2 Perbandingan Nilai Rata-rata *Pretest-Posttest* Kognitif dan Psikomotor**

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran Tari dapat digunakan saat ini, karena dengan berbagai keunggulan yang dimiliki diantaranya dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai macam *template* yang dimilikinya, aplikasi *Wordwall* menawarkan sistem pembelajaran berharga yang ramah pengguna dan cocok untuk tingkat pendidikan dasar dan lanjutan. Aplikasi ini dapat diakses dari mana saja hanya dengan menggunakan ponsel (Arimbawa, 2021).

Dapat dilihat keberhasilan penerapan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran tari Tempurung, bahwa selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan minat, ketertarikan, dan keaktifan, begitu pula aktivitas belajar mereka. (Sartika, 2017; Arimbawa, 2021) juga mengatakan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat ketika siswa mencoba memeragakan ragam gerak Tari Tempurung. Selain itu, pengetahuan dan keterampilan siswa meningkat. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil quis, teka-teki silang, dan *random cards* pada aplikasi *wordwall* saat pembelajaran. Quis pada aplikasi *wordwall* dapat memberikan kreativitas kognitif kepada siswa mengenai Tari Tempurung. Seperti yang diungkapkan (Novyanti et al., 2022) Terdapat 4 contoh yang dapat meningkatkan daya kreasi kognitif, yakni *match up, true and false*, kuis, serta diagram berlabel.

## KESIMPULAN

Penerapan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran Tari Tempurung membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, juga dapat membantu meningkatkan antusias belajar, keaktifan, respon siswa, dan aktivitas pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan : 1) Pada proses penerapan Tari Tempurung menggunakan aplikasi *wordwall* yang dilakukan

oleh peneliti berjalan dengan baik dan efektif, siswa menjadi responsif, tingkat keaktifan siswa meningkat, 2) Hasil Belajar siswa meningkat dilihat dari rata-rata aspek afektif pada *pretest* 10,7 kategori STT "Sangat Tidak Terlihat" menjadi 12,8 kategori T "Terlihat" pada *posttest*. Pada rata-rata nilai *pretest* kognitif dan psikomotor 59 kriteria "E" (Sangat Kurang Baik) menjadi 80 kriteria "B" (baik) pada *posttest*. Dari hasil di atas, media pembelajaran interaktif dapat menstimulus siswa dalam kemampuan berpikir secara kritis, memberikan pengaruh positif terhadap aspek afektif siswa diantaranya lebih percaya diri, dapat menerima dan menghargai pembelajaran, serta dapat meningkatkan keterampilan dalam memeragakan gerak tari.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian dan publikasi jurnal ini, terutama kepada SMPN 1 Baregbeg dan Program Studi Pendidikan Seni Tari FPSD Universitas Pendidikan Indonesia..

## REFERENSI

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *wordwall* Game Quis berpadukan *classroom* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Membentuk Karakter Kreatif : Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.1.1-11>
- Fitria Sari, F., Komalasari Program Studi Pendidikan Tari, H., & Pendidikan Seni dan Desain, F. (2023). Penerapan Model *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Heni Komalasari Ringkang*, 3(1), 24–33.

- Haningkas Tinika Dewi, G. (2021). Pengaruh Advertising, Brand Awareness Dan Brand Trust Terhadap Keputusan Pembelian Produk Merek Make Over (Studi Pada Mahasiswa FEB UM Metro). In *Jurnal Manajemen Diversifikasi* (Vol. 1, Issue 3). Universitas Muhammadiyah Metro.
- Indriani, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Besaran dan Satuan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53299/diksi.v1i1.87>
- Jahidi, J. (2017). Kualifikasi dan Kompetensi Guru. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana*, Vol 2, No, 23–30.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36, 96–105.
- Mursyid Irfan. (2020). Application of Sbc and Learning Media Used. *Jurnal JP3M*, 01(01).
- Narawati, T. (2004). Lokakarya Pendidikan Seni Tari Berbasis Apresiasi Seni Tradisi dan Kontemporer Bagi Guru-guru Seni Tari Se-Jawa Barat. *Jurnal Abmas*, 3.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4, 27–33.
- Romansyah, K. (2016). Pedoman dan Pemilihan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 27(2), 59–66.
- Rusli, R. K., & Kholik, M. A. (2013). Teori Belajar dalam Psikologi Pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sekarningsih, F., Budiman, A., & Gustiaji, G. R. (2021). Wix web-based dance learning media to support teaching in the pandemic era in high school. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 21(1), 178–191. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v21i1.27420>
- Wangge, Y. S. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913.
- Yolanda, N. P., & Susmiarti, S. (2020). Struktur Gerak Tari Tampuruang Di Nagari Batu Manjulua Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 357. <https://doi.org/10.24036/jsu.v9i2.110568>