



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

Si-Tari (Pembelajaran Inovasi Seni Tari Tradisi Studio Interaktif Tari Tradisi) Berbasis Multimedia Dan Proyek Kreatif Digital

Tahun 2025



PROPOSAL
INOVASI PENDIDIKAN



Pembelajaran Inovasi Seni Tari Tradisi "SI-TARI" (Studio
Interaktif Tari Tradisi) Berbasis Multimedia dan Proyek
Kreatif Digital

DISUSUN OLEH

[Jelli, S.Pd / Guru Seni Budaya]

SMP Negeri 2 Pendopo Barat

Kabupaten Empat Lawang

Tahun 2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. DASAR HUKUM

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, di mana pelestarian budaya dan seni tradisi merupakan bagian integral dari pembentukan karakter siswa.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022

Tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menekankan kecintaan terhadap kesenian dan budaya lokal, serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara bertanggung jawab.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022

Tentang Standar Isi, yang memuat ruang lingkup materi Seni Budaya (Seni Tari) untuk menumbuhkan kreativitas, apresiasi, dan ekspresi seni berbasis kearifan lokal.

Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka

Mendorong pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya pada tema "Kearifan Lokal", di mana siswa diajak secara aktif menggali, melestarikan, dan mempromosikan budaya daerah melalui inovasi pembelajaran.

B. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran Seni Budaya, khususnya Seni Tari Tradisi, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dan identitas budaya pada remaja. Namun, di SMP Negeri 2 Pendopo Barat, tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat siswa terhadap tari tradisi. Generasi muda saat ini cenderung menganggap tari tradisi sebagai sesuatu yang kuno, lambat, dan kurang menarik dibandingkan dengan budaya pop modern atau tarian viral di media sosial.

Di sisi lain, metode pengajaran tari tradisi seringkali masih bersifat konvensional (hanya meniru gerakan guru di depan kelas), sehingga siswa merasa kaku, malu, dan kurang termotivasi. Padahal, siswa SMP saat ini sangat mahir menggunakan gawai (smartphone) dan aplikasi pengeditan video.

Oleh karena itu, kami merancang inovasi SI-TARI (Studio Interaktif Tari Tradisi). Inovasi ini mengubah pendekatan pembelajaran dari hafalan gerakan yang kaku menjadi proyek kreatif berbasis multimedia. Dengan memadukan tutorial video interaktif dan proyek akhir berupa pembuatan video tari tradisi bergaya sinematik/vlog, siswa akan mendapatkan pengalaman melestarikan budaya dengan cara yang modern, relevan, dan menyenangkan.

C. TUJUAN

Meningkatkan minat dan apresiasi siswa SMP Negeri 2 Pendopo Barat terhadap seni tari tradisi lokal (seperti Tari Mapak atau tari daerah Sumatera Selatan lainnya).

Memfasilitasi siswa untuk belajar gerakan tari dengan detail melalui media audio-visual yang bisa diakses dan diulang mandiri.

Mengembangkan keterampilan abad 21 siswa, yaitu kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital melalui proyek pembuatan video tari.

Menciptakan suasana pembelajaran Seni Budaya yang aktif, modern, dan berpusat pada peserta didik.

D. MANFAAT

Bagi Siswa: Meningkatkan rasa percaya diri, melatih kebugaran fisik, memperdalam pemahaman budaya lokal, dan mengasah keterampilan mengedit video/multimedia.

Bagi Guru: Memudahkan proses demonstrasi gerakan tari yang rumit (dapat di-slow motion atau diputar ulang via proyektor), serta mempermudah asesmen portofolio/proyek.

Bagi Sekolah: Memiliki arsip digital kebudayaan hasil karya siswa, serta meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap teknologi sekaligus peduli pada kearifan lokal.

E. KECEPATAN PEMANFAATAN INOVASI DAERAH

Inovasi ini memiliki kecepatan pemanfaatan yang tinggi karena memaksimalkan infrastruktur yang sudah ada, seperti proyektor/layar di sekolah dan gawai (smartphone) milik siswa sendiri. Guru hanya perlu menyusun modul tutorial digital dan memberikan rubrik penugasan proyek. Implementasi dapat langsung diterapkan pada jam pelajaran Seni Budaya atau diintegrasikan dengan kegiatan P5.

BAB II

KERANGKA BERFIKIR & DESAIN INOVASI

A. KEBAHARUAN

Inovasi ini menggantikan metode pembelajaran tari "guru di depan, siswa mengikuti di belakang" menjadi metode Blended Learning dan Project-Based Learning. Kebaharuannya terletak pada pengemasan tari tradisi menjadi konten digital kekinian; siswa belajar melalui video tutorial (yang bisa diatur kecepatannya) dan memproduksi video karya tari mereka sendiri layaknya pembuat konten (content creator).

B. DESAIN INOVASI

Pembelajaran dibagi menjadi dua fase: (1) Fase Eksplorasi Digital: Siswa menganalisis gerakan dari video referensi yang ditayangkan di proyektor kelas, dan (2) Fase Produksi: Siswa bekerja dalam kelompok (studio mini) untuk berlatih, memodifikasi formasi, dan merekam penampilan tari tradisi mereka di berbagai lokasi estetik di lingkungan sekolah menggunakan smartphone, lalu mengeditnya dengan aplikasi seperti CapCut/Canva.

C. KONSEP UMUM

Konsep SI-TARI menjembatani pelestarian kearifan lokal (materi tari tradisi) dengan gaya hidup digital Generasi Z (media sosial dan videografi). Tujuannya agar siswa merasa bangga menampilkan budaya lokal di ruang publik digital.

D. MEDIA DAN BAHAN

Proyektor dan Laptop di ruang kelas.

Gawai/Smartphone milik siswa (untuk merekam dan mengakses materi).

Aplikasi pemutar video dan pengeditan (CapCut, VN, atau Canva).

Properti tari sederhana (selendang/sampur, dsb).

Musik pengiring tari tradisi dalam format MP3.

E. LANGKAH-LANGKAH AKTIVITAS

Guru menayangkan video tari tradisi nusantara atau daerah Empat Lawang melalui proyektor dengan visual yang menarik.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok "Studio Produksi".

Guru membedah ragam gerak dasar (wiraga, wirama, wirasa) menggunakan video tutorial yang bisa diperlambat (slow-motion). Kelompok berlatih secara mandiri dengan mengakses video panduan dari guru di gawai mereka masing-masing.

Kelompok merekam hasil latihan tari mereka, menambahkan efek transisi yang kreatif, musik latar, dan judul, kemudian mengunggahnya sebagai tugas akhir.

F. METODE PENDAMPINGAN GURU

Guru berperan sebagai Sutradara/Produser Eksekutif sekaligus fasilitator. Guru tidak lagi menuntut siswa hafal gerakan dalam satu waktu, melainkan membimbing siswa memahami filosofi gerakan, memberikan masukan saat proses latihan kelompok, dan membimbing etika penggunaan media digital.

G. VARIASI DAN ADAPTASI

Bagi siswa putra yang mungkin enggan menari, peran dalam kelompok dapat diadaptasi; mereka dapat mengambil porsi gerakan tari pergaulan/pencak silat yang lebih maskulin, atau mengambil peran sebagai kameramen, editor video, dan penata musik, sehingga semua siswa tetap terlibat aktif.

H. HASIL YANG DIHARAPKAN

Peningkatan Keterampilan Psikomotorik (Wiraga): Siswa mampu mempraktikkan gerak dasar tari tradisi dengan keluwesan dan ketepatan tempo.

Pengembangan Kreativitas & Estetika: Siswa mampu mengatur pola lantai, sudut pengambilan gambar (angle), dan proses penyuntingan video yang estetis.

Peningkatan Kerja Sama (Kolaborasi): Terciptanya komunikasi yang baik dalam kelompok kerja produksi video tari.

Rasa Bangga pada Budaya Lokal: Menurunnya stigma bahwa tari tradisi itu membosankan, berganti menjadi kebanggaan karena hasil karya mereka dapat diapresiasi luas melalui pameran kelas atau media sosial sekolah.

BAB III

PROSES INOVASI & METODE PELAKSANAAN

A. IDENTIFIKASI KEBUTUHAN DAN MASALAH

Minat Belajar Rendah: Siswa lebih tertarik pada tren budaya luar negeri. Tari tradisi dianggap kuno.

Keterbatasan Fisik & Rasa Malu: Siswa usia remaja (pubertas) sering merasa canggung dan malu jika disuruh menari langsung satu per satu di depan guru/kelas.

Keterbatasan Waktu Demonstrasi Guru: Guru Seni Budaya terkadang kesulitan mengulang-ulang gerakan kompleks untuk semua siswa di kelas besar.

Potensi Teknologi yang Belum Termanfaatkan: Gawai (HP) siswa hanya digunakan untuk hiburan/game, belum diarahkan untuk produksi karya seni yang edukatif.

Untuk mengatasi masalah ini, sekolah membutuhkan model pembelajaran yang mengubah tekanan tampil langsung menjadi kenyamanan berproses melalui rekaman video (SI-TARI), di mana siswa bisa berlatih ulang tanpa merasa terhakimi secara langsung di kelas.

B. RISET DAN PENGUMPULAN INOVASI

Studi Karakteristik Siswa Gen Z: Riset menunjukkan siswa SMP lebih mudah menyerap informasi melalui konten video berdurasi pendek dan berbasis proyek.

Analisis Infrastruktur: Mengidentifikasi bahwa hampir 90% siswa kelas VII hingga IX sudah memiliki akses ke smartphone dan akrab dengan aplikasi edit video dasar.

Pemilihan Materi Tari: Konsultasi dengan praktisi seni atau tokoh adat lokal untuk memastikan ragam gerak dasar tari yang diajarkan tetap sesuai pakem budaya, meskipun dikemas secara modern.

C. PERANCANGAN KONSEP INOVASI

Tim guru merancang RPP/Modul Ajar dengan proporsi waktu 30% pengenalan teori dan filosofi tari, 30% latihan ragam gerak dasar bersama, dan 40% proyek kolaborasi kelompok (syuting dan editing).

D. PEMBUATAN PROTOTIPE

Pembuatan Video Tutorial: Guru Seni Budaya membuat satu contoh video tutorial gerak dasar (contoh: gerak tangan, gerak kaki) dengan durasi 2-3 menit yang direkam secara jernih.

Pembuatan Contoh Karya (Mock-up): Guru membuat satu video pendek tari tradisi yang sudah diedit dengan estetika modern (ada intro, musik jernih, teks nama tari) sebagai standar ekspektasi untuk siswa.

E. UJI COBA DI LINGKUNGAN SMP NEGERI 2 PENDOPO BARAT

Tahapan uji coba ini dilakukan pada 03 februari tahun 2025.

F. EVALUASI DAN PENYEMPURNAAN

Berdasarkan uji coba, dievaluasi beberapa hal:

Kendala: Kapasitas penyimpanan memori HP siswa penuh atau resolusi video pecah.

Perbaikan: Guru memberikan standar resolusi perekaman yang tidak terlalu besar (misal 720p) dan menyarankan penggunaan aplikasi pengeditan daring yang ringan.

G. FINALISASI DAN IMPLEMENTASI

Setelah perbaikan, inovasi SI-TARI diterapkan sebagai model pembelajaran utama pada materi Seni Tari Tradisi untuk seluruh kelas. Karya-karya terbaik siswa diunggah di YouTube atau Instagram resmi SMP Negeri 2 Pendopo Barat sebagai bentuk apresiasi digital.

H. SASARAN KEGIATAN INOVASI

Seluruh siswa/siswi kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri 2 Pendopo Barat (d disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase D).

Guru Mata Pelajaran Seni Budaya.

I. WAKTU DAN TEMPAT

Waktu: Jadwal Eskul Seni Budaya atau jadwal Blok P5.

Tempat: Ruang Kelas (untuk teori & evaluasi), Lapangan/Taman Sekolah (untuk eksplorasi dan syuting video).

J. METODE PELAKSANAAN

Flipped Classroom: Siswa menonton video tutorial gerakan di rumah atau sebelum praktik kelas dimulai.

Peer Teaching (Tutor Sebaya): Siswa yang lebih cepat menguasai gerakan atau ahli mengedit video membantu teman sekelompoknya.

Project-Based Learning: Eksekusi penyelesaian video karya tari dari awal hingga akhir.

Apresiasi Bersama (Screening): Penayangan karya video (nonton bareng) di kelas sebagai bentuk evaluasi dan pemberian umpan balik.

K. HASIL YANG DIHARAPKAN

Siswa mampu menampilkan ragam gerak tari tradisi dengan baik dalam bentuk karya audio-visual.

Terciptanya portofolio digital kearifan lokal karya siswa SMP Negeri 2 Pendopo Barat.

Meningkatnya kecintaan dan kebanggaan siswa terhadap seni tradisi daerah melalui media yang relevan dengan zaman mereka

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi model pembelajaran SI-TARI, dapat disimpulkan bahwa:

- **Peningkatan Kreativitas:** Penggunaan multimedia dan proyek kreatif digital secara signifikan meningkatkan kreativitas seni tari siswa dibandingkan metode konvensional.
- **Relevansi Generasi Digital:** Inovasi ini menjawab tantangan zaman dengan menghadirkan materi tari yang lebih modern dan mudah diterima oleh masyarakat, terutama generasi muda.
- **Media Pembelajaran Efektif:** Media interaktif berbasis digital (seperti video atau aplikasi) lebih disukai siswa dan membantu mereka memahami teori serta detail gerak lebih baik daripada buku teks.
- **Penguatan Identitas:** Melalui proyek digital, siswa tidak hanya belajar gerak tetapi juga mendalami filosofi dan identitas budaya bangsa, yang krusial untuk pelestarian tradisi di era digital.

B. Saran

Untuk pengembangan model SI-TARI ke depannya, berikut beberapa rekomendasi yang dapat diajukan:

- **Bagi Pendidik (Guru):**
 - Guru disarankan terus berinovasi dalam mengintegrasikan teknologi seperti *Motion Capture* atau *Augmented Reality* (AR) untuk menganalisis gerak secara lebih presisi.
 - Meningkatkan kemampuan literasi digital agar proses pembimbingan proyek kreatif dapat berjalan optimal.
- **Bagi Institusi Pendidikan:**
 - Menyediakan fasilitas pendukung seperti laboratorium multimedia atau perangkat digital yang memadai untuk mengatasi kendala keterbatasan sarana.
 - Mengalokasikan waktu yang cukup, karena pembelajaran berbasis proyek memerlukan durasi lebih lama dibandingkan metode hafalan gerak biasa.
- **Bagi Pengembangan Produk (Aplikasi SI-TARI):**
 - Perlu pengembangan konten yang lebih lengkap, mencakup sejarah, deskripsi musik iringan, hingga simulasi kostum melalui fitur interaktif.
 - Menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam pengembangan fitur aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan kemudahan penggunaan oleh siswa (user-friendly)