



Emaze App as an Assistive Tool in Cultural Arts Learning

Aplikasi Emaze sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Seni Budaya

Muhamad Fadli¹, Darmawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) fadli2019aja@gmail.com¹, darmawati@fbs.unp.ac.id²

Abstract

The purpose of this study was to test the use of the Emaze application as a tool in learning Cultural Arts (Dance) at SMK Pariwisata Aisyiyah West Sumatra. This research adopts a quantitative approach with a Pre-Experimental Design design. Researchers themselves act as research instruments, supported by tools such as cameras and indicator sheets. The study population consisted of 11 grade X students at SMK Pariwisata Aisyiyah West Sumatra. Research samples were selected using the group or cluster sampling method. Data was collected through dance creativity tests, observation, and interviews. The data analysis steps include the stages of data clarification, data description, and drawing conclusions. The results indicate that the use of the Emaze application has a positive effect on increasing the creativity of dance movements in grade X students of SMK Tourism Aisyiyah West Sumatra. This resulted in increased achievement in Cultural Arts learning. Student learning creativity is also increased thanks to the use of 2D to 3D visual features from the Emaze application. This effectiveness is evident from the results of student practice examinations that achieve satisfactory results and are in accordance with the learning objectives as stated in the teaching module. The teacher also appreciated the use of the Emaze application as a tool in learning Cultural Arts (Dance) and showed interest in better understanding its use and integrating it through discussion methods in teaching.

Keyword: *Emaze Application, auxiliary tools, cultural arts*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji penggunaan aplikasi Emaze sebagai alat bantu dalam pembelajaran Seni Budaya (Tari) di SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design. Peneliti sendiri berperan sebagai instrumen penelitian, didukung oleh alat bantu seperti kamera dan lembar indikator. Populasi penelitian terdiri dari 11 siswa kelas X di SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat. Sampel penelitian dipilih menggunakan metode sampling kelompok atau rumpun (Cluster). Data dikumpulkan melalui tes kreativitas gerak tari, observasi, dan wawancara. Langkah-langkah analisis data mencakup tahap klarifikasi data, deskripsi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan aplikasi Emaze memiliki efek positif terhadap peningkatan kreativitas gerak tari pada siswa kelas X SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat. Hal ini mengakibatkan peningkatan pencapaian dalam pembelajaran Seni



Article History:

Submitted:

August 25, 2023

Accepted:

November 10, 2024

Published:

February 5, 2024



Budaya. Kreativitas belajar siswa juga meningkat berkat penggunaan fitur visual 2D hingga 3D dari aplikasi Emaze. Efektivitas ini terbukti dari hasil ujian praktik siswa yang mencapai hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagaimana yang tercantum dalam modul ajar. Guru pun memberikan apresiasi terhadap pemanfaatan aplikasi Emaze sebagai alat bantu dalam pembelajaran Seni Budaya (Tari) dan menunjukkan minat untuk lebih memahami penggunaannya serta mengintegrasikannya melalui metode diskusi dalam pengajaran.

Keyword: Aplikasi Emaze, alat bantu, seni budaya

How to cite:

Fadli, M., Darmawati, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Emaze terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Tari Siswa-siswi dalam Pembelajaran Seni Budaya. *Avant-garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 2(1), 67-74. Retrieved from <https://avant-garde.ppj.unp.ac.id/index.php/avant-garde/index>.

Pendahuluan

Pada era perkembangan teknologi dan komunikasi yang pesat saat ini, penggunaan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi semakin umum. Guru dan siswa aktif menggunakan komputer dan internet di sekolah, dan penggunaan teknologi informasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Dalam gerakan kreatif, anak-anak bebas mengekspresikan kepribadiannya dengan gayanya masing-masing. (Mayesky, 1990: 228)

Guru berperan sebagai pelatih, promotor dan pencipta sistem pembelajaran. Ini berarti bahwa guru harus dapat mencukupi kebutuhan siswa dan melahirkan lingkungan di dalam kelas yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pertanyaan yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan menyampaikan ide-idenya. Kreativitas siswa juga dipertimbangkan dalam batas standar reliabilitas resmi. Salah satu upaya agar tercapainya hal tersebut adalah penggunaan media pendidikan. Penggunaan media dalam pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk hasil belajar siswa. Pemakaian media dalam pembelajaran memperluas inspirasi dan praktik belajar siswa. (Aunurrahman, 2019:46-47).

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi informasi dan media pembelajaran menjadi tidak terelakkan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar di dunia pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran seni budaya (tari) di SMK Pariwisata 'Aisyiyah, saat ini media presentasi yang umum digunakan adalah PowerPoint. Menurut guru Seni Budaya yang diwawancarai, penggunaan media PowerPoint telah memberikan peningkatan perhatian siswa dibandingkan dengan tidak menggunakan media, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih terstruktur. Namun, dalam penggunaan PowerPoint, terdapat beberapa kendala seperti lupa atau tertinggal dalam menyalin materi ke perangkat lain seperti smartphone atau flashdisk.

Sebagai pendidik, penting bagi guru-guru untuk memperhatikan dan mengenali penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam, termasuk aplikasi Emaze. Dengan penggunaan Emaze, guru dapat menciptakan presentasi yang menarik dan interaktif, membangkitkan minat siswa, serta merangsang kemampuan berpikir kritis mereka.

Selain itu, penggunaan Emaze juga dapat membantu dalam penyusunan materi yang terstruktur dan memudahkan aksesibilitas materi presentasi di berbagai perangkat.

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

Guru budaya membuat beberapa kelompok dengan materi materi memakai PowerPoint sebagai media presentasi. Dalam konteks ini, pemanfaatan media presentasi seperti Emaze dapat menjadi alternatif yang menarik dan inovatif. Emaze menawarkan fitur-fitur yang lebih banyak dari PowerPoint dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan adanya video, gambar, dan elemen-elemen multimedia lainnya, Emaze dapat memberikan visualisasi yang lebih kaya dan mendukung pemahaman siswa.

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

Dalam konteks penelitian ini, Emaze merupakan bentuk media pembelajaran yang ingin diperkenalkan oleh peneliti kepada guru dan siswa kelas X Tata Boga dan X Perhotelan di SMK Pariwisata 'Aisyiyah. Dalam kondisi yang ada, penggunaan media presentasi PowerPoint dan video YouTube menjadi langganan oleh guru dalam

proses pembelajaran. Menurut Peters dan Noviza (2015:15) bahwa tugas dan tanggung jawab seorang guru, yaitu guru sebagai guru, guru sebagai pengawas dan guru sebagai guru kelas.

Namun, hal ini mungkin telah mengurangi ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan. Tujuan media adalah sebagai alat komunikasi dan pembelajaran, sehingga konsep media adalah sebagai alat perantara dalam komunikasi dan pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi (Putra & Rudi, 2021:1).

Penggunaan media pembelajaran Emaze untuk pembelajaran online punya beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Keuntungan pertama adalah kemudahan pemakaian bagi guru.

Guru memiliki peran penting sebagai pembimbing atau pembina, dalam peran guru-pengawas diharapkan dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa sehingga proses interaksi dan motivasi berlangsung di lingkungan sekolah. (Antika Sari, 2021: 103).

Emaze adalah perangkat lunak yang mudah dipakai, jadi tidak perlu waktu lama bagi guru untuk membuat slide presentasi untuk pengajaran. Keunggulan lainnya adalah Emaze menyediakan berbagai tampilan atau slide yang menarik bagi siswa. Hal ini dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran daring dimana tampilan yang berbeda dan menarik membantu siswa antusias dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.

Metode

Penelitian ini memakai desain pre-experimental dengan single group pre-test and post-test design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Pariwisata Aisyiyah Sumatera Barat yang berjumlah 11 siswa. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan dibantu dalam pengujian dengan kamera dan lembar



indikator evaluasi (Pre-test dan Post-test). Alat penelitian yang digunakan dipenelitian ini adalah tes kreativitas gerak tari, formulir observasi dan instruksi wawancara. Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati (Sugiyono, 2013). Tahapan analisis data meliputi tahapan menjelaskan, mendeskripsikan dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Penggunaan Aplikasi Emaze

Pada pertemuan pertama ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan aplikasi Emaze. Evaluasi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana siswa dapat memahami dan menyerap materi gerak tari Indang yang disajikan melalui aplikasi Emaze. Dengan melakukan evaluasi pada pertemuan pertama, peneliti dapat memastikan apakah penggunaan aplikasi Emaze sudah efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi ini juga dapat memberikan wawasan yang berharga untuk mengidentifikasi area-area perbaikan atau penyesuaian lebih lanjut dalam metode pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze untuk pertemuan-pertemuan berikutnya. Selain itu, peneliti dapat memperoleh masukan dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Emaze sebagai alat bantu pembelajaran dalam konteks gerak tari Indang.

Pada pertemuan kedua ini, peneliti melakukan evaluasi menggunakan media presentasi aplikasi Emaze. Evaluasi ini dapat mencakup pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya, serta penguatan pemahaman melalui presentasi dan diskusi bersama dalam kelompok. Hasil evaluasi akan memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan melalui aplikasi Emaze. Diskusi hasil

dari pengamatan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana siswa merespon dan memahami gerak tari Indang yang telah diperlihatkan, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pandangan dan interpretasi mereka tentang tari tersebut. Edi Sedyawat (1986:3), tari merupakan pernyataan budaya, sehingga sifat, gaya dan fungsi tari selalu berkaitan erat dengan budaya yang melahirkan tari tersebut. Sebaliknya, Indrayuda (2013:2) menyatakan bahwa semua gerak tari berasal dari tubuh manusia, namun tidak semua gerak tubuh manusia bisa digolongkan sebagai gerak tari. Menurut Soedarsono (1986: 81), gerak adalah gejala utama seseorang, dan gerak adalah sarana tertua yang dengannya orang dapat mengungkapkan keinginannya atau merupakan bentuk refleksi spontan dari gerak pikiran manusia.

Pada pertemuan ketiga, menekankan pentingnya praktek langsung dalam pembelajaran gerak tari Indang, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Emaze sebagai alat bantu pembelajaran dan evaluasi. Menurut Megasari (2020: 28) tari juga bisa dijadikan sebagai sarana komunikasi dalam masyarakat, karena penari menyampaikan pesan atau pesan kepada teman penari dalam tarian ini.

Pada pertemuan keempat ini, peneliti juga melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa telah menguasai gerak dasar tari kreasi Indang dan sejauh mana aplikasi Emaze telah membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi akan menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di pertemuan berikutnya. Selain itu, peneliti juga menginformasikan kepada siswa-siswi bahwa pada pertemuan berikutnya

akan diadakan post-test berkelompok. Post-test ini akan menguji kemampuan gerak tari kreasi indah dari setiap kelompok secara keseluruhan. Tujuan dari post-test ini adalah untuk melihat tingkat peningkatan kreativitas gerak tari setelah siswa menggunakan aplikasi Emaze dalam pembelajaran. Dengan demikian, pertemuan keempat ini menjadi momen penting dalam mengevaluasi hasil pembelajaran siswa sejauh ini dan sebagai persiapan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Emaze melalui post-test berkelompok pada pertemuan selanjutnya.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini tidak diawali dengan uji prasyarat analisis dikarenakan pada penelitian ini hanya dilakukan pada subjek yang terbatas yakni 11 orang siswa kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat. Pada perhitungan uji prasyarat analisis biasanya dilakukan uji normalitas dan homogenitas varians data yang salah satu persyaratannya subjek penelitian harus minimal sebanyak 30 orang. Pada penelitian ini subjek yang menjadi sasaran penelitian sebanyak 11 orang, maka pada penelitian ini tidak bisa dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, yang berarti data hasil penelitian ini hanya berlaku pada sampel yang menjadi fokus pada penelitian ini saja, tidak bisa digeneralisasikan pada populasi diluar lingkup penelitian ini.

Berdasarkan Uji t tersebut dilakukan guna mengetahui apakah hasil pengaruh penggunaan aplikasi *emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari dapat meningkatkan kemampuan kreativitas gerak pada siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat. Sebelumnya ditetapkan hipotesisnya sebagai berikut.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak terdapat perbedaan terhadap tingkat kemampuan kreativitas gerak siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat dalam pengaruh penggunaan aplikasi *emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari dengan kemampuan kreativitas gerak siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat sebelum menggunakan alat bantu media aplikasi *emaze*.

Ha : pengaruh penggunaan aplikasi *emaze* terhadap peningkatan kreativitas gerak tari secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kreativitas gerak siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat.

Berdasarkan pengujian data, maka:

- 1) Jika signifikansi $< \alpha 0.05$ maka Ho ditolak, artinya ada perbedaan tingkat kemampuan kreativitas gerak tari siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat dengan menggunakan alat bantu aplikasi *emaze*.
- 2) Jika signifikansi $\geq \alpha 0,05$ maka Ho diterima, artinya tidak adanya perbedaan tingkat kemampuan koordinasi gerak tari siswa-siswi kelas X SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat dengan menggunakan alat bantu aplikasi *emaze*.

2. Pembahasan

SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat punya pengaruh yang positif terhadap peningkatan kreativitas gerak tari siswa-siswi kelas X. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah mereka diajarkan menggunakan aplikasi Emaze.

Sebelum menggunakan aplikasi Emaze, pada tahap pre-test, tidak siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 75 (tuntas) dengan rata-rata nilai tes awal sebesar 59,3. Namun, setelah materi diajarkan dengan menggunakan aplikasi Emaze dan dilakukan post-test, terdapat 8 siswa (82%) yang



mendapatkan nilai lebih dari 75, dengan rata-rata nilai post-test sebesar 81.

Secara deskriptif, hasil post-test menunjukkan bahwa siswa-siswi mencapai kategori tuntas setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Emaze. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seni budaya siswa kelas X di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat setelah menggunakan aplikasi Emaze secara signifikan meningkat.

Melalui aplikasi Emaze, siswa-siswi dapat lebih terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran seni budaya, sehingga keterampilan dan pemahaman mereka terhadap gerak tari indang dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni budaya, seperti aplikasi Emaze, dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi Emaze memiliki potensi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran seni budaya di sekolah-sekolah lain sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Pemakaian Emaze dalam pembelajaran seni budaya (tari) dapat menambah hasil belajar dan kreativitas gerak tari siswa. Seni tari melibatkan keahlian dalam mengolah gerak tubuh yang indah dengan atau tanpa rangsangan dan pengenalan. Seni drama melibatkan kemampuan untuk menampilkan pertunjukan yang menggabungkan akting, musik, dan drama (Amaliah, 2018).

Setelah siswa-siswi SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat diberi materi tari kreasi indang dengan menggunakan aplikasi Emaze, terjadi peningkatan kreativitas gerak tari mereka. Hasil post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kategori tuntas dalam kemampuan gerak tari indang setelah menggunakan aplikasi Emaze sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Emaze dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan

siswa dalam seni budaya, terutama dalam hal kreativitas gerak tari. Menurut Hadi dalam Diana (2017:2) tari adalah dari imanen dan integral dari dinamika sosio-kultural masyarakat.

Kesamaan temuan antara kedua penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Emaze dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran seni budaya (tari) di berbagai tingkatan pendidikan, baik di SMK maupun SMA. Aplikasi Emaze dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan kreativitas gerak tari mereka.

Penelitian ini menghadapi beberapa hambatan pada awal pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Emaze. Saat pertemuan pertama pada tanggal 8 Mei 2023, siswa-siswi mengalami kesulitan dan penyesuaian dalam menghadapi perubahan cara mengajar yang baru dengan aplikasi Emaze. Mereka sebelumnya terbiasa dengan pembelajaran konvensional, sehingga menghadapi aplikasi baru ini menimbulkan rasa ragu dan kurang antusias. Pada pertemuan pertama, tidak ada satupun siswa yang aktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze.

Namun, seiring berjalannya pertemuan-pertemuan selanjutnya, hambatan-hambatan tersebut mulai berkurang. Pada pertemuan kedua (10 Mei 2023), siswa-siswi sudah lebih siap dan berani untuk mengikuti pembelajaran. Mereka mulai berinteraksi dan bertanya satu sama lain maupun dengan guru. Pada pertemuan ketiga (15 Mei 2023), siswa-siswa sudah merasa senang belajar seni budaya karena mereka dapat dengan leluasa bertanya dan berinteraksi dengan teman dan guru. Pada pertemuan keempat, siswa-siswi semakin aktif dan mampu mempresentasikan gerak tari dengan benar. Menurut Supardjan dalam Majesti (2014:55) menyatakan bahwa menari sebagai naluri atau hasrat emosional pada diri dan memotivasi dirinya untuk menemukan ekspresi dalam tari.

Penggunaan aplikasi Emaze dalam pembelajaran seni budaya di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat dapat meningkatkan kreativitas gerak tari siswa-siswi. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze berkontribusi pada peningkatan kreativitas gerak tari mereka. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Emaze memberikan bimbingan dan arahan yang sama kepada setiap siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas gerak tari siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Emaze dalam pembelajaran seni budaya di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa indeks t-test sebesar -25,787 dengan probabilitas (sig) sebesar α 0,001, yang berarti nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari nilai batas α 0,05. Maka ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan kreativitas gerak tari siswa-siswi kelas X di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat setelah menggunakan aplikasi Emaze.

Perbedaan tersebut juga terlihat pada skor rata-rata siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Emaze. Pada awalnya, sebelum menggunakan aplikasi Emaze, skor rata-rata siswa sebesar 54,1. Namun, setelah menggunakan aplikasi Emaze, skor rata-rata siswa meningkat menjadi 77,2.

Pemakaian aplikasi Emaze dalam pembelajaran seni budaya di SMK Pariwisata 'Aisyiyah Sumatera Barat memiliki pengaruh yang positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas gerak tari siswa-siswi kelas X. Aplikasi Emaze dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas dalam

seni budaya, khususnya dalam hal gerak tari indah.

Rujukan

- Amaliah. (2018). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Pada Materi Seni Merangkai Bunga Menggunakan Metode Demonstrasi (Ptk Di Kelas V SD N Pagedongan Kec. Boros Kap. Serang). Diakses Dari Repository.Uin.Banten.Ac.Id.
- Anisa, S., & Darmawati, D. (2020). Peranan Randai Ulu Ambek Dalam Acara Ulu Ambek Di Korong Kampuang Guci Pucuang Anam Kenagarian Tandikek Selatan Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Sendratasik*, 10(1), 186-194.
- Antika Sari, Maharani. (2021). Penerapan Pembelajaran Tari Dengan Metode Demonstrasi Menggunakan Media Aplikasi Whatsaap Di SMA Negri 7 Padang. *E-Jurnal Sendratasik UNP*. Vol. 10.1
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Diana, D., Darmawati, D., & Desfiarni, D. (2017). Bentuk Penyajian Tor-Tor Dalam Upacara Kematian Saur Matua pada Masyarakat Batak Toba Di Kecamatan Parsaoran Kota Pematang Siantar. *Jurnal Sendratasik*, 6(2), 1-6.
- Edi Sedyawati. Dkk. (1986). *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta : Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1986.
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau. *Jurnal Sendratasik*, 11(3), 391-401.
- Indrayuda. (2013). *Tari Sebagai Budaya dan Pengetahuan*. Padang: UNP Press.
- Majesti, N., Indrayuda, I., & Darmawati, D. (2014). Peubahan bentuk tari piriang rantak tapi di nagari pitalah kabupaten tanah datar. *Jurnal Sendratasik*, 3(3), 54-60.



- Mayesky, M. E. (1990). *Comprehensive Bibliography-- Innovative Certification Programs, 1985-1990*.
- Megasari, V., & Darmawati, D. (2020). Perkembangan Tari Tauh Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo. *Jurnal Sendratasik*, 9(2), 27-35.
- Noviza, D., Darmawati, D., & Susmiarti, S. (2015). Keberadaan Tari Satai di Pulau Tengah Kecamatan Keliling Danau Kabupaten Kerinci. *Jurnal Sendratasik*, 4(1), 1-10.
- Putra, R. K., & Slamet, L. (2021). Kontribusi Cara Belajar dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer Kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Vokasi Informatika*, 49-52.
- Soedarsono. (1986). *Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari dalam Pengetahuan Elemen Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta. Direktorat Kesenian Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.