

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *EMAZE* TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS GERAK TARI SISWA SISWI DALAM
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMK PARIWISATA 'AISYIYAH
SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana*



Oleh:

**MUHAMAD FADLI
NIM. 19023026/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
DEPARTEMEN SENI DRAMA, TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Emaze terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa Siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat

Nama : Muhamad Fadli

NIM/TM : 19023026/2019

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

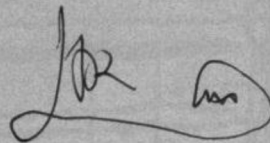
Departemen : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 Agustus 2023

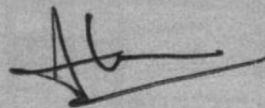
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Dra. Darmawati, M.Hum., Ph.D.
NIP. 19590829 199203 2 001

Kepala Departemen,



Dr. Tulus Handra Kadir, M.Pd.
NIP. 19660914 199903 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

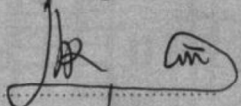
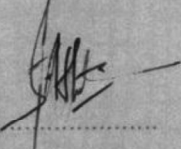
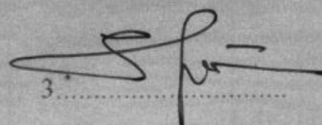
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Emaze terhadap Peningkatan Kreativitas
Gerak Tari Siswa Siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya
di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat

Nama : Muhamad Fadli
NIM/TM : 19023026/2019
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 18 Agustus 2023

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Darmawati, M.Hum., Ph.D.	1. 
2. Anggota	: Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum.	2. 
3. Anggota	: Hengki Armez Hidayat, S.Sn., M.Sn.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Fadli
NIM/TM : 19023026/2019
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Emaze terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa Siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat’”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Kepala Departemen Sendratasik,

Dr. Tulus Handra Kadir. M.Pd.
NIP. 19660914 199903 1 001

Saya yang menyatakan,



Muhamad Fadli
NIM/TM. 19023026/2019

ABSTRAK

Muhamad Fadli. 2023. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Emaze* Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa Siswi Dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat. *Skripsi*. Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *Emaze* sebagai media pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Pre-Experimental Design. Peneliti sendiri menjadi instrumen penelitian dengan dukungan instrumen seperti kamera dan lembar indikator penilaian untuk tes (Pre-Test dan Pos-Test) pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi "Gerak Tari Kreasi Indang". Populasi penelitian ini terdiri dari 11 siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat. Sampel penelitian menggunakan teknik sampling kelompok atau rumpun (Cluster). Teknik pengumpulan data meliputi tes kreativitas gerak tari, observasi, dan wawancara. Langkah-langkah analisis data meliputi klarifikasi data, deskripsi data, dan kesimpulan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Emaze* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas gerak tari siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya. Kreativitas belajar siswa juga meningkat karena tampilan 2D hingga 3D dari aplikasi *Emaze*. Hal ini terbukti dari hasil ujian praktik siswa yang sangat memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Guru memberikan apresiasi terhadap penggunaan aplikasi *Emaze* sebagai media pembelajaran Seni Budaya (Tari) dan merasa antusias untuk mempelajari penggunaan aplikasi *Emaze* agar dapat mengintegrasikannya dalam pengajaran dengan menggunakan metode diskusi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Emaze* Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa-siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat’”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada Departemen Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Darmawati M.Hum., M. Ph.D sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan ini skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Fuji Astuti, M.Hum dan Bapak Hengki Armez Hidayat, S.Sn., M.Sn sebagai, sebagai Tim penguji.
3. Bapak Dr. Tulus Handra Kadir, M.Pd sebagai Kepala Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Padang.
4. Ibu Ayuthia Mayang Sari, S.Pd., M.Sn sebagai sebagai Dosen PA yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen Departemen Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah banyak membantu penulis selama menuntut ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.

6. Ibu Titen Darlis Santi S.Pd.,Gr, M.Pd sebagai Guru Seni Budaya SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.
7. Kepada Mamak, ayah dan ayuk yang selalu memberikan Doa, semangat dan motivasi yang tak henti hentinya.
8. Kepada teman – teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Sendratasik 2019 terkhusus kepada Puja Septiana yang sama – sama berjuang dan menjadi saksi perjuangan skripsi ini dari awal sampai akhir.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari segenap pembaca. Atas kritik dan saran dari pembaca, penulis ucapkan terima kasih. Semoga semua yang telah dilakukan menjadi ibadah dan diberikan ganjaran yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya Program Studi Pendidikan Sendratasik.

Padang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan dan Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar dan Pembelajaran.....	12
2. Kreativitas Gerak Tari	17
3. Pembelajaran Seni Budaya	18
4. Seni Tari	20
5. Media Pembelajaran.....	21
6. <i>Emaze</i>	22
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Instrumen Penelitian	36

E. Validitas dan Reliabilitas	37
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat	40
1. Identitas Sekolah.....	40
2. Visi dan Misi Sekolah.....	40
3. Tujuan Sekolah	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian	43
1. Hasil Pretest.....	51
2. Hasil Penggunaan Aplikasi <i>Emaze</i>	67
a. Pertemuan 1	68
b. Pertemuan 2	70
c. Pertemuan 3	71
d. Pertemuan 4	73
3. Hasil Postest	75
C. Pengujian Hipotesis	90
D. Pembahasan Hasil Penelitian	92
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar	4
Tabel 2. Perbedaan <i>Emaze</i> dan <i>Powerpoint</i>	24
Tabel 3. <i>Pre- experimental Design</i>	34
Tabel 4. Indikator Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	37
Tabel 5. Rubik Penilaian Tes Kreativitas Gerak Tari	52
Tabel 6. Hasil Test Kemampuan Kreativitas Gerak Tari (<i>Pretest</i>).....	55
Tabel 7. Skor Test Kemampuan Kreativitas Gerak Tari (<i>Pretest</i>).....	66
Tabel 8. Hasil Kemampuan Kreativitas Gerak Tari (<i>Posttest</i>)	77
Tabel 9. Skor Test Kemampuan Kreativitas Gerak Tari (<i>Posttest</i>)	88
Tabel 10. Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89
Tabel 11. Output SPSS 26.0 Uji t Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan di Mesin Pencarian <i>Emaze</i>	26
Gambar 2. Tampilan Halaman Awal <i>Emaze</i>	26
Gambar 3. Pendaftaran Akun <i>Emaze</i>	27
Gambar 4. Tampilan Dashboard <i>Emaze</i>	27
Gambar 5. Kerangka Konseptual.....	31
Gambar 6. Tampilan Dashboard <i>Emaze</i>	44
Gambar 7. Tampilan Choose a Tamplate.....	44
Gambar 8. Tampilan Editor.....	45
Gambar 9. Tampilan Simpanan Dokumen	46
Gambar 10. Wawancara Walikelas.....	47
Gambar 11. Slide 1 Media Presentasi <i>Emaze</i>	48
Gambar 12. Slide 2 Media Presentasi <i>Emaze</i>	49
Gambar 13. Slide 3 Media Presentasi <i>Emaze</i>	49
Gambar 14. Slide 4 Media Presentasi <i>Emaze</i>	50
Gambar 15. Slide 5 Media Presentasi <i>Emaze</i>	50
Gambar 16. PBM Pertemuan Pertama	69
Gambar 17. PBM Pertemuan Kedua.....	70
Gambar 18. PBM Pertemuan Ketiga	72
Gambar 19. PBM Pertemuan Keempat.....	74
Gambar 20. Pelaksanaan Test Akhir (<i>Posttest</i>).....	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kurikulum Satuan Pendidikan	102
Lampiran 2. Modul Seni Budaya Kelas X SMK Pariwisata ‘Aisyiyah Sumatera Barat	104
Lampiran 3. Pedoman Penilaian	106
Lampiran 4. Rubrik Penilaian Tes Kreativitas Gerak Tari.....	107
Lampiran 5. Tes Kemampuan Gerak Tari Pretest dan Posttest.....	110
Lampiran 6. Output SPSS 26.0 Hasil Pretest dan Posttest.....	111
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi dan komunikasi yang pesat saat ini, penggunaan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi semakin umum. Guru dan siswa aktif menggunakan komputer dan internet di sekolah, dan penggunaan teknologi informasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuan utamanya adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, sebagaimana diatur dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan UU tahun 2013 No 69 tentang pemanfaatan teknologi informasi.

Sebagai pendidik, guru berperan sebagai fasilitator dan pembuat sistem pembelajaran. Hal ini berarti guru harus memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan menciptakan lingkungan kelas yang membebaskan siswa untuk mengeksplorasi hal-hal yang menarik dan memberikan pilihan bagi siswa untuk berkomunikasi dan mengungkapkan pemikiran mereka.

Kreativitas siswa juga diperhatikan dalam batasan standar resmi yang dapat dipercaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran berkontribusi dalam memperluas inspirasi dan latihan belajar siswa.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan kreativitas dan pemahaman yang lebih baik melalui penggunaan media yang beragam. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi informasi dan media pembelajaran menjadi tidak terelakkan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar di dunia pendidikan.

Bagaimanakah internet dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seni budaya, serta untuk merangsang dan mempersiapkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Untuk itu pendidik dapat berperan dengan membimbing siswa agar dapat memanfaatkan internet secara tepat, termasuk dengan menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Keinginan siswa untuk mengakses internet lebih dikoordinasikan dengan sesuatu yang bermanfaat dan tentunya menambah pengetahuan dan melatih kemampuan berfikir mereka.

Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut kemampuan berfikir siswa sangat penting dalam dunia persekolahan seperti yang ditunjukkan oleh pendidikan nasional. Peningkatan itu perlu melalui berbagai pembiasaan atau latihan. Penyusunan contoh-contoh berfikir inovatif siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa, baik kognitif maupun efektif.

Dalam konteks pembelajaran seni budaya (tari) di SMK Pariwisata 'Aisyiyah, saat ini media presentasi yang umum digunakan adalah *Powerpoint*. Menurut guru Seni Budaya yang diwawancarai, penggunaan media *Powerpoint* telah memberikan peningkatan perhatian siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan

lebih terstruktur. Namun, dalam penggunaan *Powerpoint*, terdapat beberapa kendala seperti lupa atau tertinggal dalam menyalin materi ke perangkat lain seperti *smartphone* atau *flashdisk*.

Hal ini menunjukkan bahwa guru dan siswa di sekolah tersebut belum mengenal atau belum menggunakan aplikasi *Emaze* sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, pengenalan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, seperti *Emaze*, dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa berpikir kreatif dan mengembangkan minat serta bakat mereka.

Sebagai pendidik, penting bagi guru-guru untuk memperhatikan dan mengenali penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam, termasuk aplikasi *Emaze*. Dengan penggunaan *Emaze*, guru dapat menciptakan presentasi yang menarik dan interaktif, membangkitkan minat siswa, serta merangsang kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, penggunaan *Emaze* juga dapat membantu dalam penyusunan materi yang terstruktur dan memudahkan aksesibilitas materi presentasi di berbagai perangkat.

Dalam mengadopsi media pembelajaran baru seperti *Emaze*, dukungan dan pelatihan yang memadai untuk guru sangat diperlukan. Guru dapat mengikuti pelatihan tentang penggunaan *Emaze* atau menjelajahi sumber daya online yang tersedia untuk mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi tersebut. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya (tari) dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa siswa lebih tertarik dan fokus saat melihat tampilan video, gambar, atau audio yang disajikan melalui media presentasi dibandingkan dengan hanya melihat tulisan di papan tulis. Hal ini membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih baik karena disertai dengan visualisasi yang mendukung. Dalam hal ini, penggunaan media presentasi seperti *Powerpoint* telah memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Di semester genap di SMK Pariwisata, mata pelajaran seni budaya mencakup seni rupa, tari, musik, dan drama. Salah satu materi yang diajarkan dalam seni budaya adalah tari, sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terlampir. Penelitian ini menggunakan media presentasi *Emaze* untuk materi tari kelas sepuluh dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dan 4.2, yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar 3.2 dan 4.2

<p>KD 3.2 Memahami bentuk, jenis, dan nilai estetis dalam ragam gerak dasar tari kreasi indang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk, jenis, dan nilai estetis dari tari tradisi daerah setempat. • Mengetahui bentuk, jenis, dan nilai estetis dari iringan tari tradisi daerah setempat.
<p>KD 4.2 Melakukan gerakan tari tradisional berdasarkan bentuk, jenis, dan nilai estetis sesuai dengan iringan yang sesuai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan gerakan tari tradisi sesuai dengan iringan yang tepat.

Dalam penelitian ini, media presentasi *Emaze* digunakan sebagai alat bantu untuk membantu pemahaman dan pelaksanaan materi tari tradisional pada kelas sepuluh dengan KD 3.2 dan 4.2.

Guru seni budaya juga telah menerapkan diskusi kelas dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan memberikan tugas untuk mempresentasikan materi menggunakan media presentasi *Powerpoint*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan presentasi mereka. Selain itu, pelaksanaan praktik pada minggu-minggu akhir jadwal pembelajaran juga membantu siswa untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Dalam konteks ini, pemanfaatan media presentasi seperti *Emaze* dapat menjadi alternatif yang menarik dan inovatif. *Emaze* menawarkan fitur-fitur yang lebih banyak dari *Powerpoint* dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan adanya video, gambar, dan elemen-elemen multimedia lainnya, *Emaze* dapat memberikan visualisasi yang lebih kaya dan mendukung pemahaman siswa.

Penerapan media presentasi seperti *Emaze* juga dapat memperkaya proses diskusi kelas dengan memberikan variasi dalam presentasi siswa. Siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok dan menggunakan *Emaze* sebagai media untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Hal ini dapat membangkitkan kreativitas siswa dan mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan bekerja sama.

Dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran, termasuk *Emaze*, guru perlu memperhatikan panduan dan pengarahan siswa agar mereka dapat memanfaatkannya dengan baik. Pelatihan dan pemahaman yang memadai tentang penggunaan media tersebut juga penting bagi guru agar mereka dapat memaksimalkan potensinya dalam meningkatkan pembelajaran seni budaya dan hasil belajar siswa.

Adapula peneliti yang terdahulu tentang “Penggunaan Aplikasi *Emaze* Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP 2022 menjelaskan bahwa media yang kerap kali digunakan oleh guru yaitu media presentasi *Powerpoint*. Masih banyak media pembelajaran yang dapat digunakan tetapi masih belum banyak guru mengetahuinya. Selain itu desain yang menarik siswa akan lebih memerhatikan guru dan materi yang akan dipelajari. Desain yang dapat disesuaikan dan dikombinasikan dengan media 2 dimensi dan 3 dimensi lainnya menjadikan *Emaze* sebagai salah satu media yang patut dicoba oleh para guru.

Dalam konteks penelitian ini, *Emaze* merupakan bentuk media pembelajaran yang ingin diperkenalkan oleh peneliti kepada guru dan siswa kelas X Tata Boga dan X Perhotelan di SMK Pariwisata 'Aisyiyah. Dalam kondisi yang ada, penggunaan media presentasi *Powerpoint* dan video YouTube menjadi langganan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun, hal ini mungkin telah mengurangi ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan.

Dalam pemilihan media pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkan kondisi dan materi yang diterapkan dalam kegiatan belajar

mengajar. Penggunaan media pembelajaran *Emaze* dalam pembelajaran daring memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Keunggulan pertama adalah kemudahan penggunaan bagi guru. *Emaze* adalah perangkat lunak yang mudah digunakan, sehingga guru tidak perlu waktu lama untuk membuat slide presentasi untuk mengajar. Keunggulan kedua adalah bagi siswa, *Emaze* menyediakan beragam jenis tampilan atau slide yang menarik. Hal ini dapat merangsang ketertarikan siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring dimana tampilan layar yang beragam dan menarik dapat membantu siswa semangat belajar dan memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran, termasuk *Emaze*, dalam proses pembelajaran sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang media pembelajaran di Indonesia diatur dalam “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan inovasi

Selain itu, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah” juga mengatur tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Peraturan ini menetapkan pedoman pembelajaran yang harus diikuti oleh sekolah-sekolah di

Indonesia. Proses interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran sangat penting, dan media pembelajaran dapat membantu dalam kelancaran interaksi komunikasi tersebut. Oleh karena itu, meningkatkan penggunaan media pembelajaran menjadi perhatian dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Tujuan utama penelitian ini adalah memperkenalkan *Emaze* sebagai media pembelajaran kepada guru dan siswa, serta menguji cobakan penggunaannya. Dengan mengenalkan *Emaze*, diharapkan dapat merangsang kreativitas siswa, meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran, serta memperkaya proses interaksi antara guru dan siswa. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting, dan *Emaze* dapat menjadi alternatif yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran seni budaya (tari) di SMK Pariwisata 'Aisyiyah.

Berdasarkan fenomena di atas, maka menjadi lebih menarik untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari peserta didik dengan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Emaze* Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa-Siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Pariwisata ‘Aisyiyah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Tidak memanfaatkan dengan baik program, sarana dan prasarana

yang ada di sekolah.

2. Minimnya penggunaan media presentasi yang bervariasi salah satunya aplikasi *Emaze* dalam proses pembelajaran seni budaya (tari).
3. Pengaruh penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan aplikasi *Emaze*, sedangkan materi yang disampaikan yaitu materi gerak tari kreasi indang dari Sumatera Barat, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari siswa-siswi dalam pembelajaran seni budaya di SMK pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat, dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Emaze*?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari siswa-siswi.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis:
 - Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan mengenai efektivitas penggunaan media *Emaze* dalam pembelajaran seni budaya, khususnya dalam meningkatkan kreativitas gerak tari siswa.

- Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya di bidang media pembelajaran dan pengajaran seni budaya.
2. Manfaat praktis:
- a. Bagi peneliti:
- Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam melaksanakan penelitian di bidang pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media *Emaze*.
 - Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bagian dari tugas akademik, seperti tugas skripsi atau penelitian lainnya.
- b. Bagi sekolah dan guru:
- Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan rekomendasi kepada sekolah dan guru mengenai penggunaan media *Emaze* dalam pembelajaran seni budaya.
 - Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang melibatkan media *Emaze*, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif.
- c. Bagi akademisi:
- Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan pembandingan dalam studi dan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran dalam konteks seni budaya.
 - Hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan akademisi dalam bidang pendidikan seni budaya dan penggunaan media pembelajaran.

Dengan manfaat teoritis dan praktis tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pendidikan seni budaya dan penerapan media pembelajaran yang efektif.

3. Definisi Oprasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi *Emaze*:

- Aplikasi *Emaze* mengacu pada perangkat lunak presentasi multimedia yang digunakan khusus untuk menyampaikan materi memperagakan gerak tari kreasi indang kepada siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat.
- Aplikasi *Emaze* akan digunakan sebagai media pembelajaran yang menyajikan konten visual, audio, dan multimedia terkait gerak tari kreasi indang.

b. Kreativitas Gerak:

- Kelancaran gerak: Kemampuan siswa dalam memperagakan gerak tari dengan lancar dan cepat menghafal gerakan tari.
- Kelenturan gerak: Kemampuan siswa dalam berimajinasi dan menyesuaikan diri dengan tempo musik serta memiliki fleksibilitas dalam melakukan gerakan tari.
- Kebaruan gerak: Kesesuaian dalam melakukan gerak-gerak yang baru diajarkan.
- Kerincian gerak: Kemampuan siswa dalam menggunakan seluruh bagian tubuh dalam bergerak dan menampilkan ekspresi yang sesuai, dengan memperhatikan aspek wirasa, wiraga, dan wirama.

c. Pembelajaran Seni Budaya:

- Pembelajaran seni budaya dilakukan pada siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat.
- Materi pembelajaran seni budaya yang akan difokuskan adalah memperagakan gerak tari kreasi indang.
- Aplikasi *Emaze* digunakan sebagai alat bantu media presentasi dalam

proses pembelajaran untuk menyajikan materi gerak tari kreasi indang.

Dengan definisi operasional variabel ini, penelitian dapat mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari siswa-siswi dalam pembelajaran seni budaya di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat.