

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI BERBASIS APLIKASI
DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN EKSPLORASI KREATIF
KELAS VIII SMP NEGERI 8 KOTA LUBUKLINGGAU**

Putri Mareta Angraini¹, Naomi Diah Budi Setya Ningrum²,
Nugroho Notosutanto Arhon Dhony³

Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP Universitas PGRI Palembang

¹putrimaa34@gmail.com, ²naomis3seni@gmail.com, ³arhondhony13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the learning process that applies an interactive digital application in class VIII of SMP Negeri 8 Lubuklinggau City. The background of this study is the alignment of dance learning activities that use technology in the digital era that can help students become more creative, active and innovative. The Cap Cut application was chosen because it is relevant to the needs of junior high school students, with various features that are easily accessible and free. The method used in this study is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. This study was conducted for one month, involving dance teachers, class VIII students, and the Principal. The results of this study indicate that the learning process runs systematically through the stages of planning, implementation, and evaluation. Teachers use a creative exploration approach in dance learning to convey traditional dance material and elements of traditional dance. Evaluation is carried out formatively, aiming to monitor student progress during the learning process.

Keywords: Dance Learning, Cap Cut Application, Creative Eksploration

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menerapkan aplikasi digital interaktif pada kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau. Latar belakang penelitian ini adalah sejalanannya kegiatan pembelajaran seni tari yang menggunakan teknologi di era digital yang mampu membantu siswa menjadi lebih kreatif, aktif dan inovatif. Aplikasi Cap Cut dipilih karena relevan dengan kebutuhan siswa SMP, dengan berbagai fitur yang mudah diakses dan gratis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, dengan melibatkan guru seni tari, siswa kelas VIII, serta Kepala Sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menggunakan pendekatan eksplorasi kreatif dalam pembelajaran seni tari untuk menyampaikan materi tari tradisional dan unsur-

unsur tari tradisional. Evaluasi dilakukan secara formatif, bertujuan untuk memantau kemajuan siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Tari, Aplikasi Cap Cut, Eksplorasi Kreatif

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah tahapan pembelajaran bagi siswa untuk mengembangkan dan mewujudkan diri mereka melalui pendidikan dan menyadari potensi mereka dalam mengembangkan nilai-nilai karakter. Pendidikan juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan standar hidup seseorang untuk membentuk kepribadiannya (Dhony et.al, 2025, p. 763). Tahapan pembelajaran dalam pendidikan meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Implementasi merupakan penerapan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang terjadwal. Implementasi atau pelaksanaan adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem (Harina, et.al, 2025, p. 211). Implementasi termasuk hal penting dalam pembelajaran tari di sekolah, karena dapat meningkatkan keterampilan, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan, dan kualitas

pembelajaran. Salah-satu implementasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran tari di sekolah adalah menggunakan menggunakan aplikasi digital interaktif.

Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi digital interaktif dengan pendekatan eksplorasi kreatif dapat menjadikan siswa sepenuhnya terlibat bukan hanya mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga dalam penggunaan dan pemanfaatan media interaktif yang telah direncana. Mengenai pembelajaran, Cahyo Apri Setiaji berpendapat “Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu atau apapun yang dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran” (Setiaji, 2022, p. 265) Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media

pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan ketelibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Eksplorasi kreatif dapat dipilih sebagai cara atau metode untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah terencana dalam kegiatan pembelajaran seni tari di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau memiliki pelajaran seni tari yang diterapkan pada aplikasi digital interaktif pada kelas VIII. Pembelajaran seni tari dilakukan secara bertahap mengenai materi tari tradisional dan unsur-unsur tari tradisional. Pada proses pembelajaran permasalahan utama dari hasil observasi adalah siswa kesulitan dalam memahami 3 unsur tari yaitu wirasa, wiraga, wirama. Hal ini terlihat saat siswa diberikan tugas mengeksplor tari dalam kelompok, banyak siswa belum bisa menyeimbangkan antara gerak,

ekspresi, dan tempo. Hal ini menjadi tantangan pembelajaran seni tari yang menyelaraskan dengan teknologi.

Pembelajaran seni tari kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau yang menerapkan aplikasi digital interaktif memilih aplikasi Cap Cut dalam penggunaan medianya. Capcut merupakan media digital interaktif yang akan digunakan pada pembelajaran seni tari. CapCut adalah aplikasi editing untuk membantu pengguna yang kesulitan dalam proses editing video yang bisa diakses menggunakan smartphone, dilengkapi juga oleh fitur yang dapat mempermudah pengguna dan siapapun yang menggunakannya sesuai dengan selera atau keinginan yang diinginkan. CapCut juga dilengkapi dengan sejumlah tools yang bisa digunakan untuk dapat menyempurnakan video, audio, teks dan gambar (Nurhasani & Luthfi, 2024, p. 399). Aplikasi capcut dipilih karena relevan dengan tujuan pembelajaran seni tari, yaitu mengembangkan kreativitas siswa, meningkatkan kemandirian belajar, memahami pembelajaran melalui animasi-animasi yang tidak monoton, dan menciptakan siswa yang aktif dan

kreatif. Melalui pembelajaran seni tari, siswa dapat belajar sekaligus memanfaatkan teknologi di era digitalisasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana data utama berupa kata-kata yang diungkapkan langsung oleh responden. Sumber data meliputi transkrip wawancara, catatan observasi, dokumentasi foto/video, serta arsip-arsip terkait (Lexy, 2022, p. 11). Alasan menggunakan metode kualitatif karena memungkinkan peneliti memahami secara mendalam bagaimana proses pembelajaran seni tari dengan aplikasi Cap Cut dapat berjalan selaras di SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau. Interaksi langsung dengan guru, siswa dan kepala sekolah membantu mengungkap pengalaman, tantangan, dan makna dibalik implementasi teknologi digital dalam pembelajaran

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau, yang berlokasi di Jl. Ponorogo Kecamatan Lubuklinggau Utara II, Kota

Lubuklinggau, Sumatera Selatan, dengan kode pos 3162. Hasil Penelitian ini menunjukkan bagaimana proses pengumpulan dan pengelompokan informasi data pada pembelajaran seni tari berbasis aplikasi digital interaktif dengan pendekatan eksplorasi kreatif di SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau, dengan berdasarkan fakta yang didapatkan dari hasil pikiran peneliti untuk menganalisis topik penelitian. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Bersama guru mata Pelajaran Seni Tari Bella, S. Pd, Kepala Sekolah Ema Arioktariyana, S. Pd, M. Pd, dan dan beberapa siswa kelas VIII perwakilan 5 orang. Diketahui bahwa kegiatan pembelajaran seni tari banyak digemari siswa melalui pendekatan eksplorasi kreatif. Faktanya, pendekatan eksplorasi kreatif diterapkan pada tahun 2024. Aplikasi Cap Cut merupakan media interaktif yang diterapkan pada pembelajaran seni tari dengan pendekatan

eksplorasi kreatif. Hal ini menjadi fokus dalam penelitian ini karena relevansinya yang tinggi dengan tujuan pembelajaran dan pemahaman keterampilan dalam penggunaan aplikasi digital interaktif melalui kegiatan pembelajaran seni tari. Hasil analisis wawancara berdasarkan jawaban wawancara dari Kepala Sekolah, guru seni tari, dan perwakilan siswa kelas VIII atas pertanyaan yang saya ajukan, saya menganalisis beberapa hal sebagai berikut : 1.) Kepala Sekolah Ema Arioktariyani, S.Pd, M. Pd, menyatakan bahwa SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau memiliki kebijakan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya diterapkan pada pelajaran seni tari saja, namun juga dipelajari lainnya. Sekolah mendukung penuh pembelajaran yang menerapkan teknologi dengan cara menyediakan sarana pra-sarana pendukung dan menyatakan penggunaan aplikasi digital interaktif Cap Cut dalam pembelajaran seni tari sangat kreatif dan inovatif. 2.) Guru Seni Tari Bella, S.Pd menyatakan bahwa beliau merencanakan pembelajaran seni tari berbasis aplikasi digital interaktif

dengan mempertimbangkan kemampuan siswa siswa kelas VIII. Cap Cut dipilih karena mudah digunakan dengan berbagai fitur gratis. Materi pembelajaran yang digunakan mencakup tari tradisional dan unsur-unsur tari tradisional. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan lancar, siswa dibagi secara berkelompok dan diberikan tugas untuk membuat video animasi menggunakan aplikasi Cap Cut. Guru seni tari menggunakan pendekatan eksplorasi kreatif yang membebaskan siswa bereksperimen dan menciptakan animasi video yang menarik. 3.) Perwakilan siswa menyatakan bahwa, pembelajaran seni tari yang menerapkan aplikasi digital interaktif sangat menarik yang menjadikan mereka lebih aktif. Mereka senang karena diberikan kesempatan untuk bereksperimen menciptakan animasi video pembelajaran, walaupun sebagian siswa menyatakan kesulitan karena tidak semua siswa memiliki handphone. Tetapi kebijakan guru mengatasi dengan cara membagikan tugas secara berkelompok agar siswa yang tidak memiliki handphone juga terlibat saat belajar membuat video

animasi pembelajaran. Pengalaman yang mereka rasakan selama pembelajaran seni tari yang menerapkan aplikasi digital interaktif adalah menyenangkan karena bisa bereksperimen menciptakan video animasi yang menarik.

Selama penelitian berlangsung, penulis mendapatkan beberapa temuan penelitian diantaranya :

1.) Temuan terhadap proses implementasi aplikasi digital interaktif, yang menjadikan peran guru beralih dari instruktur yang mendemonstrasikan pembelajaran menjadi fasilitator. Guru mengarahkan siswa untuk memanfaatkan aplikasi digital melalui ruang eksplorasi kreatif dan menggerakkan siswa lebih inovatif. dalam pembelajaran melalui beberapa tahapan yaitu : perencanaan program pembelajaran (tujuan pembelajaran mengembangkan kreativitas siswa dalam inovasi pembelajaran seni tari melalui aplikasi digital interaktif, meningkatkan kemandirian belajar dengan menggunakan aplikasi digital interaktif, memperluas pemahaman siswa dalam pembelajaran seni tari melalui penjelasan animasi-animasi yang diterapkan pada aplikasi digital interaktif, dan meningkatkan

kerjasama dengan teman kelas dalam menciptakan tugas yang kreatif dan inovatif). Persiapan perlengkapan fasilitas, SMP telah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran seperti lab terapan, tv digital, wifi gratis dan materi pembelajaran yang disiapkan guru seni tari. Persiapan guru yang terlebih dahulu mengikuti pelatihan atau memahami penggunaan aplikasi Cap Cut dalam pembelajaran. Persiapan siswa yang sebelumnya sudah diinformasikan tentang tujuan pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, materi pembelajaran dan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran seni tari. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi digital interaktif dengan pendekatan eksplorasi kreatif yang dilaksanakan 1 bulan masing-masing pertemuan 3 JP dengan tahapan pelaksanaan dikelas melalui beberapa fase yaitu : Fase Mengamati, guru berperan sebagai fasilitator yang menayangkan video animasi pembelajaran mengenai materi pembelajaran seni tari yang dibuat menggunakan aplikasi digital interaktif Cap Cut, dipaparkan melalui tv digital. Fase menanya, tahap

selanjutnya guru membuka ruang diskusi untuk siswa yang ingin menanyakan tentang materi ajar dan animasi video yang digunakan. Saat fase ini terjadilah interaksi dua arah. Guru seni tari tidak langsung menjawab pada saat pertanyaan diajukan, tetapi memantik siswa lain untuk ikut menjawab. Cara ini digunakan agar melatih pikiran kritis dan rasa ingin tahu siswa. Berikutnya fase mencoba, siswa dibagi masing-masing 5 kelompok pada pertemuan berikutnya. Setiap kelompok mendapatkan tugas yang sama yaitu melanjutkan materi tentang unsur-unsur tari tradisional dan menerapkan pada aplikasi digital interaktif Cap Cut. Tahapan ini dilakukan secara mandiri dengan memberikan ruang kebebasan siswa untuk bereksplorasi se-kreatif mungkin melalui fitur-fitur yang tersedia di aplikasi cap Cut dengan berbagai ide dan inovasi. Terakhir, fase mencipta yang dimana masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil tugas mereka di depan kelas. Hasilnya sangat beragam, ada kelompok yang menggunakan voice over yang menggunakan suara sendiri, ada yang menggunakan voice

AI, stiker animasi, dan macam-macam auto cut untuk transisi materi. Hasil akhir menunjukkan 5 kelompok siswa mampu menjelaskan dan memaparkan hasil tugas mereka tentang unsur-unsur tari tradisional yang menggunakan aplikasi digital interaktif Cap Cut.

2.) Temuan terhadap peningkatan belajar siswa, dapat dilihat dari meningkatnya kreativitas siswa yang mampu membuat video animasi pembelajaran yang menarik dan beragam, meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran dapat dilihat pada hasil presentasi menunjukkan 5 kelompok yang mampu menjelaskan materi unsur-unsur tari tradisional melalui video animasi tari, meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari jumlah kehadiran siswa hampir mencapai 100% selama pembelajaran seni tari berlangsung, meningkatnya kemandirian siswa berdasarkan wawancara siswa mengaku mencoba secara mandiri untuk mengedit animasi video menggunakan aplikasi digital interaktif Cap Cut. Persentase keseluruhan dari temuan terhadap peningkatan belajar siswa hampir mencapai 100%. Data ini menjadi bukti bahwa penggunaan

aplikasi digital interaktif pada pembelajaran menunjukan siswa lebih tertarik dibandingkan metode ceramah yang digunakan sebelumnya. Data ini di dapat dari hasil wawancara dan pengamatan langsung pada saat penelitian.

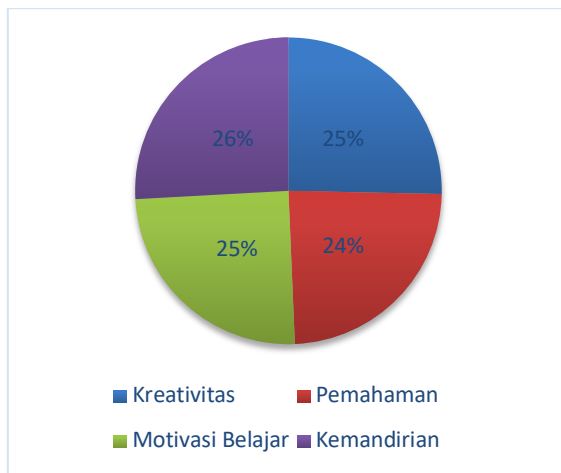


Diagram 1 Peningkatan Belajar Siswa

3.) Temuan terhadap factor pendukung implementasi mencakup inovasi media berupa tampilan visual dan fitur pendukung dari aplikasi Cap Cut (penambahan animasi, berbagai *voice over* dari AI, dan editing yang cukup lengkap yang menjadikan siswa lebih aktif karena bisa “belajar sambil berkreasi”, fasilitas sekolah yang mendukung seperti lab terapan, tv digital, wifi gratis, dan materi pembelajaran yang menarik, berikutnya kompetensi guru yang mampu memberi materi sekaligus

mengoperasikan aplikasi digital interaktif dengan baik, dan terakhir ada respon siswa yang antusiasme dalam pembelajaran seni tari yang menggunakan aplikasi Cap Cut.

4.) Temuan terhadap faktor penghambat implementasi ada 2 yaitu keterbatasan akses teknologi karena tidak semua siswa memiliki handphone untuk mencoba menciptakan animasi video pembelajaran, solusinya guru membagikan kelompok yang adil agar siswa yang tidak memiliki hanphone tetap bisa mencoba ikut menciptakan animasi video pembelajaran dengan meminjam hanphone temannya untuk bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan secara bertanggung jawab dan juga keterbatasan waktu untuk mengimplementasikan aplikasi digital interaktif Cap Cut dalam proses belajar mengajar, solusinya siswa diberikan kesempatan untuk melanjutkan tugas yang diberikan dirumah secara berkelompok.

Pembelajaran seni tari yang menerapkan aplikasi digital interaktif CapCut pada kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau telah menunjukan hasil yang positif, menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif yang

melibatkan siswa untuk bekerja sama sesama teman kelas untuk menuntaskan tugas menciptakan video animasi dengan bebas bereksplorasi secara kreatif sesuai dengan kompetensi mereka masing-masing. Guru seni tari telah merencanakan pembelajaran dengan baik, memilih aplikasi digital yang relevan dengan kompetensi siswa, menyiapkan perlengkapan fasilitas, menyiapkan bahan ajar dan pelaksanaan proses pembelajaran melalui level kognitif taksonomi bloom. Aplikasi CapCut dipilih karena mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang dapat diakses secara gratis. Materi yang dibahas meliputi pengertian tari tradisional, contoh tari tradisional, dan unsur-unsur tari tradisional. Pada pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Siswa diminta mengamati materi pembelajaran yang disajikan guru seni tari, lalu diberikan ruang kesempatan untuk bertanya seputar materi yang telah dibahas ataupun media digital interaktif yang digunakan, berikutnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang salah-satu kelompok diberikan kesempatan untuk mencoba pembelajaran yang menggunakan

animasi video dan terakhir siswa diberikan tugas untuk menciptakan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi digital interaktif dengan materi lanjutan. Siswa bebas bereksplorasi se kreatif mungkin dengan kompetensi dan imajinasi mereka. Kerja sama dibangun untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menuntaskan tugas dan berkomunikasi yang baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan tentang Implementasi Media Pembelajaran Seni Tari Berbasis Aplikasi Digital Interaktif Dengan Pendekatan Eksplorasi Kreatif SMP Negeri 8 Kota Lubuklinggau, dapat disimpulkan penelitian ini mampu menunjukan bahwa pembelajaran seni tari keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas, inovasi, motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni tari. Penerapan aplikasi digital interaktif relevan dengan pembelajaran seni tari yang banyak diminati siswa karena pembelajaran terkesan menyenangkan dan tidak monoton, telah terbukti dalam meningkatkan

kualitas proses pembelajaran yang menjadikan siswa belajar sambil bereksperimen dengan teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan mengoperasikan aplikasi digital interaktif CapCut untuk menciptakan animasi video yang menarik dan kreatif dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara berkerja sama dan berkomunikasi. Penelitian ini memiliki implikasi yang berpengaruh bagi pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang ada. Hasil penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran seni tari yang diterapkan melalui media aplikasi digital interaktif CapCut dengan pendekatan eksplorasi kreatif dapat menjadi salah-satu alternatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harina, D., Nugroho Notosutanto Arhon Dhony, & Hasan. (2025). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DIFERENSIASI MATERI TARI TEPAK KERATON PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SMP DAARUL AITAM PALEMBANG. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 211.
- Setiaji, C. A. (2022). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nurhasani, S., & Ahmad Fajri Luthfi. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Penelitian)*.
- Nurhasani, S., & Ahmad Fajri Luthfi. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia . *Ainara Journal* , 399.
- Lexy. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Faturrokhman, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah SMK Pembangunan. *JURPERU (Jurnal Pendidikan dan Keguruan)*, 397.

Dhony, N. N., Wadiyo Wadiyo, Nur Sahid, & Agus Cahyono. (2025). Integration Moral Values through Dramaturgy in Dulmuluk Theater: A Study on Its Educational Impact. *Journal of Education Culture and Society*, 763.