



## **Penggunaan Aplikasi Emaze Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Di SMA Pembangunan Laboratorium UNP**

### **The Use of the Emaze Application as a Medium for Learning Cultural Arts in High School UNP Laboratory Construction**

**Alif Multahul Risna<sup>1</sup>; Susmiarti<sup>2</sup>;**

<sup>12</sup> Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*)✉ (e-mail) [zodiakvirgo83@gmail.com](mailto:zodiakvirgo83@gmail.com)<sup>1</sup>, [susmiarti@fbs.unp.ac.id](mailto:susmiarti@fbs.unp.ac.id)<sup>2</sup>,

#### **Abstrak**

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 sangat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa lebih terstruktur dan menarik. 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. Guru sangat mengapresiasi akan penggunaan aplikasi Emaze dan bersemangat untuk mempelajari menggunakan aplikasi Emaze agar dapat menggunakannya saat mengajar dan peserta didik suka dan bahkan tertarik untuk menggunakan aplikasi Emaze kembali pada saat pembelajaran yang menggunakan metode diskusi. 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.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Emaze; Media Pembelajaran; Seni Budaya*

### **Abstract**

This study aims to describe the use of the Emaze Application as a Learning Medium for Cultural Arts (Dance) at the UNP Laboratory Development High School. This type of research is qualitative research using applied descriptive methods. This research instrument is the researcher himself and is assisted by supporting instruments such as stationery and cameras. The data type uses primary data and secondary data. Data collection techniques are carried out by means of observation, interviews and documentation. The steps of analyzing data are data classification, data clarification, analyzing data, describing data and inferring data. The results showed that the use of the Emaze application as a medium for learning cultural arts (dance) in class X of the UNP Laboratory Development High School is very helpful for educators in delivering material to students more structured and interesting. Students' learning motivation increases with the 3D view and other advantages of the Emaze application. This can be seen from the results of student practice exams that are very satisfactory and achieve learning objectives in accordance with the syllabus and rpp. Teachers really appreciate the use of the Emaze application and are excited to learn to use the Emaze application in order to be able to use it when teaching and students like and are even interested in using the Emaze application again during learning using the discussion method. However, not all students expressed this, there are also those who are opposed to the above statement but the number who support the use of the Emaze application is very far from those who do not support it.

**Keywords:** *Emaze Application; Learning Media; Cultural Arts*

### **Pendahuluan**

Pendidikan yakni suatu kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia. Ruang lingkup pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Menurut Dolly (2020:2) pendidikan adalah suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pendidikan memiliki pemahaman yang luas, baik yang dipahami dari segi jalurnya, kebijakannya, sumberdaya manusianya, sarana, waktu, tujuan, mutu pendidikan, pemerataan pendidikan, dan sebagainya (Yulyansi, 2022: 21)

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.

Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP tetap mengikuti sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia akan tetapi memiliki inovasi, inovasi tersebut yakni sistem moving class yang mulai diterapkan pada pasca pandemi dengan inovasi tersebut memiliki perbedaan dibandingkan sekolah lainnya selain itu keunggulan yang dimiliki dari SMA Pembangunan

Laboratorium UNP yakni saran prasarana yang amat memadai salah satunya yakni proyektor yang siap digunakan setiap kelas, lalu siswa menggunakan smartphone dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) yang dikontrol oleh guru di kelas dalam penggunaannya, penggunaan smartphone juga digunakan pada saat Ujian Tengah Semester (UTS). Ketiga hal tersebut merupakan bagian dari banyaknya keunggulan yang dimiliki SMA Pembangunan Laboratorium UNP dan ketiga hal tersebutlah yang meyakinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Pembangunan Laboratorium UNP dan ketiga hal tersebut amat berkaitan dengan subjek penelitian yakni media presentasi Emaze, keterikatan antara keunggulan yang telah disebutkan, dengan media presentasi Emaze yakni pada program moving class siswa berpindah kelas setiap jam mata pelajaran bertukar, dengan berpindah kelas siswa berjalan dari kelas sebelumnya ke kelas selanjutnya hal tersebut rasa kantuk atau bosan dalam kelas akan hilang dan semangat belajar akan timbul kembali, selanjutnya penggunaan smartphone dan proyektor setiap kelas merupakan dua alat yang dibutuhkan dalam penggunaan media presentasi Emaze. Yang telah disebutkan diatas merupakan dari banyaknya keunggulan yang dimiliki SMA Pembangunan Laboratorium UNP guna meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

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). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Putri, 2018:2). Metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan dari pada murid-murid di sekolah. ( Hesti 2013:63)

Program moving class yang dimiliki SMA Pembangunan laboratorium UNP amat meningkatkan proses pembelajaran di kelas, dengan berpindah kelas rasa kantuk dan bosan akan hilang dengan melakukan perpindahan kelas serta meningkatkan motivasi siswa untuk melakukan PBM mata pelajaran selanjutnya, dengan penggunaan media presentasi Emaze dalam proses PBM serta dibantu dengan sarana prasarana yang dimiliki sekolah seperti proyektor dan penggunaan smartphone serta disediakan WIFI oleh sekolah, amat diyakini motivasi belajar siswa di kelas meningkat.

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. 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.

Multilingual, multidimensional, dan multikultural itulah sifat-sifat dari pendidikan seni budaya. 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. 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 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. Salah satunya dengan menggunakan media presentasi Emaze. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mengenai penggunaan media apa yang digunakan selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan pada tanggal 26 Januari 2022 sebagai narasumber guru seni budaya SMA Pembangunan Laboratorium UNP Trisnawati Supardi, S.Pd..Wawancara yang dilakukan kepada 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 di SMA Pembangunan Laboratorium UNP untuk mengetahui tentang bagaimana respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya (tari) pada seluruh kelas X di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

Hasil wawancara yang dilakukan secara umum di depan kelas dan dilakukan kepada seluruh kelas sepuluh didapatkan hasil 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. Dari seluruh kelas sepuluh hanya satu siswa yang mengetahui dan sudah pernah menggunakan media presentasi Emaze bernama Muhammad Rizky dari kelas X IBB.

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 yang dapat digunakan oleh guru dikarenakan penggunaannya yang cukup mudah dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. 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. 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. Guru-guru di SMA Pembangunan Laboratorium UNP dalam menyampaikan mata pelajaran di kelas juga menggunakan media presentasi PowerPoint tidak ada variasi dalam penggunaan media. Metode yang dipilih dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya yakni metode diskusi kelas, siswa dibagi per kelompok lalu diberikan tanggung jawab per sub-materi untuk mempresentasikan di kelas menggunakan media presentasi, rata seluruh kelas sepuluh SMA pembangunan Laboratorium UNP menggunakan media presentasi PowerPoint, dan hasilnya peneliti menemukan suasana kelas yang kurang kondusif dan membosankan, apabila dipresentasikan 20% siswa aktif melakukan diskusi, 10% tidur di kelas, dan 70% siswa tidak mengikuti diskusi atau sibuk bermain smartphone. Presentasi ini didapatkan dari observasi yang dilakukan peneliti selama seminggu di SMA Pembangunan Laboratorium UNP.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif terapan. Penelitian kualitatif adalah bersifat penemuan bukan sekedar pembuktian dan jangka penelitian berlangsung dalam waktu yang pendek. (Sugiyono, 2011:25). Objek dalam penelitian ini adalah guru seni budaya dan siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP, untuk memperkenalkan bentuk aplikasi yang tabu terhadap guru dan siswa kelas X. 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. Data dianalisis berdasarkan teori Bungin (2003) antara lain klasifikasi data, klarifikasi data, menganalisis data, mendeskripsikan data dan menyimpulkan data.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pertemuan pertama penelitian mulai dilakukan pada tanggal 11 Mei 2022 pada hari Rabu merupakan jam pelajaran seni budaya di sekolah. Pada tanggal 26 Januari peneliti bertemu dengan guru seni budaya ibu Trisnawati Supardi, S. Pd. Pada saat pertemuan itu peneliti memperkenalkan diri lalu menyampaikan bahwa akan melakukan penelitian di SMA Pembangunan Laboratorium UNP dengan judul skripsi penggunaan aplikasi emaze sebagai media pembelajaran seni budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP, pada kesempatan itu peneliti berdiskusi baik dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran apa yang sering digunakan beliau serta materi apa yang sedang beliau ajarkan dan pertanyaan mengenai media pembelajaran setelah berdiskusi peneliti mulai memperkenalkan media presentasi Emaze dan meminta izin kepada beliau untuk

melakukan penelitian, pada saat diperkenalkan media Emaze beliau sangat antusias dan beliau memberikan izin kepada peneliti untuk memperkenalkan bagaimana cara penggunaan media presentasi Emaze kepada seluruh kelas sepuluh yang berjumlah delapan kelas, beliau mengatakan aplikasi yang luar biasa ini alangkah baiknya diperkenalkan kepada seluruh agar siswa mengenal dan bisa menggunakannya, dan peneliti dapat melihat respon apa saja yang hadir dari siswa dikarenakan setiap kelas memiliki karakter yang berbeda-beda dan daya tngkap yang berbeda pula. Daya tangkap dan motivasi belajar kelas MIA, IIS dan IBB tentu saja berbeda, maka karena itu alangkah baiknya peneliti untuk memperkenalkan penggunaan Emaze kepada seluruh kelas sepuluh.

Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013, berdasarkan dengan silabus untuk semester genap materi yang sedeng diajarkan ialah tari, dan baru masuk pada KD 3.1 dan 4.1 menimbang waktu penulisan proposal dengan penelitian dilaksanakan, maka peneliti memutuskan untuk masuk penelitian pada KD 3.2 dan 4.2.

Rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan melakukan pertemuan sampai 3 kali, pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi KD 3.2 dan 4.2 menggunakan media presentasi Emaze pada tahapan ini guru membantu peneliti berperan sebagai pengamat, peneliti meminta tolong kepada guru untuk berperan sebagai pengamat setelah jam pelajaran berakhir peneliti berdiskusi ringan dengan guru dan menanyakan “Apa pendapat guru, melihat reaksi siswa saat peneliti menjelaskan materi KD 3.2 dan 4.2 menggunakan media Emaze?” lalu beliau menjawab “kondisi kelas sangat kondusif seluruh siswa fokus memperhatikan ke depan terutama ke layar tampilan media Emaze tersebut. Dilihat dari reaksi siswa motivasi belajar meningkat dengan mengajukan pertanyaan materi yang belum mereka pahami, dan semangat untuk belajar meningkat yang mana biasanya yang ibu alami siswa kebanyakan main smartphone padahal telah dilarang untuk menggunakan smartphone saat jam pelajaran atau ada yang tidur di kelas, hal ini biasanya pada kelas X IBB, X IIS 1, X IIS 4. untuk kelas lainnya ada yang melakukan hal serupa akan tetapi tidak separah kelas yang disebutkan. Pada saat memanfaatkan smartphone untuk membuka media Emaze itu sungguh tindakan yang cerdas dalam memanfaatkan penggunaan IT”.



*Gambar 1. Guru Menjelaskan Materi Tari Menggunakan Aplikasi Emaze  
(Dok. Alif Multahul Risna, 11 Mei 2020)*

Termasuk dalam rangkaian kegiatan pertemuan pertama penelitian yakni menjelaskan penggunaan media presentasi Emaze mulai dari mengakses sampai membuat presentasi Emaze. Selanjutnya memberikan tugas kepada siswa untuk menciptakan tari kreasi tradisional minangkabau berdurasi dua menit tiga puluh detik, memberikan tugas praktik ini termasuk dalam rangkaian penelitian dikarenakan materi yang diajarkan KD 4.2 “Meragakan gerak tari tradisional berdasarkan bentuk, jenis dan nilai estetis sesuai iringan” maka karena itu siswa diberikan tugas untuk menciptakan tari. Tugas selanjutnya yakni dokumentasikan proses latihan tari berbentuk foto dan gambar pola lantai lalu dibuat di media Emaze. Kegiatan memberikan tugas kepada siswa tersebut merupakan kegiatan penutup pada pertemuan pertama penelitian.

Pertemuan kedua penelitian, rangkaian kegiatannya yakni menagih tugas yang telah diberikan pada pertemuan pertama. Siswa menampilkan tari yang telah mereka buat dan menyerahkan link media Emaze kepada peneliti, lalu peneliti menyesuaikan pola lantai yang dibuat di Emaze dengan yang sedang ditampilkan setelahnya peneliti memberikan nilai dengan apa yang telah ditampilkan dan link Emaze yang telah dikumpulkan. Kegiatan selanjutnya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai media Emaze saat pertama kali diperkenalkan dengan cara menjelaskan materi dan setelah mengerjakan tugas dengan menggunakan Emaze, peneliti mencatat semua yang diutarakan siswa dan meminta siswa untuk memberikan poin 1 sampai 10 untuk penilaian mereka dengan media Emaze. 32 kelompok memberikan poin 8 ke atas dan 6 kelompok memberikan poin 7 ke bawah dengan jumlah total semua kelompok yakni 38. poin yang siswa berikan tersebut berdasarkan penilaian mereka, didapati siswa memiliki beberapa kendala seperti link yang berat, sulit digunakan, jaringan yang buruk, mengeluh dikarenakan menggunakan jaringan tidak ada fitur offline, sedikitnya fitur yang tersedia, sedikitnya template yang dapat digunakan, baru pertama kali menggunakan jadi mengalami kesulitan, dan ikon ikon dalam Emaze yang sulit dipelajari, dari semua keluhan tersebut rata-rata siswa sangat menyukai tampilan 3D yang disajikan oleh media Emaze. Yang memberikan poin 7 ke bawah tidak tertarik untuk menggunakan Emaze kembali dan sebaliknya yang memberikan poin 8 ke atas akan menggunakan Emaze kembali apabila ada pelajaran yang menggunakan metode diskusi. Dalam pengumpulan tugas media Emaze amat disayangkan tidak semuanya mengumpulkan ada 3 kelompok atau satu kelas X IBB tidak mengerjakan tugas tersebut. Beberapa siswa juga tidak ikut dalam praktik tari.

Pertemuan ketiga merupakan hari ujian praktik tari siswa, hal ini termasuk dalam rangkaian penelitian dikarenakan melihat hasil karya siswa apakah sesuai dengan yang capaian pembelajaran KD 3.2 dan 4.2. hasil karya siswa sangat memuaskan karena nilai yang paling rendah ialah 83 sedangkan KKM untuk mata pelajaran seni budaya di SMA Pembangunan Laboratorium UNP ialah 80 pada ujian praktik tari ini siswa benar-benar menguasai serta sangat paham mengenai penciptaan tari kreasi tradisional minangkabau hal ini dapat dilihat dari karya yang siswa ciptakan itu tidak ada yang melanggar aturan Sumbang 12 dalam menari tarian minangkabau, gerakan berasal dari pengembangan gerak-gerak silat, yang mana tarian minangkabau berpondasikan gerak-gerak silat atau silek. Lalu pola lantai yang banyak dan sangat memanfaatkan permainan level, dan arah hadap. Namun tidak semua siswa hadir pada saat ujian berlangsung maka pada tabel penilaian di isi dengan tanda strip (-). Keterampilan praktik dalam materi tari kreasi tradisional minangkabau peserta didik bisa menciptakan dan menampilkan tari sesuai dengan Silabus dan RPP. Dengan begitu bisa dikatakan bahwa tujuan pembelajaran tari kreasi tradisional

minangkabaudi kelas X IBB, X MIA 1, X MIA 2, X MIA 3, X IIS 1, X IIS 2, X IIS 3, X IIS 4 SMA Pembangunan Laboratorium UNP tercapai atau sesuai dengan RPP yang diterapkan peneliti.

## Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dengan penggunaan media presentasi Emaze pada pembelajaran tari senibudaya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran seni budaya (tari) di kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP sangat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa lebih terstruktur dan menarik. 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 yang menggunakan metode diskusi. 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.

## Referensi

- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Bungin, Burhan. (2003). Analisis Data Penelitian Kualitatif "Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi". Jakarta :Raja Grafindo Persada
- Dolly, D. S., & Susmiarti, S. (2020). Minat Siswa Terhadap Ekstrakurikuler Tari Di SMP Negeri 34 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 9(1), 9-16.
- Edi Sedyawati. dkk. (1986). *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1986.
- Hesti, N., Susmiarti, S., & Darmawati, D. (2013). Penerapan Metode Kerja Kelompok Dalam Pengembangan Diri Di Bidang Tari Di Sma Negeri I Lubuk Alung. *Jurnal Sendratasik*, 2(3), 62-69.
- Indrayuda. (2013). *Tari sebagai budaya dan pengetahuan*. Padang: UNP Press.
- Putri, W. A., Indrayuda, I., & Susmiarti, S. (2018). Efektivitas Penggunaan Metode Ceramah dan Demonstrasi pada Pembelajaran Seni Tari di Kelas VII A SMP Pembangunan Laboratorium UNP. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 1-5.



Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Yulyansi, W., & Susmiarti, S. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Di Sma Negeri 4 Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi: Studi Deskriptif PBM Di Era New Normal. *Jurnal Sendratasik*, 11(2), 20-28.