

**PENGUNAAN APLIKASI EMAZE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMA PEMBANGUNAN
LABORATORIUM UNP**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

**ALIF MULTAHUL RISNA
18023004/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
DEPARTEMEN SENI DRAMA, TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

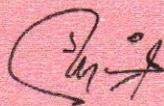
SKRIPSI

Judul : Penggunaan Aplikasi Emaze Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP
Nama : Alif Multahul Risna
NIM/TM : 18023004/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Juli 2022

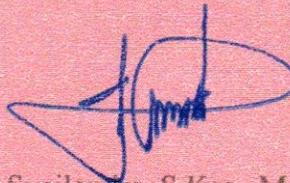
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Susmiarti, SST., M.Pd.
NIP. 19621111 199212 2 001

Kepala Departemen,



Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

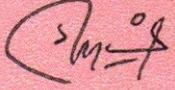
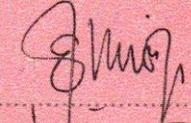
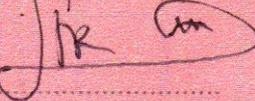
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Penggunaan Aplikasi Emaze Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya
di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Nama : Alif Multahul Risna
NIM/TM : 18023004/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 04 Agustus 2022

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Susmiarti, SST., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Herlinda Mansyur, SST., M.Sn.	2. 
3. Anggota	: Dra. Darmawati, M, Hum., Ph.D.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alif Multahul Risna
NIM/TM : 18023004/2018
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Penggunaan Aplikasi Emaze Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”, 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. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,

Alif Multahul Risna
NIM/TM. 18023004/2018

ABSTRAK

Alif Multahul Risna. 2022. Penggunaan Aplikasi Emaze Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. *Skripsi*. Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif terapan. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis dan kamera. Jenis data menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah klasifikasi data, klarifikasi data, menganalisis data, mendeskripsikan data dan menyimpulkan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran seni budaya (tari) di kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP meningkatkan motivasi belajar siswa dan fokus siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar siswa meningkat dengan tampilan 3D dan keunggulan lainnya dari aplikasi Emaze. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian praktik siswa yang sangat memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPP. Peserta didik suka dan bahkan tertarik untuk menggunakan aplikasi Emaze kembali pada saat pembelajaran, baik untuk mata pelajaran seni budaya dan mata pelajaran lainnya, hal ini diperkuat dengan hasil ujian praktik tari siswa, berjumlah 220 siswa mendapatkan nilai di atas KKM mata pelajaran seni budaya, nilai terendah yang didapatkan siswa adalah 83, terdapat 28 siswa yang tidak mengikuti ujian praktik tari. Ada juga yang kontra dengan pernyataan di atas namun jumlah yang mendukung penggunaan aplikasi Emaze sangat jauh dibandingkan yang tidak mendukung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”. 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 Susmiarti, SST., M.Pd. sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan ini skripsi ini.
2. Ibu Herlinda Mansyur SST, M.Sn dan Ibu Dra. Darmawati, M. Hum., Ph. D sebagai, sebagai Tim penguji.
3. Bapak Syailendra, S.Kar, M.Hum sebagai ketua departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Padang.
4. Bapak Harisnal Hadi, S.Pd, M.Pd sebagai sekretaris departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
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 Trisnawati Supardi, S.Pd sebagai Guru Seni Budaya SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa keritik dan saran yang membangun dari segenap pembaca. Atas keritik 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, 28 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar dan Pembelajaran.....	12
2. Proses Belajar Mengajar	14
3. Pembelajaran Seni Budaya.....	18
4. Seni Tari.....	19
5. Media Pembelajaran.....	20
6. Emaze	22
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Objek Penelitian	31
C. Instrumen Penelitian.....	31
D. Jenis Data	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMA Pembangunan Laboratorium UNP	36
1. Profil Sekolah.....	36
2. Identitas Sekolah	39
3. Visi	40
4. Misi	40
5. Tujuan	41
B. Hasil Penelitian	43
1. Pertemuan 1.....	43
2. Pertemuan 2.....	58
C. Pembahasan.....	105

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111

DAFTAR PUSTAKA	112
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	113
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah siswa Kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP TahunPelajaran 2021/2022.....	31
Tabel 2. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 1 Kelompok 1	60
Tabel 3. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 1 Kelompok 2	60
Tabel 4. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 1 Kelompok 3	61
Tabel 5. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 1 Kelompok 4	61
Tabel 6. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 1 Kelompok 5	62
Tabel 7. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 2 Kelompok 1	64
Tabel 8. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 2 Kelompok 2	65
Tabel 9. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 2 Kelompok 3	65
Tabel 10. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 2 Kelompok 4	66
Tabel 11. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 2 Kelompok 5	66
Tabel 12. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 4 Kelompok 1	67
Tabel 13. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 4 Kelompok 2	68
Tabel 14. Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 4 Kelompok 3	68

Tabel 15.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 4 Kelompok 4	69
Tabel 16.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 4 Kelompok 5	69
Tabel 17.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 1 Kelompok 1	70
Tabel 18.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 1 Kelompok 2	70
Tabel 19.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 1 Kelompok 3	71
Tabel 20.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 1 Kelompok 4	71
Tabel 21.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 1 Kelompok 5	72
Tabel 22.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 3 Kelompok 1	73
Tabel 23.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 3 Kelompok 2	74
Tabel 24.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 3 Kelompok 3	74
Tabel 25.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IIS 3 Kelompok 4	75
Tabel 26.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 2 Kelompok 1	76
Tabel 27.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 2 Kelompok 2	76
Tabel 28.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 2 Kelompok 3	77
Tabel 29.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 2 Kelompok 4	77

Tabel 30.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 2 Kelompok 5	78
Tabel 31.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IBB Kelompok 1	81
Tabel 32.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IBB Kelompok 2	82
Tabel 33.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X IBB Kelompok 3	82
Tabel 34.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 1`	84
Tabel 35.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 2	84
Tabel 36.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 3	85
Tabel 37.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 4	85
Tabel 38.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 5	36
Tabel 39.	Nilai Praktik Tari dan Penilaian Siswa terhadap Media Emaze kelas X MIA 3 Kelompok 6	36
Tabel 40.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IBB Kelompok 1	88
Tabel 41.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IBB Kelompok 2	89
Tabel 42.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IBB Kelompok 3	89
Tabel 43.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 1 Kelompok 1	90
Tabel 44.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 1 Kelompok 2	90
Tabel 45.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 1 Kelompok 3	90
Tabel 46.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 1 Kelompok 4	91
Tabel 47.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 1 Kelompok 5	91
Tabel 48.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 2 Kelompok 1	92
Tabel 49.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 2 Kelompok 2	92
Tabel 50.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 2 Kelompok 3	92

Tabel 51.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 2 Kelompok 4	93
Tabel 52.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 2 Kelompok 5	93
Tabel 53.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 1	94
Tabel 54.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 2	94
Tabel 55.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 3	94
Tabel 56.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 4	95
Tabel 57.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 5	95
Tabel 58.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X MIA 3 Kelompok 6	95
Tabel 59.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 1 Kelompok 1	97
Tabel 60.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 1 Kelompok 2	97
Tabel 61.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 1 Kelompok 3	97
Tabel 62.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 1 Kelompok 4	98
Tabel 63.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 1 Kelompok 5	98
Tabel 64.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 2 Kelompok 1	99
Tabel 65.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 2 Kelompok 2	99
Tabel 66.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 2 Kelompok 3	99
Tabel 67.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 2 Kelompok 4	100
Tabel 68.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 2 Kelompok 5	100
Tabel 69.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 3 Kelompok 1	101
Tabel 70.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 3 Kelompok 2	101
Tabel 71.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 3 Kelompok 3	101
Tabel 72.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 3 Kelompok 4	102
Tabel 73.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 4 Kelompok 1	103
Tabel 74.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 4 Kelompok 2	103
Tabel 75.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 4 Kelompok 3	103
Tabel 76.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 4 Kelompok 4	104
Tabel 77.	Nilai Ujian Praktik Tari Siswa kelas X IIS 4 Kelompok 5	104

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan di Mesin Pencarian	23
Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Emaze	24
Gambar 3. Pendaftaran Akun.....	24
Gambar 4. Tampilan Dashboard Emaze	25
Gambar 5. Bagan Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 6. Tampilan Dashboard Emaze	44
Gambar 7. Tampilan Choose a Template	44
Gambar 8. Tampilan Editor	45
Gambar 9. Tampilan Simpanan Dokumen atau Tampilan My	46
Gambar 10. Guru Belajar Menggunakan Emaze	47
Gambar 11. Slide 1 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	48
Gambar 12. Slide 2 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	49
Gambar 13. Slide 3 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	49
Gambar 14. Slide 4 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	50
Gambar 15. Slide 5 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	50
Gambar 16. Slide 6 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	51
Gambar 17. Slide 7 Media Presentasi Emaze Materi KD 3.2 dan 4.2.....	51
Gambar 18. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X IIS 1	52
Gambar 19. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X IIS 2.....	52
Gambar 20. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X IIS 4.....	55
Gambar 21. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X MIA 1	55
Gambar 22. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X IIS 3.....	56

Gambar 23. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X MIA 2	56
Gambar 24. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X IBB	57
Gambar 25. Kegiatan Inti, Menjelaskan Materi Tari, dan penggunaan Emaze serta pemberian tugas di Kelas X MIA 3	57
Gambar 26. Kelas dibuka oleh guru diawali dengan doa sebelum belajar dilanjutkan dengan absensi siswa dan pemberian pengarahan .	58
Gambar 27. Evaluasi Penampilan Tari Siswa dan Media Presentasi Emaze Kelas X IIS 1, dengan Tampilan Layar (Nama Kelompok)	62
Gambar 28. Evaluasi Penampilan Tari Siswa dan Media Presentasi Emaze Kelas X IIS 1, dengan Tampilan Layar (Dokumentasi Latihan)	63
Gambar 29. Evaluasi Penampilan Tari Siswa dan Media Presentasi Emaze Kelas X IIS 1, dengan Tampilan Layar (Nama Kelompok)	63
Gambar 30. Evaluasi Penampilan Tari Siswa dan Media Presentasi Emaze Kelas X IIS 1, dengan Tampilan Layar (Dokumentasi Latihan)	64
Gambar 31. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X IIS 2	67
Gambar 32. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 1	72
Gambar 33. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 1	73
Gambar 34. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X IIS 3	75
Gambar 35. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 2	78
Gambar 36. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 2	79
Gambar 37. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 2	79
Gambar 38. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 3	87
Gambar 39. Evaluasi Penampilan Tari Siswa Kelas X MIA 3	87
Gambar 40. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IBB	89
Gambar 41. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X MIA 1	91
Gambar 42. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X MIA 2	93
Gambar 43. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X MIA 3	96
Gambar 44. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X MIA 3	96
Gambar 45. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X MIA 3	96

Gambar 46. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IIS 1	98
Gambar 47. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IIS 2	100
Gambar 48. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IIS 3	102
Gambar 49. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IIS 3	102
Gambar 50. Penampilan Ujian Praktik Tari Siswa Kelas X IIS 4	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yakni suatu kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Ruang lingkup pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Pengalaman-pengalaman serta pemikiran-pemikiran yang disusun secara konseptual lalu disalurkan ke manusia muda lainnya secara terus menerus selama proses penyaluran ini selalu terjadinya temuan pengalaman baru sehingga memperbaiki dan mengembangkan pengalaman tersebut dan berupaya mencapai titik kesempurnaan dalam capaian ilmu. Upaya mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau kelompok masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Dalam setiap kemampuan berawal dari prosesnya serta memiliki keahlian atau kelebihan yang dimiliki masing-masing individu. Proses yang dimaksud merupakan tahapan untuk mencapai suatu hal. Tahapan itulah yang dimaksud sebagai pendidikan.

Dalam perspektifnya Pendidikan dipandang mampu menjadikan manusia lebih berkembang untuk melakukan hal-hal yang memicu peradaban dunia semakin maju. Ketika kemajuan pendidikan di suatu negara mampu mencetak manusia-manusia yang handal dan berkompeten dalam masyarakat dunia, maka secara otomatis perkembangan di suatu negara tersebut akan lebih maju dibandingkan dengan negara lain yang perkembangan pendidikannya lebih rendah.

Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP mengikuti sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia, kurikulum yang digunakan yakni

kurikulum 2013. Guru-guru di SMA Pembangunan Laboratorium UNP terutama guru seni budaya rutin melakukan loka karya, rapat majelis guru seni budaya se-sumatera barat hingga nasional. Guna mempertahankan hingga meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Belajar merupakan proses yang kompleks terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Pertanda seseorang telah belajar salah satunya yakni adanya perubahan tingkah laku, berupa perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) serta nilai dan sikap (afektif).

Pembelajaran di kelas merupakan hal yang sangat penting dalam sistem pendidikan, karena berhubungan dengan perkembangan aspek kognitif seseorang atau proses berpikir seseorang, proses berpikir seseorang dapat diukur dan dari tingkat kecerdasan orang tersebut, karena kecerdasan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dikatakan sebagai “Kesempurnaan akal budi seseorang dalam berpikir, mengerti dan sempurna pertumbuhannya” oleh karena itu, di dalam pembelajaran kecerdasan akan mempengaruhi cara belajar seseorang, sebab kecerdasan yang dimiliki setiap orang berbeda-beda, maka dari itu cara belajar setiap orang tidak dapat disamaratakan. Dalam hal ini peranan seorang guru

sangat penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dalam memberikan ilmu kepada peserta didiknya, menyangkut akan perbedaan itu guru haruslah bijak dalam memilih metode apa yang akan digunakannya dalam proses pembelajaran agar pemerataan dalam capaian hasil belajar dapat diwujudkan.

Proses belajar dan mengajar di SMA Pembangunan Laboratorium UNP memiliki inovasi, inovasi tersebut yakni sistem moving class yang mulai diterapkan pada pasca pandemi dengan inovasi tersebut memiliki perbedaan dibandingkan sekolah lainnya. Program moving class ialah program yang menerapkan siswa untuk berpindah kelas setiap jam mata pelajaran bertukar, dengan berpindah kelas siswa berjalan dari kelas sebelumnya ke kelas selanjutnya, dengan hal tersebut diyakini rasa bosan dan kantuk dalam kelas akan menghilang, dengan perubahan suasana dan pemandangan kelas, dan semangat belajar akan timbul kembali.

Selain itu SMA Pembangunan Laboratorium UNP menerapkan penggunaan smartphone dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), penggunaan smartphone juga digunakan pada saat Ujian Tengah Semester (UTS). Sekolah menyediakan WIFI yang dapat digunakan siswa maupun guru dengan kode yang telah diberikan pihak sarana prasarana sekolah. Penggunaan smartphone serta disediakan WIFI yang diharapkan dapat meningkatkan proses PBM pada era serba digital saat sekarang ini, akan tetapi hal ini membuat siswa sibuk bermain dengan smartphone masing-masing seperti membuka Instagram, Whatsapp, Tik Tok dan lainnya, justru hal ini menghambat proses PBM.

Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diprogramkan dalam kurikulum 2013. Seni budaya memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan imajinatif-intelektual yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, sehingga kepekaan perasaan, keterampilan dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi melalui pameran dan pertunjukan karya seni, serta dapat mengembangkan potensi individualnya dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak.

Pendidikan seni budaya merupakan satu mata pelajaran yang dituntut oleh kurikulum untuk diajarkan atau diberikan kepada peserta didik mulai tingkat Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). pada jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran seni budaya terdiri dari empat bidang yaitu seni rupa, seni musik, seni teater, dan seni tari yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya pembelajaran seni budaya yang dapat dinilai dalam aspek keterampilan siswa, dengan menampilkan kreativitasnya melalui seni budaya.

Tuntutan-tuntutan dalam upaya pencapaian mata pelajaran seni budaya terhadap siswa sangat banyak, maka hal ini amat menuntut guru mata pelajaran seni budaya agar lebih cerdas dalam pemilihan strategi pembelajaran apa yang akan dipilih serta metode apa yang sesuai, agar capaian mata pelajaran tercapai serta tidak menghilangkan sifat dan persepsi terhadap seni budaya sebagai mata pelajaran yang menyenangkan.

Persepsi siswa terhadap seni budaya sebagai mata pelajaran yang menyenangkan akan kian meningkat dengan cara penyampaian mata pelajaran

oleh guru yang menyenangkan pula seperti pemilihan strategi pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat pula.

Dari hasil wawancara dengan guru Seni Budaya SMA Pembangunan Laboratorium UNP dan siswa kelas X IBB, X MIA 1, X MIA 2, X MIA 3, X IIS 1, X IIS 2, X IIS 3, X IIS 4, tanggal 26 Januari 2022 tentang bagaimana respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya (tari) ternyata guru dan siswa di sekolah itu belum mengenal aplikasi Emaze,

Selama ini dalam pembelajaran seni budaya khususnya tari di sekolah tersebut presentasi dilakukan dengan menggunakan media PowerPoint. Menurut guru, dari penggunaan media PowerPoint tersebut didapatkan perhatian siswa meningkat dibandingkan tanpa menggunakan media, serta membantu guru dalam menyampaikan materi lebih terstruktur. Hanya saja dalam penggunaan PowerPoint sering tertinggal atau lupa untuk menyalin di perangkat lainnya seperti *smartphone* atau *flashdisk* (Trisnawati Supardi S. Pd., Wawancara, 26 Januari 2022) .

Pada saat observasi awal diketahui bahwa siswa lebih tertarik melihat tampilan video, gambar atau audio yang dikemas menggunakan media presentasi ketimbang melihat tulisan di papan tulis, tampilan itu membuat siswa lebih fokus belajar dan mudah untuk memahami pelajaran karena dibantu dengan adanya video dan gambar yang mendukung. Untuk kendala menggunakan media tidak ada. Guru seni budaya selama ini melakukan diskusi kelas dengan membagi kelompok dan diberi tugas untuk mempresentasikan di kelas menggunakan media presentasi

PowerPoint, tiap minggunya sampai materi pelajaran habis, lalu melakukan praktik sesuai dengan materi pada minggu-minggu akhir jadwal PBM (Siswa kelas X, Wawancara, 26-29 Januari 2022).

Materi seni budaya mencakup seni rupa, tari, musik, dan drama. Pada semester genap di SMA Pembangunan Laboratorium UNP materi yang diajarkan yakni tari sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat pada lampiran. Penelitian menggunakan media presentasi Emaze pada materi tari kelas sepuluh KD 3.2, 4.2 dengan jabaran sebagai berikut:

3.2 Memahami bentuk, jenis, dan nilai estetis dalam ragam gerak dasar tari tradisi	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk, jenis dan nilai estetis tari tradisi daerah setempat
4.2 Meragakan gerak tari tradisional berdasarkan bentuk, jenis dan nilai estetis sesuai iringan	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk, jenis dan nilai estetis iringan tari tradisi daerah setempat • Peragaan gerak tari tradisi sesuai iringan

Strategi pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli sangat banyak salah satunya yakni strategi pembelajaran ekspositori. Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. siswa tidak dituntut untuk menemukan materi. Maka sering juga dinamakan strategi ini sebagai “chalk and talk” (Sanjaya, 2006:179). Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran berorientasi kepada guru. strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Dalam

kasusnya di lapangan strategi ini yang paling banyak digunakan oleh guru secara nasional, dikarenakan waktu permata pelajaran yang sangat sedikit, sedangkan siswa dituntut mempelajari mata pelajaran yang sangat banyak sehingga banyak memangkas waktu permata pelajarannya. maka strategi inilah yang paling tepat dalam memanajemen waktu.

Metode pembelajaran berguna untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dalam strategi pembelajaran ekspositori guru memegang peran yang sangat dominan maka metode pembelajaran yang berkaitan dengan strategi ini yakni metode ceramah. Metode ceramah memiliki pengertian yang sama dengan strategi pembelajaran ekspositori yakni metode yang menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan langsung kepada siswa. Metode ceramah sangat bergantung kepada guru, guru dituntut untuk lebih mempersiapkan persiapan yang lebih, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi dan berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi yang lebih dikenal sekarang sebagai kemampuan public speaking. Kemampuan mengelola kelas juga dituntut dalam metode ceramah ini, tanpa itu semua sudah dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil. Tuntutan dari metode ceramah adalah public speaking atau kemampuan berbicara di depan umum serta pengelolaan kelas, untuk menutupi guru yang memiliki kelemahan dalam public speaking serta pengelolaan kelas penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusinya.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi

instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar, karena dengan adanya media dalam proses pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan (Putra & Rudi, 2021). Dalam penyampaian materi, terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru akan efektif apabila didukung dengan antusiasme siswa untuk belajar. Banyak hal yang dapat menjadikan siswa antusias terhadap suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah media.

Sarana prasarana SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang lengkap diantaranya ialah adanya proyektor setiap kelas, penggunaan media presentasi memerlukan proyektor untuk menampilkan visual media pembelajaran. Media yang digunakan guru dan siswa di SMA Pembangunan Laboratorium UNP yakni media presentasi PowerPoint, masih banyak media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, tidak ada variasi dalam penggunaan media dan belum banyak media yang diketahui oleh guru. Sedangkan siswa sudah sangat mengenal aplikasi PowerPoint dan sangat lihai dalam menggunakannya. Pada saat observasi, PBM yang dilakukan dengan metode diskusi kelompok, siswa yang bertugas sebagai pemateri menggunakan aplikasi PowerPoint dalam memaparkan materi. dan hasilnya ditemukan suasana kelas yang kurang kondusif dan membosankan, pada kelas X MIA 1 yang berjumlah 35 siswa dan kelas X MIA 2 dan 3 berjumlah 36 siswa, apabila dipresentasikan 20% siswa aktif melakukan diskusi, 10% siswa tidur di kelas, dan 70% siswa tidak mengikuti diskusi atau sibuk bermain

smartphone. Presentasi ini juga berlaku pada kelas X IIS 1, 2, 3 dan 4 yang berjumlah 31 siswa setiap kelasnya. Pada kelas X IBB yang berjumlah 17 siswa, 30% siswa tidur di kelas dan 60% siswa tidak memperhatikan diskusi atau sibuk dengan smartphone masing-masing, hanya 10% siswa yang memperhatikan diskusi. Presentasi ini didapatkan dari observasi yang dilakukan selama seminggu di SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Dilihat dari kondisi tersebut timbullah ide untuk memperkenalkan dengan cara menggunakan aplikasi Emaze dalam PBM serta mengajarkannya kepada guru dan siswa bagaimana cara menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Aplikasi Emaze berbentuk web dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dikarenakan penggunaannya yang cukup mudah dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu desain yang menarik siswa akan lebih memperhatikan 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. Emaze merupakan bentuk baru yang ingin di perkenalkan oleh peneliti maka timbullah ide untuk memperkenalkan Emaze serta menguji cobakan terhadap guru serta meminta izin untuk memperkenalkan Emaze kepada siswa yang mana objek penelitian ini yakni seluruh siswa kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Variasi dari penggunaan media yang sangat minim. Banyak yang terjadi di lapangan penggunaan media yang kerap kali menjadi langganan oleh guru yakni media presentasi PowerPoint dan video-video youtube yang menguatkan dalam

proses pembelajaran, namun hal demikian siswa juga sudah sangat akrab dengan kedua media tersebut dan hal tersebut menjadikan penurunan ketertarikan siswa dengan media yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan jenis penelitian terapan serta menggunakan metode penelitian penerapan. Penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Sudah berkurang keefektifan proses pembelajaran seni budaya (tari) dengan metode ceramah menggunakan media PowerPoint.
2. Minimnya penggunaan media presentasi yang bervariasi salah satunya Aplikasi Emaze dalam proses pembelajaran seni budaya (tari).
3. Tidak memanfaatkan dengan baik program dan sarana prasarana sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dengan kalimat sebagai

berikut: Bagaimanakah Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Peneliti sendiri, dalam rangka menambah wawasan peneliti di bidang karya ilmiah, dan sekaligus sebagai syarat dalam menyelesaikan sarjana pendidikan program strata satu (S1) pada jurusan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Semoga penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menciptakan output siswa yang lebih berkualitas.
3. Semoga penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada guru-guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif salah satunya yakni Emaze.
4. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya (tari) serta memberikan pengetahuan dan penggunaan terhadap media presentasi Emaze.
5. Referensi perpustakaan di Jurusan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

Berdasarkan pada tinjauan pustaka di atas, maka susunan kajian teori yang peneliti rangkum untuk membantu proses berfikir teoritis, logis, dan kritis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Belajar dan Pembelajaran

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik melakukan aktivitas seorang diri maupun kelompok, dipahami maupun tidak dipahami, sadar maupun tidak sadar, sebagian besar aktivitas manusia di dalam kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan belajar. Tidak ada ruang, waktu bagi manusia untuk melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, serta belajar tidak pernah dibatasi oleh usia baik itu muda maupun lansia, tempat serta waktu, setiap perubahan yang terjadi pada diri manusia sendirilah hasil dari manusia belajar, baik berupa sifat, etika, tata bahasa, dan sebagainya.

Belajar merupakan tindakan yang kompleks, sebagai suatu tindakan maka individu yang sedang melakukannya memiliki keputusan antara satu dengan lainnya untuk kebutuhan dirinya, semua tersebut kembali pada individu tersebut untuk memutuskan apa yang baik untuk dirinya, selama ia melakukan aktivitas belajar tersebut. Aktivitas belajar ini merupakan segala hal yang ia peroleh dari bangun hingga tidur, semua yang dirasakan indera tubuh manusia, indera manusia yang ada sampai saat ini ada lima indera yang sering kali disebut sebagai panca indera yakni indera penglihatan (mata), indera pendengar (telinga), indera

pembau/pencium (hidung), indera pengecap (lidah) dan indera peraba (kulit), dari kelima indera tersebutlah sebagai terminal untuk manusia melakukan aktivitas belajar. sebagai contoh pada anak usia berumur dua tahun yang masih tahapan mengenal lingkungan, ia melihat api yang berwarna merah menyala pada tahapan ini ia belajar mengenal bentuk api serta warnanya setelah ia mengenal dari segi visual, lalu ia menyentuh api tersebut dan ia merasakan dengan indera perabanya melalui kulit terasa panas yang menyakitkan seakan dapat melukai tubuhnya maka respon yang ia lakukan menangis, menangis merupakan bentuk respon alami dari seorang anak yang berumur dua tahun bahwa ia sedang kesakitan dan memerlukan bantuan maka dari peristiwa tersebut ia belajar bahwa api tak dapat disentuh hal tersebut dapat melukai dirinya untuk tahapan logika berpikir sederhana seorang individu yang masih berusia dua tahun, dan logika berpikir ini akan makin berkembang seiring ia belajar dan terus belajar dari berbagai hal yang ia lalui di lingkungan sekitarnya.

Belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu ; (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman, (3) perubahan tingkah laku tersebut relatif permanen atau tetap ada untuk waktu yang cukup lama (Aunurrahman, 2019:46).

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Siswa yang belajar berarti menggunakan kognitif,

afektif dan psikomotorik (Aunurrahman, 2019:46-47). dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat mempelajari isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi tertentu ke penerima pesan atau informasi. Informasi yang disampaikan ini merupakan isi ajaran atau didikan yang ada pada kurikulum. Proses pembelajaran ini merupakan bantuan dari pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu, pengetahuan, tabiat, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.

2. Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah terjadi interaksi antara berbagai komponen, tiga diantaranya merupakan komponen yang utama, yaitu:

Guru —→ Isi atau materi pelajaran —→ Siswa

Interaksi antara komponen-komponen utama tersebut memerlukan beberapa hal agar dapat menunjang hasil yang lebih maksimal seperti sarana dan prasarana, metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar. Sehingga dapat mendongkrak hasil belajar yang diharapkan oleh pengajar atau memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan, Tujuan yang telah direncanakan dimaksud adalah proses pertama seorang pengajar dalam mempersiapkan Belajar

mengajar, yaitu pemilihan strategi pembelajaran. Tiga macam tugas utama pengajar yang setidaknya harus dilakukan, yaitu:

a. Merencanakan

Tugas pertama yang harus dilakukan seorang pengajar merencanakan pembelajaran apa yang akan dilaksanakan, kurikulum sebagai kiblat dan alangkah lebih baiknya seorang pengajar membuat RPP sebagai pegangan langkah apa saja yang akan dilakukan di dalam kelas serta penguasaan kelas yang lebih maksimal. Pada tahap merencanakan ini juga seorang pengajar menentukan strategi pembelajaran apa yang hendak dilakukan, Para ahli telah banyak mengemukakan strategi-strategi apa saja yang dapat dipilih serta dilaksanakan di dalam kelas dengan berbagai kelebihan serta kekurangannya.

Strategi pembelajaran Ekspositori merupakan salah satu dari banyaknya strategi yang dikemukakan para ahli. Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. siswa tidak dituntut untuk menemukan materi. Maka sering juga dinamakan strategi ini sebagai “chalk and talk” (Sanjaya, 2006:179). Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran berorientasi kepada guru. strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Dalam kasusnya di

lapangan strategi ini yang paling banyak digunakan oleh guru secara nasional, dikarenakan waktu permata pelajaran yang sangat sedikit, sedangkan siswa dituntut mempelajari mata pelajaran yang sangat banyak sehingga banyak memangkas waktu permata pelajarannya. maka strategi inilah yang paling tepat dalam memanajemen waktu.

Setelah menentukan strategi pembelajaran apa yang akan dilaksanakan maka pemilihan metode pembelajaran apa yang harus dipakai yang sesuai dengan strategi yang dipilih. Metode pembelajaran berguna untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dalam strategi pembelajaran ekspositori guru memegang peran yang sangat dominan maka metode pembelajaran yang berkaitan dengan strategi ini yakni metode ceramah. Metode ceramah memiliki pengertian yang sama dengan strategi pembelajaran ekspositori yakni metode yang menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan langsung kepada siswa. Metode ceramah sangat bergantung kepada guru, guru dituntut untuk lebih mempersiapkan persiapan yang lebih, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi dan berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi yang lebih dikenal sekarang sebagai kemampuan public speaking.

Kemampuan mengelola kelas juga dituntut dalam metode ceramah ini, tanpa itu semua sudah dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil. Tuntutan dari metode ceramah adalah public speaking atau kemampuan berbicara di depan umum serta pengelolaan kelas, untuk menutupi guru yang memiliki kelemahan dalam public speaking serta pengelolaan kelas penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusinya.

b. Melaksanakan pengajaran

Pengaplikasian yang telah direncanakan atau melaksanakan pengajaran tugas selanjutnya, setelah menentukan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan serta metode yang telah dipilih. Dalam pengaplikasian strategi pembelajaran dan metode pembelajaran dapat saja terjadi pelbagai hal yang tak diinginkan, di antaranya suasana kelas, respon murid yang tak seperti diharapkan, situasi kelas saat itu dan beberapa faktor lainnya. Oleh sebab itu, seorang pengajar atau guru sepatutnya lebih cermat, lebih sigap, dan tanggap terhadap situasi-situasi yang mungkin saja dapat terjadi. Namun hal ini tak seburuk yang peneliti sampaikan diatas apabila guru telah memahami betul kelas yang akan diajarkan serta strategi dan metode pembelajaran yang dipilih telah disesuaikan kondisi atau situasi kelas yang mana tiap-tiap sekolah, kelas, serta siswa yang memiliki karakteristik berbeda-beda.

c. Evaluasi

Evaluasi memiliki dua subjek yang pertama subjeknya ialah guru yang kedua ialah siswa. Pada guru evaluasi dilakukan setelah melakukan pengajaran di kelas yang mana guru kembali mengingat apa saja yang telah terjadi di kelas baik itu respon-respon siswa atau komunikasi dua arah antara guru dan siswa, kondusifitas kelas dan pelbagai hal guna guru dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang telah terjadi dan hal ini dapat mengupgrade kualitas diri seorang guru atau sebagai seorang pengajar serta pendidik. Subjek dari Evaluasi selanjutnya yakni siswa, evaluasi ini dapat dilakukan pada saat sesi penutupan pembelajaran agar pembelajaran yang telah diajarkan tercover dengan baik, serta

guru dapat mengamati daya tangkap siswa, dengan begini guru dapat meyakinkan diri bahwa strategi atau metode pembelajaran yang dilaksanakan tepat atau tidak. Evaluasi dapat berupa tes tertulis atau tes lisan yang mempertanyakan seputar materi-materi yang telah diajarkan.

3. Pembelajaran Seni Budaya

Seni budaya salah satu bidang studi dalam pembelajaran di setiap jenjang pendidikan sedari SD, SMP, hingga SMA, dengan latar belakang sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya sebagaimana di amanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran, karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak di bahas secara tersendiri tetapi terintergrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran seni budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Di dalam kurikulum 2013 Seni budaya termasuk sebagai salah satu mata pelajaran yang diprogramkan dalam pendidikan nasional. Seni budaya memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan imajinatif-intelektual yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, sehingga kepekaan perasaan, keterampilan dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi melalui pameran dan pertunjukan karya seni, serta dapat mengembangkan potensi individualnya dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak.

Mata pelajaran seni budaya terdiri dari empat bidang yaitu seni rupa, seni musik, seni teater, dan seni tari yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya pembelajaran seni budaya yang

dapat dinilai dalam aspek keterampilan siswa, dengan menampilkan kreativitasnya melalui seni budaya.

Sifat-sifat dari pendidikan seni budaya, yaitu: multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya pada mata pelajaran seni budaya siswa dapat mengekspresikan berbagai hal, karena hal tersebut merupakan capaian mata pelajaran ini. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetik, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis.

Pendidikan Seni Budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik serta memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Bidang seni rupa, musik, tari, dan teater memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing.

4. Seni Tari

Tari adalah salah satu pernyataan budaya, oleh karena itu maka sifat, gaya dan fungsi tari selalu tak dapat dilepaskan dari kebudayaan yang menghasilkannya

menurut Edi Sedyawati (1986:3) Sedangkan menurut Indrayuda (2013: 2) semua gerakan pada tari bersumber dari tubuh manusia dan semua gerak dari tubuh manusia belum dapat dikatakan gerak tari.

Berdasarkan pengertian tari menurut pendapat para ahli diatas memiliki satu kata yang sama yaitu gerak, berarti kata kunci dari tari yaitu gerak. Gerak dalam pembahasan bidang keilmuan fisika menyatakan perpindahan dari satu titik ke titik lainnya, menyesuaikan dengan pendapat para ahli di atas tari merupakan gerak tetapi tidak sebatas gerak yang mana memiliki maksud dan tujuan tertentu yang hendak disampaikan dari seorang penari yang melakukan gerakan tersebut dengan indah. Indah bersifat subjektif namun indah di sini menyatakan tari merupakan salah satu bidang kesenian.

Terdapat tiga unsur-unsur tari, yaitu:

- a. Wiraga yaitu raga atau gerak para penari
- b. Wirama adalah irama atau gerakan yang dilakukan dengan mengikuti irama yang menciptakan keharmonisan dan keserasian gerakan
- c. Wirasa adalah penjiwaan, penghayatan, dan pengekspresian gerak dalam tari.

5. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Tujuan media adalah sebagai alat komunikasi dan belajar sehingga konsep media adalah sebagai alat perantara dalam komunikasi dan belajar dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi (Putra & Rudi, 2021:1). Di atas merupakan arti dari kata media namun dalam penggunaannya sebagai pembantu proses pembelajaran yang menjadi kata media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien ataupun sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam belajar serta merupakan sumber belajar berupa saluran pesan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran yang sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan adanya media pembelajaran permasalahan dalam pembelajaran dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Putra & Rudi, 2021:4). Dengan penggunaan media pembelajaran hal ini dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dengan menyajikan data yang menarik Serta dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi sehingga media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa, dengan kondisi siswa yang tertarik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Dengan meningkatnya motivasi siswa maka hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik, serta siswa mampu belajar mandiri dengan keberadaan media yang telah disediakan oleh guru. Keberadaan media pada saat sekarang ini sangat banyak dan media-media tersebut dapat digunakan sebagai pembantu proses pembelajaran atau digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yaitu media presentasi

PowerPoint namun media-media yang serupa dengan PowerPoint sudah menjamur alangkah baiknya guru memanfaatkan media-media serupa yang mana memiliki keunggulan-keunggulan yang lebih dibandingkan PowerPoint, Penggunaan PowerPoint tidaklah salah namun siswa sudah sangat mengenal media tersebut, namun dengan keberadaan media yang terbaru maka motivasi belajar siswa dapat lebih meningkat dalam hal ini gurupun dapat terbantu baik dalam penguasaan kelas serta guru yang memiliki kelemahan dalam berbicara didepan umum atau public speaking dapat terbantu dikarenakan kehadiran atau penggunaan media tersebut membuat kondisi kelas yang kondusif.

6. Emaze

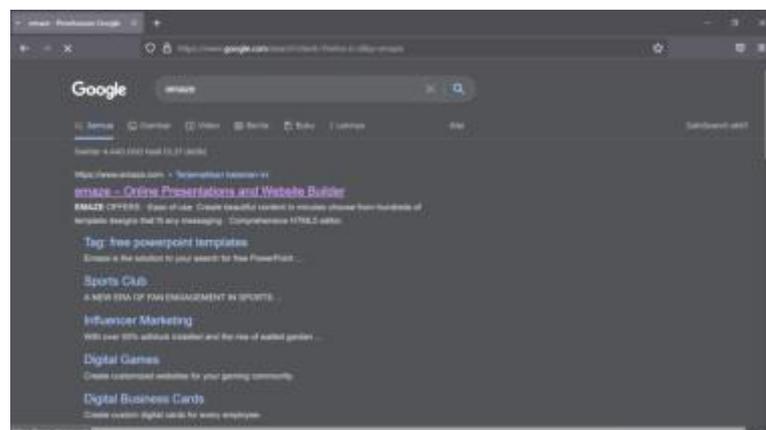
Media yang kerap kali digunakan oleh guru yakni media presentasi PowerPoint, masih banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru tetapi belum banyak diketahui oleh guru. Salah satunya yakni Aplikasi Emaze. Emaze berbentuk web dan aplikasi. Selain itu desain yang menarik akan lebih menarik siswa untuk 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.

Variasi dari penggunaan media yang sangat minim. Banyak yang terjadi di lapangan penggunaan media yang kerap kali menjadi langganan oleh guru yakni media presentasi PowerPoint dan video-video youtube yang menguatkan dalam proses pembelajaran, namun hal demikian siswa juga sudah sangat akrab dengan kedua media tersebut dan hal tersebut menjadikan penurunan ketertarikan siswa dengan media yang digunakan oleh guru.

Emaze merupakan media presentasi sederhana yang menggunakan HTML5 bisa berjalan pada setiap browser maupun perangkat yang berbeda, dapat diakses di PC (Personal Computer) maupun Smartphone termasuk chromebook atau merek tablet lainnya. Aplikasi ini dapat membuat media presentasi, website, blog, foto album serta kuis. Keunggulan Emaze dibandingkan media presentasi serupa yaitu membuat presentasi yang mudah hanya dalam beberapa menit dikarenakan fitur yang tersedia di dalamnya, Emaze memiliki tampilan profesional dalam bentuk template 2D dan 3D, Serta dapat mengakses hasil presentasi secara online dikarenakan aplikasi ini berbasis Cloud, Dan ditekankan kembali Emaze memiliki visualisasi yang canggih dan hal ini ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

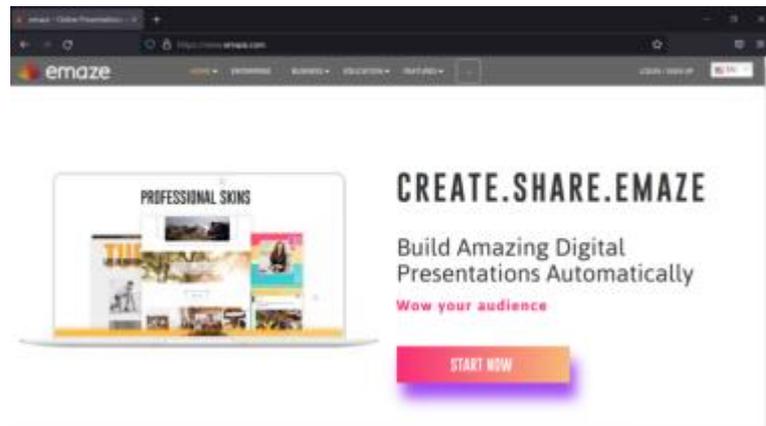
Selanjutnya adalah langkah-langkah mengakses atau membuka Emaze sebagai berikut:

- a. Buka Google Chrome atau search engine (mesin pencari web) sejenis.
- b. Klik di mesin pencarian tersebut dengan kata kunci “Emaze”
- c. Klik link yang paling atas seperti gambar berikut:



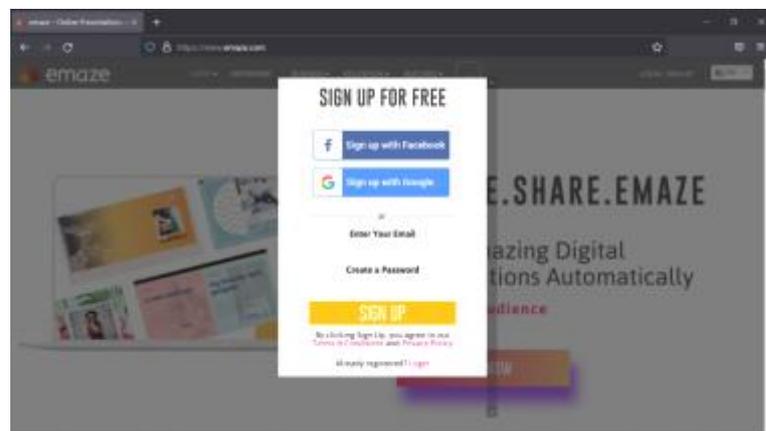
Gambar 1. Tampilan di Mesin Pencarian

1) Tampilan halaman awal dari web Emaze seperti gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Emaze

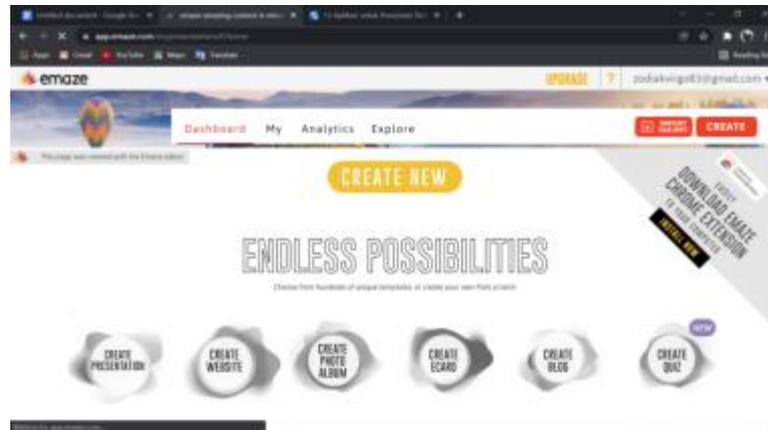
2) Klik Start Now, Maka tampilan selanjutnya seperti gambar berikut:



Gambar 3. Pendaftaran Akun

Pada gambar diatas terdapat pilihan pendaftaran akun, dapat mendaftarkan Emaze dengan akun Google, Facebook atau dapat juga daftar akun baru di Emaze. Dengan terkaitnya akun atau proses pendaftaran ini termasuk kelebihan dari Emaze yang mana presentasi yang telah dibuat dapat diakses di perangkat manapun dan tidak perlu membawa atau menyalin data presentasi yang telah dibuat sebab data tersebut tersimpan aman menggunakan akun yang telah didaftarkan.

- 3) Setelah proses pendaftaran akun selesai maka tampilan selanjutnya seperti gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Dashboard Emaze

Tampilan di atas merupakan tampilan Dashboard atau penyajian informasi, pada tampilan ini menunjukkan beberapa kinerja yang dapat dilakukan Emaze antara lain membuat media presentasi, website, foto album, blog, dan kuis. Untuk simpanan data yang telah dibuat sebelumnya terdapat pada ikon My. presentasi yang dibuat tersimpan otomatis apabila terjadi hal-hal yang tak diinginkan pada saat pembuatan presentasi pada akun yang dikaitkan dan ini merupakan keunggulan lainnya.

B. Penelitian Relevan

Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka, ditemukan beberapa penelitian dengan kata kunci penggunaan dan media pembelajaran Seni Budaya, dan belum ada yang meneliti tentang penggunaan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut di antaranya adalah:

1. Nena Andriani (2017) dengan judul skripsi “Penggunaan media visual (PowerPoint) pada pembelajaran seni tari di kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu” kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu media visual PowerPoint lebih efektif digunakan pada pembelajaran seni tari dalam materi ragam gerak dasar tari kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu khususnya kelas X IIS 3, Meningkatnya interaksi siswa antar siswa, dan interaksi guru antar siswa, siswa mengamati pelajaran dengan serius serta antusias dalam belajar. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 78,7 menjadi 82,4.
2. Riri Agustin (2017) dengan judul skripsi “Penggunaan Media PowerPoint dalam pembelajaran seni budaya (musik) di kelas VIII SMP N 31 Padang” berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media visual PowerPoint lebih efektif digunakan pada pembelajaran seni musik dalam materi memahami teknik memainkan alat-alat musik tradisional secara berkelompok di kelas VIII SMPN 31 Padang khususnya kelas kelas VIII 3, meningkatnya respon belajar serta hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa yang menggunakan media visual PowerPoint sebesar 88,28 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 75,31. Dengan uji t diperoleh t hitung $3,06 >$ nilai t tabel 1,66 dengan hasil yang diperoleh.
3. Reski Suci (2020) dengan judul skripsi “Penggunaan alat komunikasi grup Whatsapp dalam pembelajaran seni tari di kelas VIII 1 SMP Negeri 2 Bukittinggi” berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasilnya

cukup baik. Materi dalam bentuk PowerPoint dikirimkan ke dalam chat grup whatsapp, penilaian yang dilakukan guru berdasarkan pengumpulan tugas serta keaktifan siswa saat belajar. Kompetensi dasar keterampilan tidak diajarkan guru hanya kompetensi dasar pengetahuan saja yang diajarkan.

4. Trismon Saputra (2021) dengan judul skripsi “Penggunaan aplikasi Google Form dalam pembelajaran seni budaya (tari) di kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kab. Padang Pariaman” kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu memiliki dampak positif dan negatif dampak positif, bagi guru yaitu lebih mudah untuk mengirimkan materi, latihan dan ulangan harian kepada siswa. Dampak negatif bagi guru yaitu tidak dapat memantau aktivitas siswa, kesehatan terganggu, dan proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien.

Hasil penelitian relevan di atas memiliki permasalahan yang sama namun subjek dan objek yang diangkat dalam penelitian ini berbeda, Hingga hasilnya sangat berguna bagi peneliti sebagai acuan dalam penelitian tentang Penggunaan Aplikasi Emaze sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

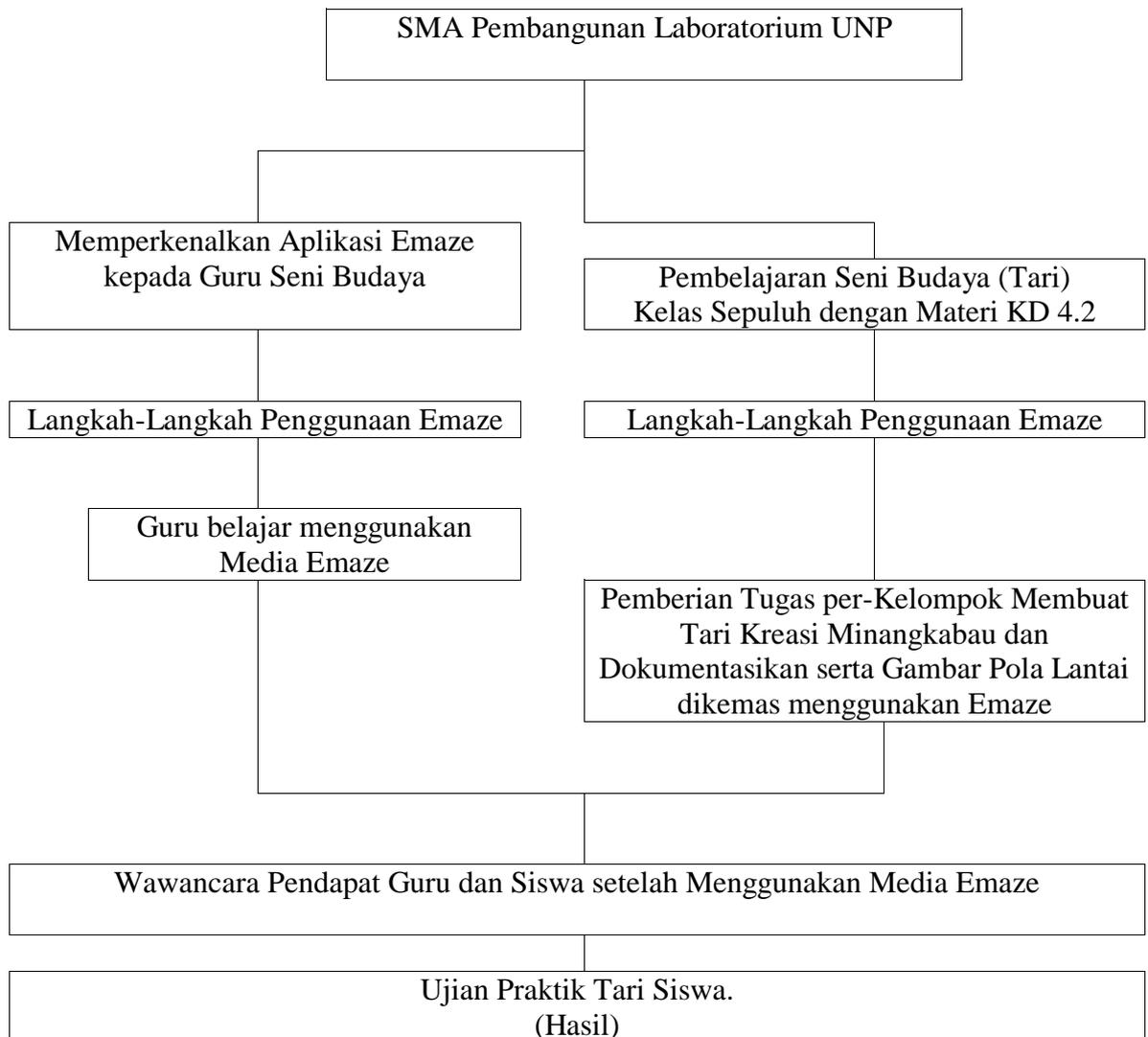
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah kerja secara sistematis untuk menggambarkan dan memaparkan masalah penelitian. melalui kerangka konseptual ini maka dapat mempermudah serta membangun kerangka berfikir dengan teori-teori yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti terlebih dahulu memperkenalkan aplikasi emaze kepada guru seni budaya di SMA Pembangunan laboratorium UNP lalu meminta izin untuk

memperkenalkan ke siswa dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya (tari) dengan materi KD 3.2 Memahami bentuk, jenis, dan nilai estetis dalam ragam gerak dasar tari tradisi, 4.2 Meragakan gerak tari tradisional berdasarkan bentuk, jenis dan nilai estetis sesuai iringan. Namun pada penelitian ini materi yang disampaikan yakni materi KD 4.2 saja, dikarenakan guru seni budaya telah menjelaskan materi KD 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 dan 4.1. Setelah itu berikan tugas per kelompok untuk membuat tari kreasi baru Minangkabau dan membuat gambar pola lantai serta dokumentasi latihan dikemas dengan media Emaze sebelum pemberian tugas peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan media Emaze.

Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, rasa ingin tahu siswa, serta menimbulkan semangat antusias siswa dan dapat menggunakan aplikasi Emaze dalam pembelajaran seni budaya (tari), serta guru dapat menggunakan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan kerangka konseptual berikut ini:



Gambar 5. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dengan penggunaan media presentasi Emaze pada pembelajaran tari seni budaya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran seni budaya (tari) di kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP meningkatkan motivasi belajar siswa dan fokus siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar siswa meningkat dengan tampilan 3D dan keunggulan lainnya dari aplikasi Emaze. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian praktik siswa yang sangat memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPP.

Pada penelitian ini guru sangat mengapresiasi akan penggunaan aplikasi Emaze dan bersemangat untuk mempelajari menggunakan aplikasi Emaze agar beliau dapat menggunakannya saat mengajar dan penelitian ini mengajak peserta didik untuk menggunakan aplikasi Emaze dalam pembelajaran dan hasilnya peserta didik suka dan bahkan tertarik untuk menggunakan aplikasi Emaze kembali pada saat pembelajaran, baik untuk mata pelajaran seni budaya dan mata pelajaran lainnya. Akan tetapi tidak semua peserta didik mengutarakan hal tersebut ada juga yang kontra dengan pernyataan di atas namun jumlah yang mendukung penggunaan aplikasi Emaze sangat jauh dibandingkan yang tidak mendukung.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan pada bagian penutup ini adalah:

1. Diharapkan guru lebih memanfaatkan penggunaan IT dalam pembelajaran, dikarenakan IT merupakan hal yang penting pada saat sekarang ini. Bahkan siswa banyak yang lebih menguasai hal tersebut ketimbang guru, agar guru tetap lebih dihargai di mata siswa alangkah baiknya guru mau untuk belajar agar selangkah di depan dari siswa guna citra guru terjaga dan dihargai baik dalam segala bidang.
2. Alangkah baiknya guru menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang lebih beragam, dalam melaksanakan salah satu tugas sebagai guru ialah mentransfer ilmu. Penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang lebih beragam akan meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pada saat penelitian yang melibatkan peran peserta didik dan memintanya melaksanakan tugas, yang mana hal ini termasuk dalam rangkaian penelitian ada baiknya menegaskan pada peserta didik dalam melaksanakan tugas yang diminta agar dapat melaksanakan tugas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Edi Sedyawati. dkk. (1986). *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta : Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1986.
- Indrayuda. (2013). *Tari sebagai budaya dan pengetahuan*. Padang: UNP Pres.
- Irdhan Epria Darma Putra & Rudi Nofindra. (2021). *Merancang Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Android*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada.
- Nena Andriani. (2017). “Penggunaan Media Visual (PowerPoint) pada Pembelajaran Seni Tari di Kelas X MAN 2 Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu”. Skripsi FBS UNP.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Riri Agustin. (2017). “Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VIII SMP N 31 Padang”. Skripsi FBS UNP.
- Reski Suci. (2020). “Penggunaan Alat Komunikasi Grup WhatsApp dalam Pembelajaran Seni Tari di Kelas VIII 1 SMP Negeri 2 Bukittinggi”. Skripsi FBS UNP.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Trismon Saputra. (2021). “Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) di Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman”. Skripsi FBS UNP.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.