



Analisis Kebutuhan Evaluasi Pembelajaran Tari *Gambyong Pareanom* bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan berbasis *Quiz Matching Games*

Dhea Nining Rahmawati^{1*}, Wahyu Lestari²

¹Pendidikan Seni Tari, Seni Drama, Tari dan Musik,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 50339, Indonesia

²Pendidikan Seni Tari, Seni Drama, Tari dan Musik,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 50339, Indonesia

*Corresponding Author

Email: dheanining221@students.unnes.ac.id

Article Info

Received on
05/12/2023
Revised on
08/07/2024
Accepted on
09/07/2024

License

©2024. The Author(s).
Published by Program Studi
Seni Drama, Tari dan Musik,
Universitas Jambi. Jurnal
Cerano Seni: Pengkajian dan
Penciptaan Seni Pertunjukan
is licensed under a: [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Abstrak

Tujuan penelitian yaitu membuat inovasi pembelajaran dalam evaluasi pembelajaran yang kreatif berbasis game *Quiz Matching Games*. Permasalahan berdasarkan hasil observasi atau wawancara bahwa evaluasi pembelajaran masih menggunakan model atau metode konvensional. Metode menggunakan PJBL yang menghasilkan inovasi evaluasi pembelajaran berbasis online. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Riset kualitatif digunakan untuk menjangkau data assessment evaluasi pembelajaran seni yang dilakukan oleh guru dengan teknik pengumpulan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif. Riset kualitatif digunakan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas produk yang akan dihasilkan. Pengembangan penelitian terletak pada alat evaluasi yang mengacu pada teori Sugiyono. Pada bagian research kualitatif dan kuantitatif digunakan keduanya dengan menyusun hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan uji produk atau validitas dari hasil yang akan diujikan. Hasil penelitian menunjukkan *Quiz Matching Games* sangat efisien dan praktis digunakan oleh peserta didik SMK Fase E dengan jumlah 23 peserta didik dengan hasil yang memuaskan dan berhasil. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa model evaluasi berbasis game online *Quiz Matching Games* sangat diperlukan peserta didik menjawab harapan kurikulum merdeka yang inovatif.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan; Evaluasi Pembelajaran; *Quiz Matching Games*.

Abstract

The aim of the research is to create learning innovations in creative learning evaluations based on the *Quiz Matching Games* game. The problem based on the results of observations or interviews is that learning evaluation still uses conventional models or methods. The method uses PJBL which produces innovative online-based learning evaluation. The research method used is *Research and Development* (R&D). Qualitative research is used to collect art learning evaluation assessment data carried out by teachers using observation, interview and documentation collection techniques. Data were analyzed using qualitative descriptive methods. Qualitative research is used to test the



validity and reliability of the product to be produced. Research development lies in evaluation tools that refer to Sugiyono's theory. In the qualitative and quantitative research sections, both are used by compiling the results of observations, interviews and documentation by testing the product or the validity of the results to be tested. The research results show that Quiz Matching Games are very efficient and practical to use by Phase E Vocational School students with a total of 23 students with satisfactory and successful results. The research conclusion shows that the online game-based evaluation model Quiz Matching Games is very necessary for students to answer the hopes of an innovative independent curriculum.

Keywords: Needs Analysis; Learning Evaluation; Quiz Matching Games.

1. PENDAHULUAN

Analisis kebutuhan merupakan tahap dimana dilakukannya proses pengumpulan data dan informasi yang akan digunakan sebagai sarana pendukung dan penunjang dalam menganalisis daftar kebutuhan sistem. Guru memiliki peran yang sangat penting baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam implementasinya. Desain pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran akan memotivasi siswa untuk aktif dan terlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Theodoridis & Kraemer, 2011).

Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim mencetuskan satu gagasan terhadap adanya perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhap dan guru maupun peserta didik (Manalu et al., 2022)

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Salah satu pembelajaran yang berpotensi mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik adalah pembelajaran

seni tari. Sudah sepatutnya pembelajaran seni tari mendapat perhatian yang sama dengan bidang lain. Seni tari merupakan ekspresi jiwa manusia yang dilakukan secara sadar dan disengaja melalui gerak-gerak ritmis dan indah (Jazuli, 2010).

Pendidikan seni tari dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatn terhadap perkembangan kebutuhan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: "belajar dengan seni dan belajar tentang seni tari". Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Banyak hal dapat dipelajari pada mata pelajaran ini, selain belajar bentuk dan teknik hal yang tidak kalah penting adalah menumbuhkan kreativitas. (Suarjiya & Sulistyawati, 2022; Irianto et al., 2020)

Evaluasi Pembelajaran adalah proses untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam menentukan sejauh mana pembelajaran yang telah dilakukan agar dapat memuat penilaian dan perbaikan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran yang dilakukan. Istilah evaluasi pembelajaran ini sering di sebut dengan ujian, meskipun sangat berkaitan akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna evaluasi pembelajaran yang sebenarnya. Ujian atau tes adalah salah satu jalan yang dapat ditempuh oleh siswa untuk menjalankan proses evaluasi (Sutrisno et al., 2022; Fuadiy, 2021; Muhimmatul Choirh, 2021; Phafiandita et al., 2022; Hidayat & Asyafah, 2019) .

Evaluasi pembelajaran konvensional adalah media



yang digunakan oleh guru selama ini untuk melakukan penilaian atau evaluasi pembelajaran. Penilaian pada media konvensional dilakukan dengan cara tes tertulis dengan memanfaatkan kertas dan alat tulis (Asral & Chandra, 2021). Berdasarkan observasi dilakukan di SMK Negeri 1 Cepu, proses evaluasi pembelajaran di sekolah guru masih menggunakan model konvensional masih menggunakan paper. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pembelajaran Seni Budaya Khususnya Seni Tari telah mengacu kurikulum merdeka belajar sehingga dituntut inovatif dan kreatif. Maka seorang guru tentu harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam menyampaikan materi dan membuat inovasi baru, sehingga diharapkan menggunakan media yang berbeda dari biasanya digunakan akan dapat menunjang minat belajar dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di era *digital* sekarang guru dituntut untuk mengarahkan peserta didik lebih aktif dan mengarahkan peserta didik memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya, salah satu menggunakan aplikasi *Games Wordwall* (Aeni et al., 2022; Nisa & Susanto, 2022). Evaluasi pembelajaran di SMK harus didasari oleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang perkembangan teknologi (Warsita, 2014). Peneliti menggunakan alat *Wordwall* berbasis *Quiz Matching Games* untuk merancang evaluasi pembelajaran seni tari di SMK Negeri 1 Cepu sesuai dengan kurikulum merdeka dan membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email*. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan (Sari &

Yarza, 2021; Agusti & Aslam, 2022; Lubis & Nuriadin, 2022; Aidah & Nurafni, 2022)

Tujuan penelitian adalah membuat inovasi dalam Evaluasi Pembelajaran tari Gambyong Pareanom yang kreatif berbasis *Quiz Matching Games* dan memberikan solusi kepada para guru seni budaya untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik dalam pendidikan yang semakin modern.

Penelitian ini memberikan implikasi dalam praktik evaluasi pembelajaran seni tari di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menegaskan urgensi dalam pengembangan model evaluasi pendidikan yang adaptif dan interaktif, sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik.

Evaluasi pembelajaran terdiri dari kata evaluasi dan pembelajaran. Evaluasi berasal dari kata *evaluation* dalam bahasa Inggris, memiliki kata dasar *value* yang berarti nilai. Dari kata nilai terbentuklah kata penilaian yang sering digunakan sebagai padanan dari evaluasi, padahal secara konsep, kata penilaian bukan merupakan alih bahasa dari kata evaluasi. Evaluasi memiliki makna yang luas. Terdapat beberapa pendapat tentang pengertian evaluasi. Menurut Wand and Brown, evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai daripada sesuatu (Huljannah, 2021).

Sejalan dengan pandangan Sudjana, Dimayati juga menerangkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kunci keberhasilan pembelajaran yang berkualitas secara berkelanjutan. Evaluasi pembelajaran biasa dipakai sebagai istilah untuk mewakili kegiatan penilaian dan faktor-faktor yang mempengaruhinya secara menyeluruh dalam satu mata pelajaran. Sementara ada pula pengertian evaluasi pembelajaran yang disamakan pengertiannya dengan evaluasi hasil belajar untuk menilai hasil belajar Siswa semata. Menurut Sardima bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung untuk seumur hidup, yaitu sejak dia masih bayi hingga kelihatannya nanti. Menerangkan pula bahwa belajar merupakan



suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Tri Marwanti Kusumaning Tyas & Sudarman, 2021)

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)* yang merupakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut (Rifandi & Irianto, 2023). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen) (Muqdamien et al., 2021; Machuca-Martinez et al., 2020; Sarpong et al., 2023).

Data analisis dengan cara deskriptif kualitatif berkaitan dengan data yang dapat diukur secara kuantitatif, menggunakan simbol angka-angka, sementara penelitian kualitatif memerlukan data berupa informasi secara deskriptif. Jenis penelitian kuantitatif seperti misalnya eksploratif, deskriptif statistik, eksplanatoris, survei, eksperimen, komparatif, dan korelasional. Dalam penelitian kualitatif, karakteristik utama berasal dari latar belakang alami/ kenyataan di masyarakat, menggunakan metode kualitatif dengan langkah pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen. Teori dibangun berdasarkan data. Penyajian dan analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan secara naratif. Jenis penelitian kualitatif seperti misalnya deskriptif, studi kasus, fenomenologis, dan historis (Subandi, 2011)

Penelitian kualitatif pertama kali digunakan oleh para antropolog dan sosiolog sebagai metode penyelidikan di Indonesia. Selama periode ini, analisis data kualitatif bertujuan kurang lebih pada obyektif deskripsi fenomena sosial dalam masyarakat atau dalam budaya lain. Metode penelitian kualitatif biasanya mencakup wawancara dan observasi, tetapi mungkin juga termasuk studi kasus, survei, dan analisis historis dan dokumen (Yuliani w & Siliwangi IKIP, 2020; Irianto, 2023). Penelitian dilakukan

dengn cara studi lapangan dengan melakukan observasi,wawancara dan dokumentasi.

Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Mania, 2008). Observasi dilakukan di SMK Negeri 1 Cepu, peneliti langsung melakukan observasi kepada guru dan peserta didik. Peneliti menggunakan lembar observasi dalam pengumpulan data yang digunakan yang mana untuk mengamati secara langsung proses kegiatan sesuai dengan persiapannya yaitu penggunaan media *Wordwall Quiz Matching Games* dikelas eksperimen.

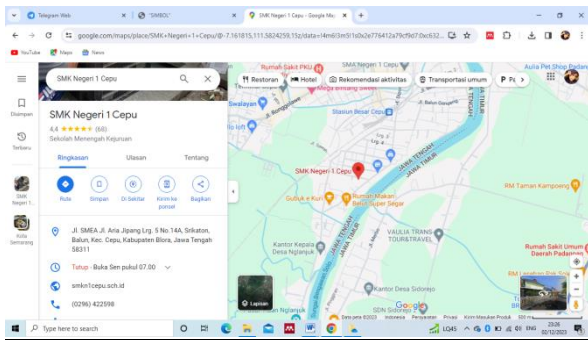
Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang dianggap sangat memahami apa yang menjadi objek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman instrument wawancara tertulis yang berisikan beberapa pertanyaan yang ditunjukkan kepada informan. Wawancara terstruktur dalam penelitian ini ditunjukkan untuk guru seni budaya SMK Negeri 1 Cepu. Wawancara tidak terstruktur ini bersifat lebih terbuka dan lebih luwes wawancara tidak terstruktur dalam pelaksanaannya lebih bebas, karena wawancara yang dilakukan secara alamiah untuk dapat menggali ide dan informasi secara terbuka.

Dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda serta foto-foto kegiatan. Metode dokumentasi dalam penelitian ini, dipergunakan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dan hasil pengamatan (observasi) (Kusuma & Aisyah, 2012).



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil



Gambar 1. Maps SMK Negeri 1 Cepu
(Sumber : <https://g.co/kgs/KDGDZF> , 15 Oktober 2023)

Gambar 1 menunjukkan lokasi pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Cepu, yang terletak di Jl. SEMEA Jl. Aria Jipang Lrg. 5 No. 14A, Srikaton, Balun, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, Jawa Tengah 58311. Penelitian dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023 wawancara dengan guru seni budaya. Evaluasi pembelajaran di SMK Negeri 1 Cepu, ditemukan guru masih menggunakan metode konvensional atau kertas. Bahwa guru sangat membutuhkan alat evaluasi yang inovatif dan kreatif sesuai tuntutan kurikulum merdeka.

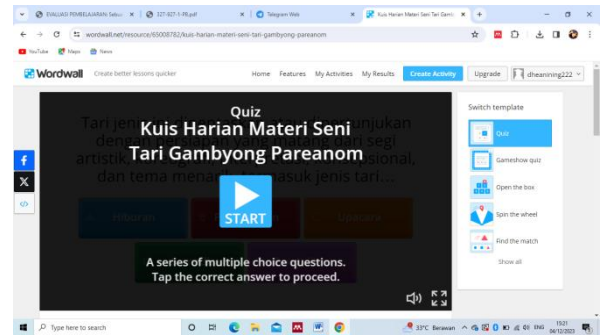


Gambar 2. Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Konvensional
(Sumber : SMK Negeri 1 Cepu, 15 Oktober 2023)

Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa model evaluasi yang digunakan guru masih menggunakan konvensional atau masih menggunakan kertas. Evaluasi konvensional seringkali bersifat subjektif, sulit untuk mengukur aspek-aspek kreativitas, dan tidak selalu mencerminkan pencapaian sebenarnya. Model evaluasi konvensional dalam pendidikan sering kali

melibatkan metode evaluasi berbasis kertas yang sudah lama ada, seperti ujian tertulis, tugas, atau proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik di atas lembar kertas. Guru kemudian menilai hasil tersebut dengan melihat jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik pada lembar jawaban.

3.2. Pembahasan



Gambar 3. Game Online Wordwall Quiz Matching Games
(Sumber : wordwall.net, 22 Oktober 2023)

Gambar 3 merupakan model evaluasi pembelajaran baru, yang berbasis *game online Wordwall Quiz Matching Games*, telah diuji coba melalui via daring dan melibatkan 32 peserta didik dan hasilnya memberikan gambaran menarik tentang bagaimana uji coba menggunakan *game online Wordwall Quiz Matching Games*. Setiap peserta didik memiliki pengalaman yang unik, menyampaikan pengalamannya setelah uji coba game tersebut. Salah satu peserta didik dengan penuh semangat menceritakan pengalamannya bahwa *games online Wordwall Quiz Matching Games* sangat mudah dipahami dan tidak membosankan.

Games online Wordwall Quiz Matching Games salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan



mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai Evaluasi Pembelajaran.

Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. (Fanny, 2020).

Wawancara dengan Guru Seni Budaya untuk mendapatkan pandangan terhadap penggunaan aplikasi game online dalam evaluasi pembelajaran seni tari. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebelumnya, belum ada pengalaman penggunaan aplikasi game online dalam proses evaluasi pembelajaran. Guru seni budaya menyatakan bahwa pengenalan aplikasi *game online Quiz Matching Games* sebagai metode evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman baru dan menyenangkan merasa tertantang oleh inovasi evaluasi pembelajaran dan melihat potensi besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran seni tari. Guru Seni Budaya merasa sangat terbantu dengan *game online Quiz Matching Games* menyatakan bahwa aplikasi *game online Quiz Matching Games* memberikan kemudahan dan lebih menarik, memberikan Guru Seni Budaya menyatakan bahwa *game online Quiz Matching Games* memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas proses evaluasi pembelajaran (Wawancara Natya, 15 Oktober 2023).

Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan Quiz Matching Games yang berbasis pada Wordwall. Media evaluasi ini memanfaatkan permainan interaktif dan teknologi digital. Penggabungan dua konsep ini menawarkan media evaluasi yang lebih evaluatif dan interaktif. Penelitian ini juga menggabungkan pendekatan Project-Based Learning (PJBL) dalam platform yang interaktif.

Dampak strategis dari penelitian ini adalah memberikan model evaluasi berbasis game online yang telah terbukti dapat meningkatkan

keterlibatan peserta didik secara efektif. Selain itu, model evaluasi ini mampu menumbuhkan kreativitas dan minat belajar serta pemahaman materi yang meningkat. Implikasi praktisnya adalah memberikan alternatif baru untuk pendidik, terutama pendidik seni budaya dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan.

4. KESIMPULAN

Evaluasi pembelajaran seni tari bagi peserta didik SMK berbasis game online Wordwall Quiz Matching Games sangat diperlukan oleh baik guru maupun peserta didik, alat yang inovatif menampilkan kreatifitas guru, memanfaatkan fasilitas yang di miliki peserta didik untuk mendukung pebelajaran sehingga di akhirnya aplikasi sangat inovatif dan sangat penting, Evaluasi berbasis game online Wordwall Quiz Matching Games sebagai alat inovatif telah memperlihatkan tingkat kreativitas yang tinggi dari pihak guru. Inovasi bukan hanya sekadar menarik perhatian peserta didik, tetapi juga memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran seni tari. Fasilitas yang dimiliki peserta didik menjadi lebih bermanfaat, tidak hanya sebagai tempat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Melalui implementasi game online, tercipta suatu metode evaluasi pembelajaran yang sangat inovatif. Aplikasi tidak hanya menjadi alat untuk mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga menjadi sarana untuk menggugah minat, kreativitas, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa aplikasi game online Wordwall Quiz Matching Games memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari di lingkungan SMK. Pentingnya aplikasi tidak hanya terletak pada keinovatifannya, tetapi juga pada urgensi pentingnya adaptasi pembelajaran dengan perkembangan teknologi.



5. DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Asral, S., & Chandra, R. (2021). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>
- Fanny. (2020). *Kreativitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). KONSEP DASAR EVALUASI DAN IMPLIKASINYA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 159–181. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>
- Irianto, I. S. (2023). Rekonstruksi Dramaturgi Soekarno dalam Drama Rainbow: Poetri Kentjana Boelan. *Dance and Theatre Review*, 6(1), 26–42. <https://doi.org/10.24821/dtr.v6i1.9244>
- Irianto, I. S., Saaduddin, Susandro, & Medya Putra, N. (2020). Recombination of Minangkabau Traditional Arts in Alam Takambang Jadi Batu by Komunitas Seni Nan Tumpah. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(1). <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Jazuli, M. (2010). Model Pembelajaran Tari Pendidikan pada Siswa SD/MI Semarang. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2), 1–18.
- Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 43–63. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.912>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Machuca-Martinez, F., Amado, R. C., & Gutierrez, O. (2020). Coronaviruses: A patent dataset report for research and development (R&D) analysis. *Data in Brief*, 30, 105551. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105551>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>



- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233.
<https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180.
<https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Muhimmatul Choirh. (2021). EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA E-LEARNING. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47.
<https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Intersections*, 6(1), 23–33.
<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121.
<https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Rifandi, I., & Irianto, I. S. (2023). “Membingkai Melayu” Perancangan Metode Akting Berbasis Tradisi Untuk Pembelajaran Makyong di Program Studi Seni Pertunjukan UNIMED. *Jurnal Sendratasik*, 12(2), 157.
<https://doi.org/10.24036/js.v12i2.122569>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sarpong, D., Boakye, D., Ofosu, G., & Botchie, D. (2023). The three pointers of research and development (R&D) for growth-boosting sustainable innovation system. *Technovation*, 122, 102581.
<https://doi.org/10.1016/j.technovation.2022.102581>
- Subandi. (2011). Deskriptif Kualitatif sebagai Salah Satu Metode Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 11(2), 173–179.
- Suttrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
<https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.409>
- Suwarjiya, & Sulistyawati, D. R. (2022). Kreativitas Tari Melalui Pembelajaran Tari Kreasi Baru Pada Siswa Kelas VIII SMPN 6 Aluh-Aluh Kabupaten Banjar. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8, 151.
- Theodoridis, T., & Kraemer, J. (2011). *Kontribusi Seni Tari Nusantara dalam Membangun Pendidikan Karakter*.
- Tri Marwanti Kusumaning Tyas, D., & Sudarman, Y. (2021). Pelaksanaan Analisis Soal Oleh Guru Sebagai Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Seni Tari Di SMA N 3 Payakumbuh. *Jurnal Sendratasik*, 10(3), 60.
<https://doi.org/10.24036/js.v10i3.114477>
- Warsita, B. (2014). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 84–96.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>



Yuliani w & Siliwangi IKIP. (2020). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Konseling. *Quanta*, 4(1), 44-51.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>