
PEMANFAATAN APLIKASI BETABE (BELAJAR TARI BEDANA) DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Agnes Neva Nathania¹, Cindi Novita Sari², Amelia Hani Saputri³, Indra Bulan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Lampung

nevanathania0104@gmail.com¹, cindinovitasari569@gmail.com²,

ameliahani@fkip.unila.ac.id³, ndra.bulan@fkip.unila.ac.id⁴

ABSTRACT; *This study describes the use of the BeTaBe (Belajar Tari Bedana) application as a digital media in learning Arts and Culture at SMPN 10 Metro. This study uses a qualitative method with descriptive data description, data collected through interviews with Prata Hanifah Khoirunnisa, a student of the Dance Education Study Program at the University of Lampung, class of 2019 and Galuh Jota K.P.S, an arts and culture teacher at SMPN 10 Metro. The results of the study show that BETABE is used in learning arts and culture at SMPN 10 Metro through the stages of preparation, presentation of materials, interactive activities and evaluation based on Azhar Arsyad's theory. The preparation stage is carried out with. The presentation of materials is carried out by establishing student and teacher involvement in learning using the materials listed in the application. Interactive activities in learning through this application can be carried out in groups so that active interactions are created between students. The evaluation stage in learning through this application uses quizzes available in the BETABE application.*

Keywords: *Betabe Application, Learning Media, Art Education.*

ABSTRAK; Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan aplikasi BeTaBe (Belajar Tari Bedana) sebagai media digital dalam pembelajaran Seni Budaya di SMPN 10 Metro. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran data secara deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara dengan Prata Hanifah Khoirunnisa Mahasiswa prodi pendidikan tari Universitas lampung angkatan 2019 dan Galuh Jota K.P.S guru seni budaya SMPN 10 Metro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa BETABE digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 10 Metro melalui tahapan persiapan, penyajian materi, kegiatan interaktif dan evaluasi berdasarkan teori Azhar Arsyad. Tahapan persiapan dilakukan dengan . Penyajian materi dilakukan dengan menjalin keterlibatan siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan materi yang tertera di aplikasi. Kegiatan interaktif pada pembelajaran melalui aplikasi ini bisa dilakukan secara berkelompok sehingga terciptanya interaksi aktif antar peserta didik. Tahapan evaluasi dalam pembelajaran melalui aplikasi ini menggunakan kuis yang tersedia pada aplikasi BETABE.

Kata Kunci: Aplikasi Betabe, Media Pembelajaran, Pendidikan Seni.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap hal yang bisa dipakai untuk memicu pemikiran, kemampuan, fokus, emosi, dan keterampilan siswa dalam mendukung proses belajar (Kholidah, 2023). Media pembelajaran sangat berperan penting digunakan dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang sudah menjadi fakta yang tidak bisa disangkal, karena keberadaan media ini membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan-pesan pembelajaran kepada para siswa dan mendukung peningkatan kemampuan belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sapriyah, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran yang dapat mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang dirancang dan diciptakan oleh guru, guna merangsang timbulnya hasrat dan ketertarikan baru. Membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, serta memberikan dampak psikologis pada siswa. Hal ini juga sejalan dengan yang dikatakan oleh (Saefuddin1, 2023) bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi karakter pada diri siswa tersebut sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi tentu akan sulit untuk dimengerti oleh siswa, terutama bagi mereka yang tidak tertarik dengan materi yang diajarkan (Rahayuningsih., 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yakni media digital, media pembelajaran digital sangat memfasilitasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran daring, individu, maupun berkelompok. Dengan adanya dukungan teknologi, media digital ini mampu menyajikan materi dengan lebih interaktif, menarik, dan mudah di akses kapan saja dan dimana saja. Contoh media digital salah satunya yakni aplikasi

Secara umum aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak atau program komputer yang berjalan pada sistem yang dirancang dan dikembangkan untuk menjalankan perintah tertentu. Kata aplikasi berasal dari bahasa Inggris “Application” yang berarti penerapan atau penggunaan. Secara sederhana, aplikasi adalah penerapan perangkat lunak atau software yang diciptakan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu (Nasution, 2023). Aplikasi yang menggunakan teknologi telah menjadi penggerak utama revolusi pendidikan digital di seluruh dunia. Aplikasi menawarkan berbagai fitur yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif, memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan materi pembelajaran (Hariantio, 2024). Sedangkan dalam hal ini aplikasi

pembelajaran adalah perangkat lunak atau aplikasi digital yang dirancang untuk mempermudah proses belajar secara daring maupun luring. Aplikasi mempermudah siswa, guru, dan orang tua bisa mengakses berbagai materi pembelajaran, mengerjakan soal latihan, menonton video pembelajaran, serta berpartisipasi dalam forum diskusi, sehingga proses belajar menjadi lebih variatif, interaktif, dan efisien. Aplikasi yang sifatnya mengedukasi maka membawa keuntungan yang sangat signifikan membantu siswa dalam belajar (Purnama, 2013). Banyak sekolah memanfaatkan aplikasi pembelajaran ini sebagai alat pendidikan, di antaranya untuk pembelajaran seni budaya. Salah satu aspek dari pembelajaran seni budaya adalah seni tari. Seni tari yang merupakan salah satu bentuk kesenian dari budaya yang perlu dilindungi dan dipertahankan kelestariannya. seni tari sebagai mata pelajaran di sekolah juga merupakan salah satu bagian dari pendidikan seni yang bertujuan untuk mengembangkan potensi serta melestarikan budaya dengan cara memperkenalkan budaya ini kepada siswa melalui pembelajaran di sekolah (Huldia, 2021).

Tari tradisional yang berasal dari provinsi Lampung salah satunya adalah tari bedana. Tari Bedana merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang perlu di pelajari dan dilestarikan, tari bedana kini menjadi materi pembelajaran di sekolah (Yustika, 2017). Tarian ini diyakini terinspirasi oleh nilai-nilai ajaran Islam serta mencerminkan cara hidup dan kebudayaan masyarakat Lampung yang hangat dan bersahabat. Tarian ini mencerminkan nilai-nilai pengintegrasian antara cara hidup dan norma sosiokultural adat persahabatan kaum muda di Lampung dengan loyalitas terhadap agama (Supriyanto, 2012). Tari bedana ini ber fungsi sebagai, hiburan,, pemeriah helat, dan interaksi sosial (Hasyanah, 2019). Tari bedana akan lebih mudah di ajarkan kepada siswa di sekolah, jika menggunakan media pembelajaran yang tepat salah satunya yakni menggunakan aplikasi pembelajaran tari bedana dalam hal ini adalah BETABE. BETABE yang memiliki arti “belajar tari bedana “ ini merupakan hasil dari penelitian skripsi tentang pengembangan media pembelajaran betabe berbasis power point interaktif, milik Prata Hanifah Khoirunnisa Mahasiswa prodi pendidikan tari Universitas lampung angkatan 2019. Aplikasi ini di sesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang membutuhkan media yang maju sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi ini berisi tentang materi tari bedana mengenai, sejarah, vidio tari bedana, musik, alat musik, ragam gerak tari bedana, dan kuis sebagai bahan evaluasi siswa.

Aplikasi BETABE dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui empat tahap yakni persiapan, penyajian materi, kegiatan interaktif, dan evaluasi. Banyak siswa yang cenderung mengeluh bosan belajar, ada beberapa faktor penyebabnya, salah satunya yaitu kurangnya kreativitas guru dalam penyampaian materi yang diajarkan di dalam kelas. Akibatnya, hal ini membuat siswa merasanyak siswa cenderung mengeluh bosan ketika sedang dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. a jenuh dan tidak sepenuhnya dapat mengerti apa yang diajarkan oleh guru. Dapat disimpulkan bahwa mutu proses belajar mengajar yang dilakukan kurang memuaskan (Rohima, 2023). Aplikasi pembelajaran tari Bedana dapat memberikan solusi bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel, memungkinkan mereka mengakses materi tentang sejarah tari bedana, ragam gerak, kostum, syair lagu bedana, alat musik, bahkan vidio full tarian bedana melalui aplikasi ini dan dapat di akses kapan saja dan di mana saja, sejalan dengan pendapat (Ubabuddin, 2019) mengatakan bahwa proses pembelajaran di alami sepanjang hidup seseorang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi keunikan dalam penelitian ini. Keunikan tersebut menjadikan penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk melihat bagaimana penggunaan aplikasi BETABE dalam pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami hari pidana bilang gitu sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 4 tahapan penggunaan aplikasi BETABE dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan penjabaran data secara deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang memiliki sifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif merujuk pada penggambaran dan penjabaran peristiwa, fenomena dan keadaan sosial yang dianalisis. Analisis merujuk pada bagaimana memberikan penafsiran dan makna. Penelitian kualitatif sebagai langkah – langkah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari individu dan tingkah laku yang terlihat. Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai sebuah strategi untuk mencari makna, ide, definisi, tanda, lambang maupun penjelasan mengenai suatu fenomena, penekanan dan metode kombinasi, bersifat alami dan menyeluruh, dengan mengedepankan kualitas (Marinu Waruwu, 2023)

Pada penelitian ini, metode kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis sejauh mana aplikasi pembelajaran tari Bedana dapat membantu siswa untuk menguasai materi dalam tari tradisional di SMPN 10 Metro. menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan langkah terencana untuk mengumpulkan data dan mencatat data yang berkaitan dengan maksud penelitian tertentu. Dalam situasi penelitian, teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan dapat dipercaya, yang selanjutnya akan dianalisis kemudian untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis yang di sampaikan. Dalam penelitian ini untuk mencari informasi yang akurat dan dapat dinyatakan kebenarannya peneliti mencari informasi dari berbagai sumber data, diantaranya adalah sumber data wawancara bersama gurru seni budaya SMPN 10 Metro, dan mahasiswa universitas lampung yang menerapkan aplikasi ini di SMPN 10 Metro. Wawancara adalah sebuah metode pengumpulan informansi yang dilakukan melalui pertemuan langsung dan sesi tanya jawab berdasarkan sumber data atau narasumber (Trivaika, 2022). Data yang di peroleh kemudian akan di olah melalui beberapa tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan pada hasil peneitian yang dilakukan mengenai bagaimana aplikasi ini dapat membantu siswa dalam peroses belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi BETABE “ belajar tari bedana “ ini diterapkan di SMPN 10 Metro sebagai media pembelajaran. Sering kali ditemukan bahwa pembelajaran di kelas kurang menarik atau bahkan membosankan, karena hanya menggunakan metode ceramah yang tentu saja membosangan. Sehingga Prata Hanifah sebagai salah satu Mahasiswa Universitas Lampung menciptakan aplikasi pembelajaran tari bedana untuk mempermudah proses pembelajaran. Sebelum mempersiapkan aplikasi pembelajaran, maka harus terlebih dahulu menentukan kompetensi dari dibuatanya aplikasi ini, Kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai pada aplikasi pembelajaran PPT interaktif pembelajaran tari bedana yaitu yang pertama pengetahuan siswa terkait sejarah makna dan unsur-unsur tari (alat musik, make up, kostum, dan musik iringan) tari Bedana bedana yang berasal dari Lampung. Yang kedua keterampilan siswa, diharapkan siswa mampu mempraktikkan 9 gerak dasar tari bedana secara benar. Sehingga dalam menciptakan aplikasi yang menarik

sangat diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini. Hal ini di perkuat dengan pendapat Prata Hanifah bahwa dalam perancangan aplikasi ini juga memperhatikan tampilan, dengan menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami, menggunakan warna-warna yang dikombinasikan seperti merah kuning putih dan lain-lain. Font yang pilih juga sederhana, dan tata letak setiap tombol navigasi disusun agar terlihat rapi. Menggunakan gambar berkualitas tinggi dan icon sederhana untuk memperjelas materi. Animasi atau transisi yang digunakan juga sederhana dan tidak berlebihan. Dalam audio visual, tambahkan musik latar belakang tradisional dan narasi untuk memperkuat pemahaman. Prinsip utamanya adalah sederhana konsisten fokus pada satu ide perslite dan melibatkan interaksi pengguna.

Dalam merancang aplikasi pembelajaran untuk pesrta didik maka diperlukan tampilan yang menarik. Menurut (Pramono, 2024) Perancangan merupakan tahapan mendeskripsikan, merencanakan, dan menggambar, atau mengorganisir beberapa fitur-fitur tersendiri menjadi kesatuan yang fungsional. Menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dipahami, menggunakan warna-warna yang dikombinasikan seperti merah kuning putih dan lain-lain. Font yang pilih juga sederhana, dan tata letak setiap tombol navigasi disusun agar terlihat rapi. Menggunakan gambar berkualitas tinggi dan icon sederhana untuk memperjelas materi. Animasi atau transisi yang digunakan juga sederhana dan tidak berlebihan. Dalam audio visual, tambahkan musik latar belakang tradisional dan narasi untuk memperkuat pemahaman. Prinsip utamanya adalah sederhana konsisten fokus pada satu ide perslite dan melibatkan interaksi pengguna.

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi PPT interaktif ini terdiri dari:

1. Menu navigasi : terdapat tombol-tombol seperti "Mulai", "Beranda", "Materi", "Petunjuk tombol", dan "Profil". Tiap tombol dihubungkan dengan slide tertentu menggunakan hyperlink, jadi siswa bisa mengklik langsung berpindah ke slide yang telah ditentukan.
2. Pada materi pembelajaran terdapat slide yang berisi teks, gambar, audio, atau video yang menjelaskan materi (sejarah, alat musik, kostum, dan gerakan tari bedana).
3. Multimedia (Audio-Visual) : diarsipkan link Google Drive video tutorial ragam gerak tari Bedana. Ada musik latar belakang, dan ada animasi sederhana untuk memperjelas poin-poin penting.

4. Quis atau ujian mini : berisi tentang materi tari bedana dan disajikan dalam bentuk 10 soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban a b c d. Jawaban benar atau salah bisa langsung ada feedback, ketika benar, jawaban akan berubah warna menjadi hijau, tetapi jika salah jawaban akan berubah menjadi merah dan akan muncul icon hijau yang berarti itu jawaban yang benar.

Petunjuk tombol : slide khusus yang menjelaskan bagaimana menggunakan aplikasi

Kemudian aplikasi BETABE ini diterapkan oleh guru di dalam kelas melalui empat tahapan dalam proses pembelajaran yakni persiapan, penyajian materi, kegiatan interaktif dan evaluasi. Berikut adalah jabaran secara rinci Tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran tari bedana menggunakan aplikasi BETABE.

Persiapan

Dalam tahapan persiapan penggunaan aplikasi BETABE di dalam kelas tahapan guru akan mempersiapkan siswanya dengan pengenalan awal mengenai keseluruhan materi mengenai tari bedana sebelum belajar menggunakan aplikasi. Hal ini di sebut sebagai pengetahuan awal yang di ketahui siswa mengenai penguasaan materi tari bedana. Guru beradaptasi dengan fitur – fitur yang tersedia di aplikasi Betabe ini. Memperhatikan materi yang tersedia dan cara penggunaanya. Tentu saja aplikasi ini membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi pendapat ini di perkuat oleh Galuh guru seni budaya SMP N 10 Metro dalam wawancara mengatakan bahwa aplikasi tersebut sangat mempermudah saya dalam penyampaian materi, peserta didik dapat memilih sub materi yang ingin mereka baca atau lihat hanya dengan memilih fitur yang ada dalam aplikasi. Mempersiapkan siswa dengan aplikasinya secara berkelompok.

Penyajian Materi

Penyampaian materi diuraikan sebagai elemen krusial dari metode belajar, dimana pengajar memanfaatkan berbagai cara untuk menyampaikan isi pelajaran. Sehingga dapat membuat pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dilakukan. Pendidik maupun peserta didik bekerja sama dalam proses pembelajaran, dan pada penyajian materi yang di persiapkan oleh pendidik perlu di rancang sedemikian rupa berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ada penyajian materi dilakukan semenarik mungkin untuk mengatasi masalah peserta didik yang jenuh dalam pembelajaran.. Pada pembelaran aplikasi (

BeTaBe) ini menjadi salah satu alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran serta memecahkan masalah yang ada sehingga menjadikan pembelajaran yang kreatif. Dalam aplikasi ini video yang disajikan dalam aplikasi ini menjelaskan secara terperinci tutorial per-ragam gerak tari Bedana, tempo yang terdapat di dalam video itu juga pelan sehingga siswa dapat mengikutinya dengan mudah. Hal ini dapat membuat peserta didik untuk dapat mengamati serta melatih kreativitas berfikir. Serta melatih hafalan dengan cara menonton video dengan seksama.

Aplikasi tersebut mempermudah penyampaian materi, proses pembelajaran seperti ini dapat menjalin keterlibatan siswa dan guru dalam pembelajaran. Dalam aplikasi pembelajaran ini peserta didik dapat dengan mudah memilih sub materi yang ingin mereka baca atau lihat hanya dengan memilih fitur yang ada dalam aplikasi. fitur – fitur yang ada di aplikasi ini tertera dengan jelas dan sudah memiliki tutorial. Dengan aplikasi tersebut peserta didik dapat melihat langsung video. Pembelajaran berbasis aplikasi ini memang cocok di terapkan, selain karena perkembangan teknologi, peserta didik pada saat ini gawai menjadi hal yang menarik bagi anak – anak. Video pada aplikasi ini pada bagian busana dan materi dilakukan hanya dengan memilih fitur yang ada di aplikasi, hal tersebut menarik minat peserta didik yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, peserta didik dapat mencapai pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Dengan aplikasi tersebut peserta didik dapat melihat langsung video, pakaian dan materi hanya dengan memilih fitur yang ada di aplikasi, hal tersebut menarik minat peserta didik yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kegiatan Interaktif

Media pembelajaran interaktif dikeompokkan menjadi dua kelompok besar , yaitu media konvensional dan media teknologi terbaru. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pendidikan yang menyuguhkan materi, audio, visual, atau video yang direkam dengan pengendalian komputer tertentu, bagi siswa sehingga mereka tidak hanya mendengar dan menyaksikan video serta suara, tetapi juga memberikan tanggapan yang aktif. Peran media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Oktariani, 2024).

Dalam proses atau kegiatan pembelajaran ini peserta didik dapat memilih fitur – fitur pembelajaran yang akan dipahami masing – masing sesuai ketertarikan materi yang ada. Sehingga hal ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk mengenal budaya dengan cara yang modern. Artinya dapat di lihat respon peserta didik dalam aplikasi berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Aplikasi pembelajaran BETABE ini dilakukan secara berkelompok sehingga terciptanya interaksi aktif antar peserta didik dan adanya timbal balik dari penggunaan aplikasi. Siswa bersama – sama memahami materi pembelajaran tari bedana melalui aplikasi mencoba fitur- fitur yang tersedia.

Evaluasi

Evaluasi adalah suatu aspek dari proses belajar yang secara keseluruhan tidak bisa terlepas dari aktivitas mengajar, melaksanakan penilaian yang dilakukan. Dalam kegiatan penelitian memiliki dua makna yang sangat penting, karna evaluasi adalah alat ukur atau metode untuk menentukan tingkat pencapaian keberhasilan yang telah diraih peserta didik mengenai bahan ajar atau materi yang telah diberikan. Sehingga dengan adanya evaluasi , tujuan pembelajaran akan terungkap dengan tepat (L, 2019). Dalam aplikasi betabe ini dilengkapi dengan fitur evaluasi yaitu Quis mini yang bertema Millionaire sudah disediakan stimulus atau visualisasi dari pertunjukan tari bedana pada tombol navigasi "video tari Bedana." Sehingga fitur – fitur ini berfungsi sebagai evaluasi yang berupa pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan siswa. Sehingga siswa bersama kelompoknya mencoba bermain kuis ini dengan cara menjawab pertanyaan yang tersedia dengan cara memilih jawaban yang tepat. Hal ini melatih siswa sejauh mana siswa memahami keseluruhan materi.

Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan siswa di kelas menggunakan aplikasi ini di maka guru menganalisis dan memperoleh keunggulan dan kelemahan. Keunggulan utama dari aplikasi PowerPoint interaktif ini yaitu aplikasinya interaktif dan mudah dinavigasi, memungkinkan pengguna memilih materi, latihan, atau video melalui tombol-tombol hyperlink yang intuitif. Dan aplikasi ini sederhana dan ringan cukup hanya menggunakan Microsoft PowerPoint. Berbagai penelitian menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran memiliki dampak positif terhadap kualitas pendidikan dasar pada peserta didik di sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh (Mulyadi, 2025)

yakni Aplikasi pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang membendakannya dari media konvensional. Salah satu contohnya adalah kemampuan aplikasi ini dalam menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih dalam. Kelemahan dan keterbatasan mungkin ketika penggunaan di sekolah dengan peserta didik yang tidak menggunakan gawai, penggunaan pun harus di ruang lab komputer yang mungkin saja jam pembelajaran seni akan bersamaan dengan jam pembelajaran lain yang menggunakan ruang lab komputer. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri tetapi siswa harus memiliki jaringan internet untuk membuka video ragam gerak tari Bedana yang telah disediakan. Sehingga aplikasi ini juga dapat membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan cara yang mereka sukai dengan menggunakan gawai. Tetapi dalam hal ini peran orang tua juga di butuhkan, karna jika pembelajaran ini di lakukan di rumah akan menjadi dampak buruk bagi anak jika tidak diawasi oleh orang tua, karena anak – anak sangat suka bermain game dan menonton video lainnya. Secara umum kelemahan penggunaan aplikasi pembelajaran online adalah guru merasa kesulitan dalam pembelajara berbasis online karena guru memiliki pengalaman sangat minim dalam penggunaan alat komunikasi yang modern, siswa sering menyalahgunakan penggunaannya karna dalam belajar bisa mengakses aplikasi lain diluar pembelajaran, guru lebih suka menjelaskan secara langsung daripada mengirim tugas ke siswa (Stit, 2021).

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi BeTaBe sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi tari Bedana, terbukti dapat meningkatkan mutu dan efektivitas proses belajar siswa. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai materi tari Bedana melalui fitur multimedia seperti video, audio, gambar, serta kuis yang bersifat interaktif dan dapat dijangkau kapan saja serta di mana saja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa BeTaBe mampu menjadi solusi atas keterbatasan sarana pembelajaran tari di sekolah, sekaligus menumbuhkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari serta melestarikan seni budaya daerah. Meski demikian, aplikasi ini masih menghadapi tantangan berupa kebutuhan perangkat digital dan akses internet, serta perlunya pendampingan dalam penggunaannya di luar kelas. Secara keseluruhan, BeTaBe merupakan inovasi pembelajaran yang mendukung

semangat Kurikulum Merdeka, dengan pendekatan yang mandiri, fleksibel, dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Harianto, D., Hajerah, S., & Azis, F. (2024). *Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran : Sebuah Tinjauan Literatur*. 6(3), 255–261.
- Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Huldia Syahbuddin1, Rahma2, S. S. (2021). ESTETIKA TARI PATTU'DU TOMMUANE DI KECAMATAN BANGGAE KABUPATEN MAJENE. *Jurnal Seni Tari*, 3(1).
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 342– 346.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 1(1).
- Supriyanto. (2012). bentuk penyajian tari bedana di sanggar siakh budaya desa terbaya kecamatan Kota Agung Kabupaten Tanggamus Lampung. *JOGED : Jurnal Seni Tari*, 3(1), 1–16. <http://journal.isi.ac.id/index.php/joged/article/download/2/2>
- Sy, H. S., M, H., & Riswani, R. (2019). Guna dan Fungsi Tari Bedana bagi Masyarakat Etnis Arab Melayu Jambi. *Invensi*, 4(1), 27–42. <https://doi.org/10.24821/invensi.v4i1.2665>
- M Teguh Saefuddin1, Tia Norma Wulan2, S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, لاله لوسر يهيساغم بدا تتيءاكر ب .تفت نغد . 1 . 4لوتب Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). نغد .يسلاوميس نكنوكلام 3نيراه نفوديهك لماد لاله لوسر يهيساغم بدا 2.غي يلغن ليلد وتاس خابم ز يءوك نلاءوس 4باجنم . *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Marriyel Jelly Fahmi, & Darmawati Darmawati. (2024). Pelaksanaan Ekstrakurikuler Seni Tari di MTsN 7 Pesisir Selatan. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi Visual.*, 1(3), 56–68. <https://doi.org/10.62383/misterius.v1i3.242>
- Mulyadi, A. (2025). *Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Siswa Sekolah Dasar di UPTD SD Negeri Dlambah Laok 2 Tanah Merah*. 3(3), 136–146.

- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- L, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 2896–2910.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 14–29.
- Purnama, donny indra. (2013). Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia. *Tugas Akhir*, 1(1), 1–13.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, U. P., & Susilowibowo, J. (2013). Studi Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(2), 1–17.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/32713>
- Yustika, M. (2017). Bentuk Penyajian Tari Bedana di Sanggar Siakh Budaya Desa Terbaya Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus Lampung. *Jurnal Seni Tari*, 7(1), 37–41.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst%0Ahttp://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst%0A>