

***ANAGRAM-BASED EVALUATION OF GOLEK KUDUP SARI DANCE LEARNING NEEDS
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

***ANALISIS KEBUTUHAN EVALUASI PEMBELAJARAN TARI GOLEK KUDUP SARI SISWA
SMP BERBASIS ANAGRAM***

Wulan Suci Nur Rohmayani¹, Wahyu Lestari²
Universitas Negeri Semarang^{1,2}
wulan0612@students.unnes.ac.id¹

ABSTRACT

This research aims to discover the results of the innovation of learning evaluation of Golek Kudup Sari Dance based on anagram games at SMPN 2 Bumijawa. In general, the dance learning model at SMPN 2 Bumijawa is still conventional including the evaluation process. Furthermore, an online media-based learning and evaluation process was developed. The research method used in this research is Research and Development. The data collected in this research is qualitative data in the form of empirical data. The results showed that anagram game-based evaluation is very efficient to be applied to dance learning at SMPN 2 Bumijawa. The conclusion obtained in the research is that anagram-based Golek Kudup Sari Dance learning is needed by teachers and students as an innovative curriculum implementation. In a sustainable manner, the process of learning dance through online games at SMPN 2 Bumijawa is expected to continue to be applied and developed further.

Keywords : *Needs analysis, Learning evaluation, Dance learning, Anagram game.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian yaitu mengetahui hasil inovasi evaluasi pembelajaran Tari Golek Kudup Sari berbasis *game anagram* di SMPN 2 Bumijawa. Secara umum model pembelajaran tari pada SMPN 2 Bumijawa masih bersifat konvensional termasuk proses evaluasinya. Selanjutnya dikembangkan proses pembelajaran dan evaluasi berbasis media online. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *research and development*. Data yang di jaring dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa data empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *game anagram* sangat efisien diterapkan pada pembelajaran tari di SMPN 2 Bumijawa. hasil yang diperoleh pada penelitian, yaitu pembelajaran Tari Golek Kudup Sari berbasis *anagram* diperlukan oleh guru dan peserta didik sebagai implementasi kurikulum yang inovatif. Secara berkelanjutan, proses pembelajaran tari melalui *game online* di SMPN 2 Bumijawa diharapkan terus diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci : Analisis kebutuhan, Evaluasi, Tari, Anagram.

PENDAHULUAN

Analisis kebutuhan adalah proses penting dalam pengembangan kurikulum merdeka. Analisis kebutuhan di dalam prosesnya bertujuan untuk memahami secara menyeluruh apa yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan siswa, sekolah, dan masyarakat (Yusuf, 2014). Pendekatan ini mencoba memberikan ruang yang lebih besar bagi sekolah dan pendidik untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan, potensi, serta kondisi siswa secara lebih fleksibel. Analisis kebutuhan di dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan kurikulum yang lebih relevan dan responsif terhadap kebutuhan nyata dalam lingkungan pendidikan (Amin & Nurhadi, 2020).

Perihal di atas sesuai dengan tujuan pendidikan, yaitu membantu menyelesaikan kebutuhan belajar siswa dan guru yang interaksinya dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran (Nasrulloh & Ismail, 2018). Muaranya, kurikulum memiliki tujuan untuk membebaskan proses pembelajaran dari keterbatasan dan standar yang bersifat terlalu kaku. Oleh karena itu, analisis kebutuhan adalah kegiatan penting dalam sebuah pembelajaran kurikulum merdeka karena memberikan kebebasan yang lebih besar kepada sekolah dalam menentukan kurikulum.

Keunggulan kurikulum merdeka diimplementasikan secara berbeda-beda dalam pendekatan pendidikan di berbagai daerah di Indonesia. Salah satu contoh penerapannya, yaitu menggunakan media pembelajaran *game online anagram* pada pembelajaran materi Tari Golek Kudup Sari Yogyakarta di SMPN 2 Bumijawa. *Game anagram* adalah permainan dimana pemain diminta untuk memanipulasi huruf-huruf yang sama untuk membuat kata-kata yang memiliki arti berbeda atau membuat frase baru dengan mengacak urutan huruf - hurufnya (Panagiotakopoulos & Sarris, 2013). *Game anagram* digunakan untuk meningkatkan penguasaan vokabuler kata-kata siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh guru (Kartikasari et al., 2021). Pembelajaran Tari Golek Kudup Sari sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan *game anagram*. *Game anagram* berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berfikir kreatif melalui pemecahan teka-teki (Sinaga et al., 2020). Pada *game anagram*, siswa dihadapkan pada tantangan agar berfikir kreatif, yaitu dengan menyusun kata-kata yang berupa jawaban dari pertanyaan yang dibuat.

Tari Golek Kudup Sari memiliki materi yang dapat diintegrasikan pada penggunaan *game anagram* untuk

keperluan evaluasi. Hal ini dimungkinkan karena Tari Golek Kudup Sari memiliki muatan cerita yang menyertai presentasinya. Tari Golek Kudup Sari memiliki presentasi simbolik berupa gerakan berdandan yang memiliki makna seorang gadis menemukan jati dirinya dan menceritakan tentang pertumbuhan gadis mulai kecil hingga dewasa. Terkait dengan proses pembelajarannya diperlukan suatu perwujudan evaluasi terhadap materi yang diberikan. Bentuk evaluasi yang diwujudkan setidaknya berdasarkan pada prinsip pengembangan kurikulum, sehingga wujud evaluasinya menjadi berbeda dengan wujud evaluasi yang sudah ada. Pada konteks ini, *game anagram* digunakan sebagai alat evaluasi sebagai tindakan pelaksanaan analisis kebutuhan yang dilakukan pada proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media digital. Hasil studi analisis kebutuhan dapat dipetakan menjadi 3 ranah, yaitu analisis kebutuhan penggunaan media untuk pemberian materi tari (Ismiati & Lestari, 2022). Selanjutnya ranah analisis kebutuhan untuk pertunjukan tari (Sari & Lestari, 2022). Terakhir analisis kebutuhan peningkatan minat belajar tari berdasarkan gender (Catur et al., 2022). Tiga ranah tersebut berbeda dengan studi ini yang berorientasi pada analisis

kebutuhan pada proses evaluasi pembelajaran tari menggunakan media *game*. Melihat ranah studi ini belum tersentuh maka dapat disampaikan bahwa studi ini memiliki manfaat dalam mengekskalasi ranah studi terkait analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran dan khususnya pada pembelajaran tari.

Guru dalam implementasi kurikulum merdeka diharapkan menerapkan pembelajaran yang menarik seperti menggunakan *game online* untuk memecahkan masalah dalam materi Tari Golek Kudup Sari. Model pembelajaran ini sangat inovatif jika diterapkan di berbagai sekolah karena memiliki manfaat. Namun di beberapa sekolah masih banyak yang belum menggunakan metode pendekatan kurikulum merdeka contohnya seperti pembelajaran yang menggunakan *game anagram*. Hal ini mungkin terjadi karena sekolah tersebut kurang memahami pembelajaran dengan metode pendekatan kurikulum merdeka. Oleh sebab itu, diharapkan bagi guru agar dapat menerapkan pembelajaran tari yang berkaitan dengan kurikulum merdeka melalui *game anagram*.

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian, yaitu bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik melalui *game anagram* untuk memecahkan permasalahan yang ada pada

materi Tari Golek Kudup Sari. Pada *game* ini siswa dapat menjawab pertanyaan mengenai Tari Golek Kudup Sari dengan menyusun kata dari jawaban tersebut. Hal ini memungkinkan pembelajaran akan lebih menarik dan bervariasi.

Penelitian analisis kebutuhan evaluasi bagi pembelajaran Tari Golek Kudup Sari ini diharapkan menjadi penelitian yang menambah keragaman penelitian tentang analisis kebutuhan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berpusat pada analisis kebutuhan maupun penelitian tentang pendidikan dengan objek material tari Nusantara.

METODE

Metode penelitian dalam studi ini menggunakan metode penelitian *research and development*, yaitu penelitian sebagai proses untuk mengembangkan produk Pendidikan (Li, 2019). Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran melalui *game anagram*. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif yang terkait dengan proses *assesment* atau analisis kebutuhan berupa pendeskripsian data empiris. Hal itu karena, pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru SMPN 2 Bumijawa dilakukan secara empiris. Data kualitatif dipilih dengan

tujuan untuk memperoleh pemaknaan dari permasalahan yang tertaut dalam penelitian untuk nantinya disajikan dan dianalisis secara mendalam. Objek penelitian studi ini adalah evaluasi pembelajaran Tari Golek Kudup Sari bagi peserta didik SMPN 2 Bumijawa berbasis anagram, sedangkan fokus penelitian berpusat pada analisis kebutuhan.

Sasaran penelitian studi ini adalah guru seni budaya dan siswa SMPN 2 Bumijawa. Data diperoleh dari observasi dan wawancara guru seni budaya dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan observasi dan wawancara dilakukan dengan mengoperasikan teknik triangulasi. Teknik triangulasi dilakukan dengan membandingkan antara satu sumber dengan sumber lainnya. Hasil yang dicapai dari triangulasi adalah perbandingan data hasil pengamatan dan data hasil wawancara.

Penggalan data dilakukan dalam percobaan praktik pembelajaran. Pertama, diawali dengan penyampaian materi Tari Golek Kudup Sari. Kedua, penayangan *game anagram* dan siswa diinstruksikan untuk menjawab pertanyaan dan menyusun kata dari jawaban yang mereka sampaikan. Ketiga, adalah melakukan evaluasi pembelajaran dengan materi Tari Golek Kudup Sari dan wawancara terhadap

siswa. Wawancara terhadap siswa ditujukan untuk mendapatkan data terkait pendapat siswa terhadap penggunaan media *game anagram* dalam proses pembelajaran tari. Penggalan data selanjutnya dilakukan dengan mewawancarai guru seni budaya untuk mengetahui pendapat dari penggunaan *game anagram* dalam proses pembelajaran Tari Golek Kudup Sari. Hasil wawancara dari kedua sumber selanjutnya dibandingkan untuk membantu pemahaman peneliti terhadap persoalan yang dihadapi.

PEMBAHASAN

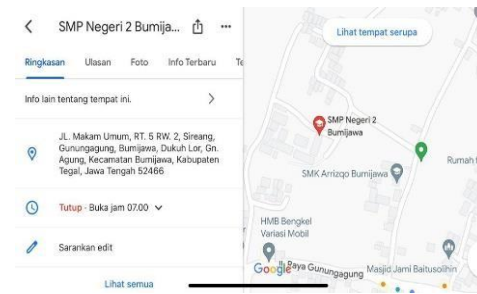
Belajar-mengajar adalah kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa dimana dalam proses ini guru berperan sebagai pendidik, yaitu memberikan pengarahan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Asrori, 2016). Seorang guru untuk mencapai tujuannya dilakukan dengan memberikan materi kepada siswa. Selain pemberi materi, guru juga memiliki peran lainnya, yaitu membimbing, motivator agar siswa semangat belajar dan fasilitator proses belajar siswa (Munawir et al., 2022).

Pada pembelajaran tari di sekolah, guru membimbing siswanya agar dapat mempelajari tarian sesuai dengan materi yang disampaikan. Bimbingan ini dimulai

dari penyampaian materi, yaitu praktik dengan mengajarkan berbagai ragam gerak dan teknik yang ada di dalam tarian sampai semua siswa memahami serta dapat mempraktikkannya. Selain membimbing, motivasi dari guru juga sangat penting. Contohnya dalam pembelajaran tari, guru harus dapat memotivasi muridnya agar semangat belajar dan giat untuk berlatih.

Dalam pembelajaran seni tari ataupun seni budaya, sekolah akan menciptakan lingkungan dimana peserta didik dapat menggali keberagaman dan kekayaan seni tari tradisional. Kurikulumnya melibatkan studi yang mendalam terhadap sejarah seni tari, musik dan unsur-unsur budaya yang membentuk konteks karya seni. Siswa berpartisipasi dalam latihan intensif sehingga akan membentuk keterampilan sambil mengembangkan kreativitas peserta didik (Kuncoro et al., 2020). Oleh karena itu, pada proses pembelajaran diperlukan adanya strategi yang harus diterapkan. Strategi pembelajaran sendiri merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan (Indriawati et al., 2021).

Proses pembelajaran mempunyai banyak kriteria tidak hanya terfokus pada aspek fisik tarian, tetapi juga membahas aspek teoritis, termasuk analisis kritis terhadap karya seni dan pemahaman mendalam terhadap sejarah budaya yang mempengaruhi seni tersebut (Nuryanto & Putro, 2023; Soemaryatmi, 2022). Peserta didik juga memiliki kesempatan untuk terlibat dalam pertunjukan baik di sekolah maupun di luar yang memungkinkan mereka mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka kembangkan. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga akan diperkenalkan berbagai jenis seni pertunjukan, memahami hubungan seni dengan seni lainnya. Adapun berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran diantaranya, yaitu menggunakan kurikulum merdeka untuk membuat inovasi baru sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Seiring perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia, beberapa sekolah kemungkinan masih banyak yang belum menggunakan kurikulum merdeka.

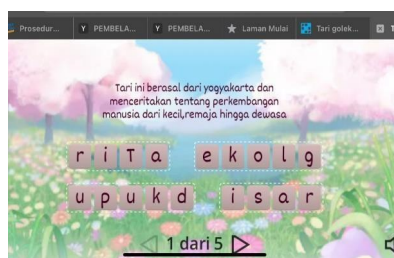


Gambar 1 Lokasi SMPN 2 Bumijawa
(https://maps.app.goo.gl/Mmx4NBGz289GJeCS8?g_st=iw)

Gambar 1 menunjukkan letak atau lokasi pelaksanaan penelitian di SMPN 2 Bumijawa yang berada di Kabupaten Tegal Kecamatan Bumijawa Desa Gunung Agung. Penelitian dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023. Evaluasi pembelajaran seni budaya (tari) di SMPN 2 Bumijawa ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru seni budaya SMPN 2 Bumijawa masih menggunakan kurikulum terdahulu atau belum menggunakan kurikulum merdeka.

Guru seni budaya masih menggunakan metode konvensional atau kertas dan *ballpoint* sebagai alat bantu. Penggunaan metode konvensional ini dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang bersemangat dalam melakukan pembelajaran di kelas. Pembahasan analisis kebutuhan hasil penelitian menunjukkan guru

membutuhkan alat evaluasi yang inovatif dan kreatif sesuai tuntunan kurikulum merdeka. Pendekatan inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat serta efektivitas pembelajaran. Kurikulum merdeka diperkenalkan untuk memberikan keleluasaan lebih kepada sekolah atau guru dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan lokal dan potensi siswa.



Gambar 2. Game Online Anagram
(<https://wordwall.net/id/resource/61796878>)

Gambar 2 menunjukkan aplikasi *game anagram* yang diterapkan dipembelajaran tari SMPN 2 Bumijawa sebagai bentuk penerapan pembelajaran baru di SMPN 2 Bumijawa. *Game anagram* telah diuji cobakan secara langsung di SMPN 2 Bumijawa yang melibatkan 30 peserta didik. Hasil yang didapat dari percobaan pembelajaran dengan *game anagram* menunjukkan kondisi ideal. Peserta didik terlihat senang dan tertarik dengan adanya pembelajaran menggunakan aplikasi *game anagram*. Pembelajaran diawali dengan

penyampaian materi, setelah itu penayangan *game anagram* dan menjawab soal-soal yang ada di *game anagram*. Peserta didik sangat bersemangat menjawab pertanyaan yang ada di *game anagram* dengan keunikan tersendiri, yaitu menyusun kata dari jawaban yang mereka temukan.

Hasil penerapan model evaluasi pembelajaran berbasis *game anagram* diuraikan secara deskriptif melalui presentase. Data memberikan gambaran komprehensif tentang sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu juga sejauh mana peserta didik memahami materi, dan efektivitas model pembelajaran *game online anagram* dalam menarik keaktifan peserta didik. Hasil akhirnya menunjukkan adanya perubahan atau perbedaan yang terlihat ketika peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan kertas, *ballpoint* dan ketika peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan *game online anagram*.



Gambar 3. Observasi uji coba *game anagram* di SMPN 2 Bumijawa
(Dok: Wulan)

Gambar 3 menunjukkan kegiatan uji coba pembelajaran tari menggunakan *game anagram*. Pembelajaran dilakukan di aula sekolah dengan mengumpulkan 30 peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran seni tari berbasis *game anagram*. Peserta didik sangat bersemangat dengan adanya pembelajaran *game anagram*. Hasil evaluasi pembelajaran *game anagram* di SMPN 2 Bumijawa berjalan dengan lancar dan efektif untuk peserta didik. *Game anagram* dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan pemikiran kreatif peserta didik. Evaluasi menghasilkan pemahaman peningkatan pemahaman kosa kata, kemampuan pemecahan masalah, dan kolaborasi antar peserta didik. Selain itu, dipahami bahwa mempertimbangkan respons individual dan mengukur sejauh mana *game* tersebut mendukung tujuan pembelajaran menjadi penting untuk diketahui.

Kegiatan wawancara dilakukan dengan siswa SMPN 2 Bumijawa, yaitu Isfa Ainur Rahma. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pembelajaran tari melalui *game anagram* sangat menarik karena mudah dipahami dan tidak membosankan (Isfa Ainur Rahma, wawancara 27 Oktober 2023). Selain itu, berdasarkan akumulasi hasil wawancara pada peserta lainnya

menunjukkan bahwa 80% peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi dalam model pembelajaran *game anagram*. Peserta didik merasa bahwa pembelajaran *game anagram* yang telah diuji cobakan sangat mudah dipahami dan tidak membosankan. Reaksi peserta didik yang positif mencerminkan keefektifan *game* dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dengan baik oleh peserta didik.

Hasil analisis secara deskriptif memberikan indikasi bahwa metode dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni tari di SMPN 2 Bumijawa. *Game online anagram* ini membuka wawasan peserta didik terhadap pengalaman pembelajaran yang unik. Peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta membantu peserta didik aktif dalam memahami materi Tari Golek Kudup Sari. Selanjutnya, model evaluasi *game anagram* disampaikan dan di dalamnya memberikan pertanyaan atau soal-soal yang terkait dengan berbagai ragam gerak Tari Golek Kudup Sari. Selanjut peserta didik menjawab soal-soal tersebut melalui *game anagram*, yaitu menyusun huruf dari jawaban yang mereka temukan (mencocokkan atau mengurutkan huruf dari jawabannya).



Gambar 5. Wawancara dengan guru seni budaya (Dok: Wulan)

Gambar 4 menunjukkan dokumentasi saat melakukan wawancara dengan guru seni budaya Evi Irmaningsih. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan oleh guru seni budaya masih menggunakan kertas dan *ballpoint* sebagai alat bantu. Dan belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan *game online* atau *game anagram*. Guru seni budaya menyatakan bahwa pengenalan aplikasi *game online anagram* sebagai metode evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman baru dan menyenangkan karena merasa tertantang oleh inovasi evaluasi pembelajaran. Selain itu, melihat potensi besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran seni budaya (tari).

Evi Irmaningsih, menyampaikan bahwa pembelajaran yang ia lakukan hanya menggunakan evaluasi konvensional. Contohnya ujian tertulis, ujian mandiri atau presentasi materi serta penugasan berbasis kertas. Menurut Evi, penggunaan

aplikasi *game anagram* memberikan variasi yang memperkaya proses evaluasi, menambah semangat peserta didik dalam melakukan pembelajaran sehingga meningkatkan keaktifan. Evi juga menyampaikan bahwa *game anagram* menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dan mampu memberikan kontribusi positif bagi peserta didik. *Game online* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tari di SMPN 2 Bumijawa. Penerapan *game anagram* dalam evaluasi pembelajaran tari dinilai positif oleh guru.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran Tari Golek Kudup Sari melalui aplikasi *game anagram* di SMPN 2 Bumijawa sebagai implementasi analisis kebutuhan diperlukan oleh guru maupun peserta didik. *Game anagram* menampilkan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penerapan *game anagram* di SMPN 2 Bumijawa memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran tari. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat dan keterlibatan siswa ketika menggunakan *game anagram* sebagai metode pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi untuk

berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk memahami dan mengolah kata.

Pentingnya aspek interaktif dalam pembelajaran juga ditemukan dalam penelitian ini. Peserta didik menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan teknologi permainan dalam kelas dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Penerapan *game anagram* tergantung pada desain permainan itu sendiri dan pada guru memfasilitasi pengalaman pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ada perhatian terus menerus terhadap peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum.

SARAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pendekatan analisis kebutuhan pada tahap evaluasi pembelajaran. Pada penelitian ini dipahami bahwa pendekatan analisis kebutuhan dapat dikerjakan pada bagian dari proses pembelajaran lainnya seperti pada metode maupun perencanaan proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan analisis kebutuhan dapat dilakukan untuk melihat proses pembelajaran vokabuler tari lainnya. Penggunaan analisis kebutuhan sebagai pendekatan untuk mengkaji proses

pembelajaran vokabuler tari lainnya akan menunjukkan keragaman hasil dan mempolakan suatu varian baru dari analisis kebutuhan yang dapat digunakan secara khusus untuk menelaah proses pembelajaran vokabuler tari. Pemahaman tersebut setidaknya dapat menjadi asumsi baru bagi penelitian lanjutan maupun yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S., & Nurhadi, A. (2020). Urgensi analisis Kebutuhan Diklat dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAI dan Budi Pekerti. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 83–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/im.v3i2.871>
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *MADRASAH*. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Catur, H. H., Sunarto, S.-, & Lestari, W.-. (2022). Analisis Kebutuhan Peningkatan Minat Peserta Didik Laki-Laki Dalam Pembelajaran Seni Tari. *Gesture: Jurnal Seni Tari*. <https://doi.org/10.24114/gjst.v11i2.36390>
- Indriawati, Buchori, I., Acip, Sirrulhaq, S., & Solihutauha, E. (2021). Model dan strategi pembelajaran. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*. <https://doi.org/10.51729/6246>
- Ismiati, A.-, & Lestari, W.-. (2022). Analisis Kebutuhan Penerapan Media

- Pembelajaran Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda. *Gesture: Jurnal Seni Tari*. <https://doi.org/10.24114/gest.v1i2.35327>
- Kartikasari, D., Arjulayana, - , & Putra, A. S. (2021). The Effect Of Anagram Game On The Eighth Grade Students' Vocabulary Mastery At Smpn 3 Balaraja. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*. <https://doi.org/10.31000/globish.v10i1.3223>
- Kuncoro, J. S., Supendi, E., & Supendi, E. (2020). Penciptaan Tari Anak-Anak Disabilitas Kami Tak Berbeda. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*. <https://doi.org/10.33153/acy.v12i1.3148>
- Li, C. (2019). Research on the Development of English Teaching Method and Innovative Education. *Journal of Contemporary Educational Research*. <https://doi.org/10.26689/jcer.v4i1.973>
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Nuryanto, & Putro, R. L. U. (2023). Bentuk Karya Tari Sesaji Dewaruci. *Acintya*, 15(2), 183–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/acy.v15i2.5099>
- Panagiotakopoulos, C. T., & Sarris, M. E. (2013). Playing With Words: Effects of an Anagram Solving Game-Like Application for Primary Education Students. *International Education Studies*, 6(2), 110–126. <https://doi.org/10.5539/ies.v6n2p110>
- Sari, D. P., & Lestari, W. (2022). Beksan Bedhaya Kirana Ratih di Keraton Kasunanan Surakarta: Studi Analisis Kebutuhan Pertunjukan Tari Tradisi. *INVENSI*. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i1.6133>
- Sinaga, H., Herman, H., & Pasaribu, E. (2020). The Effect Of Anagram Game On Students' Vocabulary Achievement At Grade Eight Of Smp Negeri 8 Pematangsiantar. *Journal of English Educational Study (JEES)*. <https://doi.org/10.31932/jees.v3i1.655>
- Soemaryatmi, S. (2022). Studi Pustaka Tari Srimpi Muncar Gaya Yogyakarta Dan Gaya Mangkunagaran Surakarta. *Acintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*. <https://doi.org/10.33153/acy.v13i2.4123>
- Yusuf, A. (2014). Analisis Kebutuhan Pendidikan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpp.v31i2.5690>