

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL MELALUI PENDEKATAN ADDIE (STUDI KASUS PADA GURU SENI BUDAYA DI SMKS PARIWISATA BUBOHU)

Nurlia Herman¹, Mimy Astuty Pulukadang², La Ode Karlan³, Rahmawati Ohi⁴, Nurlia Djafar⁵

¹⁻⁵Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Gorontalo

Email: alfitrahngabito@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :02-06-2025

Revised :15-06-2025

Accepted :21-06-2025

Keywords: Learning Media, Wordwall, ADDIE, Creativity, Dance, Arts and Culture Teacher.

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This research is motivated by field issues, particularly the continued use of one-way (lecture-based) teaching methods by educators, who predominantly rely on theoretical explanations from printed textbooks rather than engaging in practical activities. Furthermore, educators have not fully optimized the integration of digital media in the learning process, resulting in low student motivation and interest in learning dance. Meanwhile, based on the expected learning outcomes, students are required to create simple, creative dance performances according to their individual potential. This research aims to implement the digital learning media Wordwall, which can assist teachers in the teaching process while enhancing the understanding and learning motivation of Grade X students at SMKS Pariwisata Bubohu. Delivering material through lectures based on printed textbooks is considered ineffective in improving student's understanding and experience in dance creation. The research employs a mixed methods approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and research instruments. The research subjects included individuals associated with the implementation of this research: the principal, arts and culture teacher, Grade X students of SMKS Pariwisata Bubohu, and lecturers from Universitas Negeri Gorontalo with expertise and interest in the fields of dance and language. This research employs the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The

research was carried out through several stages: needs analysis, media design of Wordwall, expert validation, classroom implementation, and evaluation. The results showed that the Wordwall learning media was highly valid for use, with validation scores of 92.5 from material experts, 90 from language experts, and 97.22 from educational media experts. The classroom implementation also showed an increase in understanding and learning interest, as seen in the teacher's pretest-posttest results: the pretest yielded a score of -1.42 (indicating a decline), while the posttest yielded a score of 0.90 (high). Moreover, students' responses to the Wordwall media were very positive, with final results categorized as "Very interesting/no revision needed." This media has proven to enhance student's comprehension and motivation, as well as support teachers in optimizing the learning process. The research also demonstrated that the ADDIE approach is an effective framework for developing learning media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan permasalahan dilapangan mulai dari pendidik yang masih menggunakan metode pembelajaran satu arah (ceramah), lebih banyak menerangkan teori berdasarkan buku cetak dibanding melakukan praktik, pendidik yang belum mengoptimalkan pengelaborasi media digital dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dan minat dalam belajar seni tari. Sedangkan mengacu pada capaian pembelajaran diharapkan peserta didik dapat membuat Tari Kreasi Sederhana sesuai dengan potensi diri masing-masing. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan media pembelajaran digital wordwall yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik kelas X di SMKS Pariwisata Bubohu. Penyampaian materi melalui ceramah berdasarkan buku cetak dinilai kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman berkarya tari bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu mixed methode. Data-data dalam penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan instrument penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah orang-orang yang mempunyai keterkaitan dengan pelaksanaan penelitian yaitu, Kepala Sekolah, Guru Seni Budaya, Siswa/I Kelas X SMKS Pariwisata Bubohu serta dosen-dosen Universitas Negeri Gorontalo yang memiliki keahlian dan perhatian di bidang tari dan Bahasa. Penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dilakukan melalui tahap analisis kebutuhan,

perancangan media wordwall, validasi ahli, implementasi didalam kelas serta evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall sangat valid digunakan, dengan skor validasi ahli materi sebesar 92,5, ahli bahasa sebesar 90, dan ahli media pendidikan sebesar 97,22. Dalam implementasi didalam kelas juga terjadi peningkatan pemahaman dan minat belajar yang dapat dilihat melalui hasil angket pretest-posttest guru, hasil pretest mendapatkan nilai dengan -1,42 (terjadi penurunan), sedangkan posttest mendapatkan nilai pada 0,90 (tinggi). Selain itu, respon peserta didik terhadap media Wordwall sangat positif dengan nilai hasil akhir berada pada kriteria (Sangat menarik/tidak revisi). Media ini terbukti meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik, serta membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan ADDIE dapat digunakan sebagai framework yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

PENDAHULUAN

Kebutuhan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berfungsi menyejahterakan kehidupan manusia akan sejalan dengan kebutuhan terhadap keberadaan institusi pendidikan dalam perannya menghantarkan peserta didik menjadi lulusan yang berkemampuan relevan dengan kebutuhan pembangunan, sekaligus menjadi bekal untuk meraih masa depan yang lebih baik. Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif dan memiliki kemampuan spritual, keagaaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan, negara (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003).

Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang tinggi dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia khususnya dalam menghadapi perkembangan zaman di era global. Perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak besar bagi dunia pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mengubah hampir seluruh bidang kehidupan termasuk pendidikan. Pemerintah perlu memberikan perhatian serius terhadap dunia pendidikan, terutama dalam konteks kebutuhan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut pendapat (Pamungkas et al., 2021) Mutu pendidikan dapat tercapai jika proses pembelajaran berlangsung secara efektif; proses tersebut harus berjalan dengan lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Selain itu menurut (Priansa,

2018) Pembelajaran yang berkualitas memerlukan berbagai komponen penting, seperti kemampuan dan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran yang relevan, metode pembelajaran yang variatif, fasilitas sekolah yang memadai, dukungan administrasi yang efektif, serta sumber daya lainnya. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan efektif.

SMKs Pariwisata Bubohu merupakan sekolah menengah kejuruan swasta yang berada di Desa Bongo, Kec. Batudaa Pantai, Kab. Gorontalo dan menjadi tujuan utama peneliti untuk melakukan penelitian. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran seni budaya Ibu Inten Ishak dalam hal ini sekolah sudah memberlakukan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran. Dimana telah dijelaskan dalam (Kemendikbudristek, 2022) bahwa Kurikulum Merdeka menawarkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan beragam, memungkinkan peserta didik untuk memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep secara mendalam dan mengembangkan kompetensi yang kuat. Guru juga diberikan kebebasan untuk memilih metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Berdasarkan (Dirjen Dikdasmen, 2018) telah dicantumkan untuk mata pelajaran seni budaya tingkatan SMK bidang keahlian pariwisata hanya difokuskan pada kelas X atau fase E. ini menjadi kesempatan bagi guru dan peserta didik untuk memaksimalkan pembelajaran seni budaya. Pada semester genap kali ini guru seni budaya memfokuskan pembelajaran ke bidang seni tari dengan materi yang diajarkan yaitu pembuatan tari kreasi sederhana.

Dari proses pembelajaran yang ada ditemui bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran lama yaitu berupa ceramah, Dimana pembelajaran hanya mendominasi pada guru saja dengan penyampaian materi satu arah, membuat peserta didik kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Pemilihan metode ceramah kurang tepat dalam pembelajaran seni tari, sebab cakupan yang diharapkan dalam pembelajaran tidak hanya memberikan pemahaman secara teoritis saja, tetapi harus sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu membuat karya tari kreasi sederhana sesuai dengan potensi diri masing-masing. Fakta lain dilapangan peserta didik masih kurang termotivasi dan minat dalam belajar hal ini ditandai dengan sebagian besar peserta didik kurang semangat, kurang percaya diri serta kelihatan pasif sehingga capaian kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran kurang teroptimalkan.

Pembelajaran yang optimal sebenarnya dapat didukung dengan pemanfaatan sarana prasarana yang baik. Khususnya disekolah tempat penelitian yang dipilih, telah disediakan fasilitas baik guru maupun siswa berupa komputer, *chrome book*, proyektor dan jaringan *wifi*. Namun kenyataannya pendidik juga belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan observasi, guru lebih banyak menerangkan teori berdasarkan buku cetak saja, sesekali menggunakan *power point*

untuk penyampaian materi namun guru lebih cenderung mengarahkan siswa untuk mencatat dibanding melakukan praktik. Ini membuat peserta didik kehilangan pengalaman berkarya tari secara langsung. Fasilitas dan teknologi yang ada kurang dioptimalkan dengan baik. Siswa menggunakan *gadget* disekolah hanya untuk hiburan semata seperti bermain *game*, *facebook*, *tiktok* dan lainnya. Pendidik sendiri terkendala permasalahan teknis tentang prosedur pembuatan media pembelajaran digital.

Menurut Hamalik (dalam Pamungkas et al., 2021) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dari pendapat tersebut jelas bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran. Saat guru mampu mengelaborasi penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatnya pemahaman materi, merangsang peserta didik untuk aktif dan kreatif, serta mengoptimalkan kemampuan siswa untuk mendapatkan pengalaman berkarya tari sesuai dengan capaian pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran juga memberikan variasi yang lebih menarik pada setiap materi dan tentunya dapat meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi baik bagi guru maupun peserta didik.

Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Di era modern ini, pembelajaran tari menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan peserta didik. Perlu adanya bimbingan, sehingga peserta didik dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan memiliki apresiasi yang besar terhadap kesenian (Djafar, 2024). Oleh karena itu, penting untuk memaksimalkan pembelajaran tari bagi peserta didik agar mereka dapat memahami dan menghargai nilai-nilai kesenian dengan baik. Permendiknas (dalam Rakanita, Malarsih, 2013) juga menjelaskan bahwa pendidikan seni tari berperan penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang lebih seimbang dan harmonis dengan mempertimbangkan perkembangan anak dalam mencapai berbagai aspek kecerdasan.

Maka melalui proses pembuatan tari kreasi sederhana diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman berkarya tari tidak hanya memperoleh pengetahuan teori tetapi juga mampu menerapkan ilmu yang berguna untuk masa depan mereka. Ini menjadi tugas dan fungsi guru untuk senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan memberikan dampak yang baik untuk hasil belajar peserta didik.

Teknologi menjadi alat yang dapat membantu proses pembelajaran didalam kelas. Kemajuan teknologi yang ditandai dengan lahirnya produk canggih seperti komputer, *laptop* hingga *smartphone* telah merambah ke bidang pendidikan. Dengan memadukan sistem edukasi dan kemajuan teknologi tersebut, peneliti akan merancang penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis

digital dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa, mengasah minat dan potensi serta kreativitas peserta didik untuk membuat karya tari kreasi sederhana. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *wordwall* yang dapat memberikan pelajaran lebih kreatif bagi peserta didik dengan tersedianya beragam *template* pembelajaran yang digunakan sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Surahmawan (dalam Agrullina, 2023) *wordwall* adalah *platform* digital yang menawarkan berbagai fitur *game* dan *kuiz* interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Alasan peneliti memilih media *wordwall* karena *website* ini memiliki beberapa kelebihan, salah satunya memiliki berbagai macam jenis permainan menarik yang dapat diakses secara gratis oleh penggunanya. Selain itu, *wordwall* juga adalah *website* yang mudah dipahami dari segi pengoperasiannya, banyak gambar yang menarik, dapat dijadikan sebagai *games* dalam proses pembelajaran hingga guru pun dapat membuat kuis sebagai evaluasi yang bisa diberikan kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan dalam berbagai jenis materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Wordwall* akan didesain menjadi media pembelajaran yang akan menstimulus peserta didik mampu memahami konsep teori dan pengalaman berkarya tari secara praktik melalui rangsang *audio visual*.

Dalam pengembangannya mengacu pada model pengembangan milik Branch & Dousay (dalam Ummah, 2019) yang mengungkapkan :

Model pengembangan dapat diklasifikasikan berdasarkan orientasi penggunaan model, (1) model pengembangan berorientasi kelas, (2) model pengembangan berorientasi pada produk, (3) model pengembangan yang berorientasi pada sistem. Dalam hal ini penelitian akan berfokus pada pengembangan berorientasi kelas. Dimana dijelaskan lebih lanjut bahwa pengembangan berorientasi kelas memiliki tujuan untuk membantu tugas guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pengembangan ini memiliki lingkup paling kecil diantara ketiga model diatas. Pengembangan ini hanya berada pada lingkup pembelajaran di kelas dengan sumber daya yang terbatas pada pemilihan bahan pembelajaran untuk guru.

Penelitian akan berfokus untuk mencari alternatif membantu guru dalam pengoptimalan proses pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital *wordwall* di dalam kelas. Skema alur pelaksanaan ini merujuk pada desain Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) menyatakan :

ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

Dengan menggunakan pendekatan ADDIE penelitian akan lebih terstruktur dengan jelas, fokus pada evaluasi yang komprehensif yang bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Maka berdasarkan uraian masalah di atas

penulis melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWOLL MELALUI PENDEKATAN ADDIE STUDI KASUS PADA GURU SENI BUDAYA SMKS PARIWISATA BUBOHU”**.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode campuran atau sering disebut dengan *mixed method*. Pelaksanaan penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Johnson dan Cristensen (dalam (Azhari et al., 2023) memberikan definisi bahwa Metode penelitian *Mixed Method* merupakan pendekatan dalam penelitian yang meng*Mixed Method*kan atau menghubungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hal ini mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan meng*Mixed Method*kan kedua pendekatan dalam penelitian.

Berkaitan dengan hal diatas, peneliti menggunakan penelitian campuran untuk memahami permasalahan yang ditemui dilapangan hingga pada prosedur dan hasil penanganan yang akan diberikan.

Pengumpulan data, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengalaman dan persepsi guru seni budaya dalam menggunakan wordwoll, sedangkan penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas wordwoll dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Analisis data, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis data tentang proses observasi, wawancara dan implementasi wordwoll, sedangkan penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk menganalisis data berdasarkan angket yang akan disebarkan.

Validasi hasil, penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk mengvalidasi hasil penelitian kualitatif, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Pengembangan model, penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengembangkan skema ADDIE sebagai skema implementasi wordwoll yang efektif, sedangkan penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk menguji model tersebut.

Dengan menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif, peneliti dapat memperoleh Gambaran yang lengkap tentang implementasi media pembelajaran wordwoll melalui pendekatan ADDIE bagi guru seni budaya, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penggunaan wordwoll dalam pembelajaran seni budaya.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak dapat mendapatkan data yang memenuhi standar yang diterapkan:

Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, sehingga memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi yang relevan. Kuisisioner efektif digunakan Ketika penelitian telah memahami variabel yang akan diukur dan memiliki ekspektasi yang jelas tentang respon yang akan diberikan responden.

Observasi

Observasi adalah proses kompleks yang melibatkan proses biologis dan psikologis, terutama pengamatan dan ingatan. Observasi efektif digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, atau gejala alam, terutama ketika jumlah responden yang diamati relatif kecil.

Wawancara

Wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang relative digunakan untuk studi pendahuluan guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti atau untuk memperoleh informasi mendalam dari responden dalam jumlah kecil. Teknik ini mengandalkan laporan diri responden atau pengetahuan dan kelayakan pribadi mereka.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai alat pelengkap untuk mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian. Dokume dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang, seperti catatan harian, biografi, foto, atau sketsa. Dokumentasi dilakukan untuk merekam kegiatan disekolah, lokasi penelitian, dan proses penelitian dikelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum

SMKS Pariwisata Bubohu beralamat di Jl. Buke Panai, Desa Bongo, Kecamatan Batudaa Pantai, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Sekolah ini didirikan pada tanggal 08 Mei 2017 berdasarkan Surat Keputusan Yayasan Walima Emas Bubohu No. 042/YWEB/BNG/BTD/IV/2011 dan mendapatkan izin operasional melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gorontalo No. 420/Diknas-Kab/Sekrt/4455 pada tanggal 27 Desember 2013. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan swasta di bawah naungan Yayasan Walima Emas Bubohu. Sebagai Lembaga Pendidikan swasta, SMKS Pariwisata Bubohu terus berupaya meningkatkan kualitas Pendidikan dan fasilitas demi tercapainya visi dan misinya dalam mencetak generasi muda yang berakhlak mulia, kompeten di bidang pariwisata, serta siap bersaing di dunia kerja.

Pengembangan pembelajaran di SMKS Pariwisata Bubohu tidak lepas dari peran guru, hingga saat ini tenaga pengajar atau guru dilingkungan SMKS Pariwisata Bubohu berjumlah orang, yang terdiri dari 2 laki-laki dan 6 perempuan, terdapat juga 2 staf tata usaha dan 1 operator. Saat ini, jumlah siswa yang berada di SMKS Pariwisata Bubohu adalah 41 orang, yang terdiri dari 26 siswa laki-laki dan 16 siswa Perempuan. Ruang kelas

yang ada di SMKS Pariwisata Bubohu berjumlah 3 ruangan yang terdiri dari ruang kelas 10, 11 dan 12. Sekolah ini juga dilengkapi dengan beberapa sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran yakni terdiri dari 1 laboratorium komputer dan 1 perpustakaan. Terdapat juga akses jaringan *wifi* yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

2. Penyajian Data

Penelitian ini menggunakan skema pendekatan model *ADDIE* dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah data penyajian:

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan khususnya pada penggunaan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Fokus mata pelajaran kelas X disemester genap ini ialah seni tari dengan materi pembuatan tari kreasi sederhana, didapati bahwasanya guru seni budaya masih menggunakan metode pembelajaran lama yaitu ceramah, sehingga membuat pembelajaran pasif. Guru terbatas dalam penggunaan media dan masih berfokus pada penggunaan media cetak berupa buku. Peserta didik cenderung lebih banyak mencatat dibanding melakukan praktek. Sekolah telah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menunjang pengembangan kualitas pembelajaran. Guru masih kurang dalam pemanfaatan fasilitas yang ada khususnya penggunaan media digital untuk membangun inovasi pembelajaran dan pengalaman berkarya bagi peserta didik.

2. Hasil *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti memilih produk yang akan dikembangkan serta dirancang untuk dapat digunakan oleh guru. Produk tersebut ialah *wordwall*. Media ini diambil karena memiliki beberapa manfaat dan kemudahan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih menarik didalam kelas. Perancangan *wordwall* dimulai dengan mengakses <https://wordwall.net/account/login> dilaman *rome*, setelah itu pembuatan akun untuk masuk, kemudian peneliti membuat aktivitas dalam bentuk *kuiz* yang dilengkapi dengan bentuk *template* yang kreatif dan *visual stayle* yang menarik. Media ini nantinya dapat digunakan oleh guru didalam kelas untuk memantik semangat, pemahaman dan pengalaman berkarya bagi peserta didik.

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dihasilkan produk dan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. *Wordwall* yang dikembangkan divalidasikan kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media dan Pendidikan. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan dan keefektifannya dalam proses pembelajaran. Proses ini melibatkan penilaian dari ahli terkait untuk memastikan produk memenuhi standar yang ditetapkan. Jika ditemukan kekurangan atau saran perbaikan, produk akan direvisi sebelum diterapkan dalam penelitian.

4. Hasil *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan di SMKS Pariwisata Bubohu khususnya pada guru seni budaya dengan materi pembuatan tari kreasi sederhana pada peserta didik kelas X yang berjumlah 9 orang. Implementasi akan dilakukan dengan 2 kali pertemuan dimana pertemuan pertama guru akan menjelaskan materi hingga evaluasi tanpa menggunakan *wordwall*. Dipertemuan kedua guru akan kembali mengulas materi disertai penggunaan media *wordwall*. Implementasi dilakukan untuk melihat perbandingan dan efektivitas disetiap pertemuannya baik sebelum dan setelah menggunakan media *wordwall*.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap *ADDIE* guna menyempurnakan produk *wordwall* itu sendiri. Setelah tahap validasi, produk direvisi berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli. Pada tahap fokus revisi adalah meningkatkan kepraktisan produk yang dinilai melalui angket respon guru dan siswa.

UU. RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menjelaskan bahwa Pendidikan adalah upaya terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Selain itu diharapkan capaian pembelajaran dapat terimplementasi dengan baik didalam kelas. Berdasarkan observasi, pemberian materi pembuatan tari kreasi sederhana masih dilakukan dengan metode ceramah dan tanpa melibatkan praktik langsung didalam kelas, membuat peserta didik kurang memahami secara utuh materi terkait pembuatan tari kreasi sederhana. Selain itu kurangnya inovasi dan pengelaborasi media pembelajaran didalam kelas, membuat peserta didik kurang semangat dan proses pembelajaran terkesan monoton.

Guru memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. mereka tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing untuk mencapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran digital sebagai perantara penyampai informasi dan untuk memvisualisasikan konsep yang lebih kompleks, khususnya materi pembuatan tari kreasi sederhana. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran digital guru dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam. Guru dapat memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik. *Wordwall* dipilih sebagai media dalam penelitian kali ini karena memungkinkan guru dapat memberikan pemahaman terkait koreografi tari melali membuat *kuiz* interaktif yang dapat memantik semangat belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran digital *wordwall* melalui pendekatan *ADDIE* pada guru seni budaya di SMKS Pariwisata Bubohu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran digital *wordwall* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran seni budaya pada peserta didik. Skema *ADDIE* digunakan sebagai alur tahapan peneliti, merancang dan mengimplementasikan gagasan terkait inovasi pembelajaran untuk guru. Hasil yang

didapati, dalam tahapan *analysis* peneliti menjumpai banyak kesenjangan harapan dan kenyataan khususnya pada pola pembelajaran yang monoton, kesulitan pemahaman konsep dan praktik materi pembuatan tari kreasi pada peserta didik, serta kurangnya elaborasi pembelajaran digital dari guru. Berdasarkan angket *pretest* yang diberikan kepada guru hasil yang didapati sangat rendah yaitu pada angka **-1,42** atau sesuai kriteria *N-Gain* yaitu **“Terjadi Penurunan”**. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terkait koreografi tari masih jauh dari yang diharapkan. Beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu, peserta didik kesulitan memahami materi dengan hanya sebatas dijelaskan, kurangnya semangat belajar, serta minimnya elaborasi penggunaan media yang dapat menstimulus peserta didik.

Tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran berbasis digital yaitu *wordwall* sebagai alat bantu guru untuk memvisualisasikan konsep dan praktik materi koreografi tari mulai dari pengertian, elemen dan prosedur pembuatan tari, sehingganya peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Perancangan dilakukan mulai dari pembuatan akun, pembuatan *kuiz wordwall* dengan menggunakan *template* dan *visual background*. Peneliti merancang *wordwall* dengan dua kali sesi yaitu sesi untuk pemahaman secara teori dan pengalaman secara praktik. Tidak lupa juga peneliti membuat rancangan modul ajar dan *power point* materi untuk bisa digunakan oleh guru.

Tahap *development* yaitu pengembangan media *wordwall* yang telah dibuat dengan cara meminta validasi pada validator sesuai dengan kriteria yang diharapkan khususnya penilaian dari segi materi, bahasa dan media pendidikan. Didapati hasil dari 3 validator memperoleh nilai sesuai kategori validitas Tingkat kelayakan yaitu **“Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”**, hasil ini membuktikan bahwa media *wordwall* yang telah dirancang sudah siap untuk diimplementasikan didalam kelas. Tahap *implementation*, yaitu peneliti mengarahkan guru untuk dapat mengimplementasikan media *wordwall* didalam kelas. Hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan, bahwa dengan penggunaan *wordwall* tercipta suasana kelas yang interaktif, partisipatif dan kolaboratif. Guru dapat dengan mudah memberikan pemahaman kepada peserta didik serta mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media teknologi didalam kelas.

Disisi lain juga, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar baru yang menumbuhkan semangat, kepercayaan diri, kerja sama, pemahaman dan pengalaman berkarya tari secara langsung. Tahap *evaluation*, yaitu evaluasi hasil dari implementasi media *wordwall* berupa angket *posttest* bagi guru dan angket respon bagi peserta didik. Pemberian angket ini sebagai alat untuk mengukur Tingkat keberhasilan dan kepuasan dari pengguna media *wordwall*. Didapati hasil dari *posttest* guru berada pada nilai **0,90** atau sesuai kriteria *N-Gain* yaitu **“Tinggi”**. Nilai ini menjadi pijakan bahwasannya terjadi peningkatan pemahaman pada peserta didik setelah diberikannya *treatment* media *wordwall*. Peserta didik lebih mudah mengingat, memahami dan mempraktikkan langsung gerakan yang ditampilkan *wordwall*, yang pada tahap akhir peserta didik mampu menggabungkan dan membuat semua gerakan dari masing-masing individu dengan variasi elemen tari menjadi satu kesatuan tari kreasi sederhana yang utuh. Selain

dari *postest*, hasil angket respon peserta didik juga mendapatkan respon positif dengan kriteria hasil **“Sangat menarik/Tidak revisi”**. Dalam pengolahan data instrumen penelitian, peneliti beberapa kali menemukan bias data penelitian. Maka untuk mengatasi hal tersebut hal yang dilakukan peneliti yaitu melakukan pengecekan kembali analisis data yang dilakukan, mulai dari pengecekan rumus dan skor valid dari angket-angket yang telah dibagikan. Hal ini dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran digital *wordwall* yang dielaborasi dengan materi pembuatan tari kreasi sederhana telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dan peserta didik juga menunjukkan respon positif mulai dari penerimaan dan penggunaan media. Guru merasa terbantu karena bisa mendapatkan wawasan terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital, pengoptimalan fasilitas sekolah hingga membantu memberikan pemahaman dan nuansa pembelajaran baru didalam kelas. Peserta didik juga merasa senang, lebih bersemangat dan mendapatkan esensi pembelajaran baik secara teori maupun pengalaman praktik langsung membuat tari.

Tidak hanya mata pelajaran seni budaya, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru untuk mengelola mata pelajaran lain, yang sekiranya perancangannya hampir sama dengan penelitian yang diusung kali ini. Dengan kemudahan akses, pengoperasian dan tampilan menarik *wordwall* akan mempermudah tugas guru dalam penyampaian materi didalam kelas. Namun kembali lagi, penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan fasilitas yang memadai di setiap sekolah. Namun yang pasti, melalui hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengelaborasi media pembelajaran digital *wordwall* didalam kelas sangat membantu dalam pengoptimalan proses pembelajaran. Sebagai hasil produk, peneliti telah membuat video tutorial pengoperasian media *wordwall* sebagai referensi guru untuk membuat dan merancang materi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Video tutorial telah diunggah dalam akun Youtube pribadi peneliti yang dapat diakses pada link <https://youtu.be/APj3TJ9XN7w?si=Z3h9NhRqp6ke3s9p&t=36>



Gambar 1. Video Tutorial Pengoperasian Media Wordwall

(Dok. Nurlia Kamis, 12 Juni 2025 diakses pada <https://youtu.be/APj3TJ9XN7w?si=Z3h9NhRqp6ke3s9p&t=36>)

Penelitian kali ini dengan menggunakan pendekatan *ADDIE* juga telah membantu peneliti dengan mudah merancang dan mengembangkan media pembelajaran *wordwall* yang interaktif dan menarik, sehingga dapat berguna bagi guru dalam proses pengajaran dan peserta didik memahami konsep materi mulai dari pengertian, elemen hingga prosedur pembuatan tari kreasi sederhana dengan lebih baik. Secara keseluruhan, implementasi media *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alat alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, diharapkan pendidik lain dapat mengadopsi penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

**Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Angket *Pretest-Postest* Guru Seni Budaya
REKAPITULASI NILAI ANGKET *PRETEST* DAN *POSTEST* GURU SENI
BUDAYA**

No	Hari/Tanggal/Pelaksanaan	Angket	Hasil Akhir
1	Jum'at, 25 April 2025	<i>Pretest</i>	-1,42 (Terjadi Penurunan)
2	Senin, 19 Mei 2025	<i>Posttest</i>	0,90 (Tinggi)

**Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Angket Validator Ahli
REKAPITULASI NILAI ANGKET VALIDATOR AHLI**

No	Hari/Tanggal/Pelaksanaan	Nama Ahli/Jabatan	Hasil Akhir
1	Rabu, 30 April 2025	Nurlia Djafar, S.Pd., M.Sn. (Dosen Jurusan Pendidikan sendratasik)	92,5 (Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi)
2	Selasa, 6 Mei 2025	Ayu Hidayanti Ali, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia)	90 (Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi)
3s	Selasa, 6 Mei 2025	Iskandar Baruadi, S.Pd., M.Pd. (Kepala SMKS Pariwisata Bubuhu)	97,22 (Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi)

**Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Angket Respon Peserta Didik Kelas X
REKAPITULASI NILAI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS X UPW
SMKS PARIWISATA BUBOHU**

No	Nama	Hasil Akhir
1	Sapna Berahim	95,31 (Sangat menarik/tidak revisi)
2	Aira Mahmud	90,62 (Sangat menarik/tidak revisi)
3	Riskawati usman	95,31 (Sangat menarik/tidak revisi)
4	Selpiyanti sapto	100 (Sangat menarik/tidak revisi)
5	Alif R. Ahmad	100 (Sangat menarik/tidak revisi)
6	Nur Balqis Adam	90,62 (Sangat menarik/tidak revisi)
7	Aldiyansah Hasan	100 (Sangat menarik/tidak revisi)
8	Alfian walangadi	98,43 (Sangat menarik/tidak revisi)

KESIMPULAN

Penelitian dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Digital Wordwall Melalui Pendekatan ADDIE (Studi Kasus Pada Guru Seni Budaya Di SMKS Pariwisata Bubohu) telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. dengan menggunakan pendekatan ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, evaluation), peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran digital wordwall yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran digital wordwall dapat meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik baik dari segi teori maupun praktik pembuatan tari kreasi sederhana. Selain itu, motivasi dan keterlibatan peserta didik juga terjadi dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih antusias dan tertarik dengan materi pembelajaran yang disajikan melalui media wordwall. Selain itu, guru seni budaya juga dapat menggunakan wordwall sebagai alternatif media pembelajaran untuk merancang proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, efektif dan efisien. Berdasarkan teori UTAUT (Unified Theory Of Acceptance Use Of Technology) setelah dianalisis, hasil yang ditemukan mendapatkan respon positif dari guru maupun peserta didik baik dari penerimaan maupun penggunaan media wordwall. Guru dan peserta didik percaya bahwa media digital wordwall meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu mencapai tujuan pembelajaran, mudah dioperasikan, mempengaruhi satu sama lain dan mereka merasa bahwa memiliki akses dan penyediaan fasilitas yang cukup untuk menggunakan wordwall dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan ADDIE dapat digunakan sebagai framework yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dengan melakukan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Dalam implementasinya, wordwall dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya. Guru

dapat menggunakan wordwall untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Tidak hanya mata pelajaran seni budaya, hasil penelitian ini juga akan sangat bermanfaat bagi guru untuk mengelola mata pelajaran lain, yang sekiranya perancangannya hampir sama dengan penelitian yang diusung kali ini. Dengan kelebihan wordwall yang memiliki template dan visual background yang beragam, guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk seluruh jenis mata pelajaran. Kembali lagi, penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan fasilitas yang memadai pada setiap instansi. . Namun yang pasti, melalui hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengelaborasi media pembelajaran digital wordwall didalam kelas sangat membantu pengoptimalan proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain untuk menggunakan pendekatan ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam jangka Panjang, implementasi media pembelajaran digital wordwall melalui pendekatan ADDIE dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMKS Pariwisata Bubuhu dan sekolah lainnya. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pendidikan yang lebih berkualitas dan dapat bersaing di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi langkah awal bagi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan efektif dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA.

- agrullina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Innovative: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Dirjen Dikdasmen. (2018). Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kemendikbud*, 021, 307. [Http://Psmk.Kemdikbud.Go.Id/Konten/3824/Struktur-Kurikulum-Smk-Perdirjen-Dikdasmen-No-07dd5kk2018-Tanggal-7-Juni-2018](http://Psmk.Kemdikbud.Go.Id/Konten/3824/Struktur-Kurikulum-Smk-Perdirjen-Dikdasmen-No-07dd5kk2018-Tanggal-7-Juni-2018)
- Djafar, N. (2024). Pelatihan Tari Tidi Lo O ' Ayabu Di Smp Negeri 1 Kabila Bone Sebagai Bentuk Objek Pemajuan Kebudayaan Daerah Kawasan Teluk Tomini. 2(2), 2554–2561.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D).
- Hadi, Y. S. (2011). *Koreografi Tari Bentuk-Teknik-Isi (Ke-1)*. Multi Grafindo.
- Handayani, T., & Sudiana, S. (2015). Analisis Penerapan Model Utaut Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta). *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 7(2), 165.

- Hasnul Fikri, A. S. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In M. P. Hendrizl, S.Ip. (Ed.), Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi). Samudra Biru Anggota Ikapi.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin*, 1(1), 28–37.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9–46. [Http://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/Id/Eprint/25344](http://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/Id/Eprint/25344)
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assesment For Learning, Educandy &Wordwall.
- Media, P., Pada, P., Wordwall, A., & Mata, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Wordwall Dalam Mata Pelajaran Ips Tema 7 Materi Indahya Keragaman Di Negeriku. 1–5.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 2(2), 135–148. [Https://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id/Index.Php/Social-Pedagogy](https://E-Journal.Metrouniv.Ac.Id/Index.Php/Social-Pedagogy)
- Priansa, J. . (2018). Kinerja Dan Profesionalitas Guru Fokus Pada Peningkatan Kualitas Guru Dan Proses Pembelajaran. Alfabeta.
- Rakanita, Malarsih, P. T. (2013). Pembelajaran Seni Tari Di Smp Negeri 1 Batangan Kabupaten Pati. *Jurnal Seni Tari*, 2(1), 15.
- Rika Widianita, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Mi Raden Fatah Malang. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, Viii(I), 1–19.
- Rizki, H., & Ramli, M. N. (2023). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(Supriyono 2018), 18–23.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Widina. [Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari](http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- Sitharesmi, R. D., & Semiaji, T. (2023). Analisis Tari. Deepulish.
- Subartin, E. (2024). Seni Tari Untuk Siswa Sma-Ma/Smk-Mak (A. S. Nugraha (Ed.)). Yrama Widya.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif, Dan R&D. Alfabeta.
- Suharto, B. (1985). Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru (Pertama). Ikalasti Yogyakarta.

- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain Vs Stacking.
- Susilawati, A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). Pengantar Pengembangan Bahan Dan Media Ajar. Muhammadiyah University Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). 1, 1–42.
- Wardathi, A. N., & Pradipta, A. W. (2019). Kelayakan Aspek Materi , Bahasa Dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika Untuk Pendidikan Olahraga Di Ikip Budi Utomo Malang. 6(1), 61–67.